



E-LEARNING PENTRU ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR ȘI PREȘCOLAR

Ghid de bune practici pentru îmbunătățirea
procesului de predare-învățare

TACCLE2

e-learning pentru învățământul primar și preșcolar

GHID DE BUNE PRACTICI PENTRU ÎMBUNĂTĂȚIREA PROCESULUI
DE PREDARE-ÎNVĂȚARE

Editori: Jenny Hughes, Nicholas Daniels

Coordonator de proiect: Jens Vermeersch

Lista contributorilor: Fernando Albuquerque Costa , Jan Bierweiler, Linda Castañeda, Mattia Crivellini, Koen DePryck, Bruna Durazzi, Nicholas Daniels, Kylene De Angelis, Giulio Gabbianelli, Gabriela Grosseck, Isabel Gutiérrez, Jenny Hughes, Laura Malița, Cidália Marques, Paz Prendes, Pedro Reis, Carla Rodriguez, Mar Sánchez, Carine Schepers, Katleen Vanden Driessche

TACCLE2 - E-LEARNING PENTRU ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR ȘI PREȘCOLAR

Ghid de bune practici pentru îmbunătățirea procesului de predare-învățare



Brussels, GO! onderwijs van de Vlaamse Gemeenschap, 2013

Pentru orice informații legate de acest proiect contactați:

Jens Vermeersch

GO! Onderwijs van de Vlaamse Gemeenschap

Internationalisation department

Bruxelles – E-mail: internationalisering@g-o.be

Editori: Jenny Hughes, Nicholas Daniels

76 pp. – 29,7 cm.

D/2014/8479/37

ISBN 9789078398493

Bun de tipar: 1 Martie 2013.

Coperta și tehnoredactarea: Bart Vliegen (www.watchitproductions.be)

WEBSITE-UL PROIECTULUI: WWW.TACCLE2.EU



Acest proiect Comenius a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene

Număr de referință: 517726-LLP-1-2011-1-BE-COMENIUS-CMP.

Publicația reflectă numai punctul de vedere al autorilor și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le deține..



Contributori TACCLE2: Fernando Albuquerque Costa , Jan Bierweiler, Koen DePryck, Bruna Durazzi, Linda Castañeda, Nicholas Daniels, Kylene De Angelis, Gabriela Grosseck, Isabel Gutiérrez, Jenny Hughes, Laura Malița, Cidália Marques, Paz Prendes, Pedro Reis, Carla Rodriguez, Mar Sánchez, Carine Schepers, Katleen Vanden Driessche ș.a. Acest text este distribuit sub licența CC Atribuire-Necomercial-FărăModificări 3.0 Belgia.

CUPRINS

Prefață	5
INTRODUCERE	6
SECȚIUNEA 1: ACTIVITĂȚI LA CLASĂ	8
Activitatea 1 Construim împreună!	12
Activitatea 2 Imagini prin cuvinte	13
Activitatea 3 Joc de cuvinte	14
Activitatea 4 Lumini și umbre	15
Activitatea 5 Recital de citit	16
Activitatea 6 Căutare isteață	17
Activitatea 7 Micii iubitori de muzică	18
Activitatea 8 Zâmbește-i temeii de casă!	19
Activitatea 9 Sentimente pufoase	20
Activitatea 10 Reporterul zilei	21
Activitatea 11 Scrierea în cerc	22
Activitatea 12 Familii de fracții	23
Activitatea 13 Să folosim Kindle în sala de clasă	24
Activitatea 14 Skype este limita!	25
Activitatea 15 Fii fantastic!	26
Activitatea 16 Vizitează trecutul	27
Activitatea 17 Biblioteca virtuală	28
Activitatea 18 Clasa noastră 3D	29
Activitatea 19 Schițe științifice	30
Activitatea 20 Mini-Vietăți	32
Activitatea 21 Pe locuri, fiți gata, gătiți!	33
Activitatea 22 Să ne exprimăm emoțiile	34
Activitatea 23 Să creăm un Glog!	36
Activitatea 24 Povești vitejești	38
Activitatea 25 Joc de roluri pe Twitter	40
Activitatea 26 Propria mea publicație	42
Activitatea 27 Copii ai aceleași lumi	43
Activitatea 28 Enciclopedia online	44
Activitatea 29 În căutarea unei q-ărți	46
Activitatea 30 Creatorii de muzică	48
Activitatea 31 Este timpul o iluzie?	49
Activitatea 32 Matematica liniilor și a drumurilor	50
Activitatea 33 O reclamă grozavă	52
Activitatea 34 Primul meu film	53
Activitatea 35 Călătorie în trecut	54
Activitatea 36 Podcast pentru părinți	55
Activitatea 37 Este o înscenare!	56
SECȚIUNEA 2: CHESTIUNI DE EDUCAȚIE DIGITALĂ SECURITATE, PROTECȚIE, CONFIDENȚIALITATE ȘI SIGURANȚĂ	58
Activitatea 38 Invizibil virtual	62
DREPTURI DE AUTOR (COPYRIGHT)	64
ECHIPAMENTE TIC PENTRU EDUCAȚIE (HARDWARE)	65
CONCLUZII	68
LISTA CONTRIBUTORILOR	71
PARTENERIATUL	73

PREFAȚĂ

În urmă cu patru ani, a fost publicat manualul *e-learning pentru activități la clasă (e-Learning Handbook for Classroom Teachers)*. Cartea a fost inițial tradusă în opt limbi, dar de atunci a fost tradusă în mod voluntar în alte cinci limbi. Numărul de exemplare tipărite, împreună cu descărcările online și de copii electronice se apropie acum de 20.000. În plus, s-au desfășurat cinci cursuri de formare internaționale și nenumărate cursuri locale sub egida „Tackle”. Astfel, putem spune că Tackle a devenit un brand - sinonim cu cele mai bune practici de e-learning pentru cadrele didactice.

Trăim într-o lume a digitalului aflată în continuă mișcare, a cărei ritm de dezvoltare este extrem de rapid. De aceea, ne face o deosebită plăcere să salutăm noua serie de cărți care actualizează atât conținutul tehnic, pentru a reflecta tehnologiile în schimbare, cât și oferă idei specifice și de sprijin pentru cadrele didactice în propriul lor domeniu sau interval de vârstă. În special, dorim să menționăm prezența site-ului Tackle2, cu flux constant de noi idei și activități la care au contribuit (și contribuie) profesori practicieni și formatori. Acesta este o resursă neprețuită pentru toate cadrele didactice, indiferent dacă se adresează celor care iau contact pentru prima dată cu lumea e-learning-ului sau sunt practicieni cu experiență în căutarea de noi idei sau doar doresc să facă schimb de idei și păreri cu alte persoane.

La fel ca toate cărțile care adresează aspecte de tehnologie, și conținutul seriei Tackle2 va fi demodat, perimat, învechit în câțiva ani. Sperăm doar că, în acest timp, să se transforme într-un stimul, o sursă de inspirație și sprijin practic, deopotrivă necesar și important pentru cadrele didactice. În egală măsură, așteptăm cu nerăbdare dezvoltarea continuă a site-ului Tackle2 și sperăm că va deveni centrul unei comunități vibrante de practică pentru profesori, mult timp după ce proiectul se va fi încheiat.

În 2014, nici un profesor nu mai poate permite să ignore tehnologia care ne înconjoară. Nici un profesor nu mai poate nega oportunitățile de învățare pe care le poate oferi tehnologia elevilor săi. Nici un profesor nu ar trebui să își trimită elevii în lumea digitală fără a-i înzestra cu abilitățile de supraviețuire necesare.

Dorim să încheiem cu cuvintele lui Bill Gates:

„Tehnologia este doar un instrument. În ceea ce privește aducerea copiilor împreună și motivarea lor pentru mediul online, profesorul va fi întotdeauna cel mai important.”

INTRODUCERE

Acest ghid / manual este destinat în special învățământului primar și preșcolar. Suntem convinși că este primul de acest fel care adresează acele nevoi specifice ale educatorilor ce doresc idei practice despre introducerea și utilizarea noilor tehnologii informaționale și de comunicare pentru segmentul de vârstă 3-11 ani.

Nu trebuie privit ca o simplă culegere de texte, manual academic sau o carte destinată însușirii competențelor TIC¹ (specificate în curriculum). Este concepută să ajute educatorii să înceapă să utilizeze tehnici și metode de e-learning² specificate în curriculum pentru învățământul preprimar și primar pentru a însuși lecțiile cu amuzament, creativitate și ușurință în pregătirea acestora.

Subliniem încă o dată faptul că nu este o publicație pentru profesorii de TIC sau experți. Cu toate acestea, dorim să facem unele precizări:

- Este nevoie de un calculator și de acces la Internet.
- Este nevoie de o anumită experiență TI cu copii (de exemplu utilizarea programelor de tehnoredactare text precum Word sau prezentări electronice de genul PowerPoint).
- Este nevoie de disponibilitate pentru îmbunătățirea experienței didactice.

Dacă sunteți convinși că puteți bifa aceste puncte, atunci această carte este pentru dumneavoastră.

DE CE AVEM NEVOIE DE E-LEARNING ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR?

Fără îndoială că există persoane care sunt convinse că locul noilor tehnologii nu este în învățământul primar – sau că cei mai tineri educabili vor suferi dacă vor fi expuși noilor tehnologii. Titluri din publicații (ziare) precum „Ban computers from schools...”³ sau „The culture of clicking online...”⁴ apar săptămânal. Dacă acesta este un punct de vedere pe care îl împărtășiți atunci acest ghid nu este pentru dvs.

Aceste anunțuri vin în contradicție cu cele de genul „Facebook sau Twitter în învățământul primar?”⁵ „Jocurile video sunt bune pentru copii (Video-games are good for children)”⁶ și atunci, cel puțin din punctul de vedere al cercetării se continuă pe această direcție.

Așa după cum probabil v-ați dat deja seama, sunt atât de multe motive pentru care profesorii din învățământul (pre)primar ar dori să fie implicați să exploreze oportunitățile oferite de e-learning la această vârstă. Astfel, din foarte multe privințe acest ghid este rezultatul propriului nostru entuziasm.

- Ca și educatori, sarcina noastră este să echipăm copiii cu acele competențe / aptitudini de a supraviețui în lumea în care trăim – o lume din ce în ce mai mult marcată de digitalizare. Dacă noi ne-am putea autointitula utilizatori digitali, copiii noștri sunt ceea ce se numește rezidenți digitali, ei trăind într-o lume online atât de reală ca cea în care am fost și noi tolerați.
- Un sondaj recent realizat în Marea Britanie indică faptul că, într-o zi obișnuită, copiii cu vârste cuprinse între 5 și 16 ani petrec aproximativ 13 milioane de ore pe diverse site-uri. Fie încercăm să schimbăm acest lucru în favoarea petrecerii timpului altfel, fie încercăm să orientăm activitățile acestora spre învățare și predare.
- Există o presiune crescândă din partea responsabililor de curriculum, inspectorilor școlari și departamentelor guvernamentale pentru a integra tehnologia în mod folositor în

învățământul (pre)primar astfel încât să nu fie o povară ci un act educațional adevărat.

- De asemenea, reprezintă o punte de a surclasa diviziunea casă-școală și de a aduce împreună învățarea formală și cea informală.
- Pentru că dorim ca învățarea să fie mai apetisantă, predarea mai bună, lecțiile mai interactive. S-ar putea să întâmpinați rezistență față de schimbare, dar gândiți-vă la aceasta ca la un „rău necesar”, cu cât mai repede cu atât mai bine.

DESPRE CE ESTE VORBA ÎN ACEST GHID

Această publicație este în special despre instrumente Web 2.0. Aceasta înseamnă că ne concentrăm pe software social și utilizarea de aplicații care permit educabililor să creeze, partajeze și să publice conținut mai degrabă decât a fi simpli consumatori pasivi. Plecăm de la premisa că marea majoritate a profesorilor folosesc deja Web-ul ca pe o resursă și că includ activități de cercetare bazate pe rețea ca o activitate normală în planificarea lecțiilor (vorbim în acest caz de web 1.0).

Partea principală a acestei publicații este dedicată ideilor practice de utilizare a TIC în sala de clasă – mai multe despre acestea în secțiunea următoare. După aceea urmează o secțiunea mai generală în care încercăm să acoperim câteva chestiuni legate de e-learning care îi preocupă atât pe profesori cât și școlile – cum ar fi cele legate de securitatea Internet, infrastructură, echipamente (hardware), copyright ș.a.m.d.

Această publicație nu este destinată a fi citită din scoară în scoară – ci mai degrabă este destinată a fi citită pentru a găsi idei cu aplicabilitate imediată. Cu toate acestea, ținând cont de faptul că activitățile sunt proiectate de la accesibil către grad de dificultate ridicat, recomandăm celor care sunt noi veniți în lumea e-learningului să încerce una-două activități pentru a deveni încrezători și abia apoi să înceapă să frunzească ghidul și să se oprească asupra unei activități sau alta care corespunde sau s-ar potrivi cel mai bine propriilor scopuri.

Lecțiile prezentate aici pas-cu-pas sunt doar exemple a ceea ce PUTEȚI FACE și nu prescripții. Sunt astfel scrise încât vă ajută să deveniți competenți în utilizarea diverselor instrumente și tehnici dar, în același timp, furnizează un anumit context didactic în care pot fi folosite. Toate aceste activități au fost testate și folosite de educatori reali care sunt mai mult decât conștienți de practicalitățile acestor lucruri făcute într-o combinație care implică persoane de peste 30 de ani, o conexiune la Internet precară, computere de modă veche, și fără resurse financiare pentru echipamente sau software.

Din acest motiv activitățile nu sunt definite nici de scopuri, nici de obiective și nici nu fac apel la o listă de competențe și abilități, deși am încercat să le grupăm pe subiecte de interes cât mai largi, comune cât mai multor școli de-a lungul Europei cum ar fi: abilități numerice / matematică, alfabetizare / citire, știință ș.a.m.d. S-ar putea să sune ciudat pentru multă lume, dar după multe discuții și având în vedere că această publicație va fi tradusă în opt limbi, este de la sine înțeles că în fiecare țară există diferențe semnificative (sau mai puțin evidente) în ceea ce privește rezultatele învățării și modul de alcătuire a curriculumului.

Ceea ce este comun tuturor educatorilor din Europa este că noi toți predăm pe tematici – folosind un singur subiect ca punct de pornire și încercând să vedem cum se reflectă el pe plan european ca sub o umbrelă. Chiar dacă subiectele par a fi asemănă-

toare („la mare”, „orașul sau satul meu”, „mini-vietăți”, „dinozaurii” etc.). În concluzie, exemplele noastre se centrează pe aceste subiecte / teme, și vor fi selectate pentru ele o serie de tehnologii (cât mai variate).

Obiectivele ORICĂREI lecții vor fi specifice fiecărui educator în parte și elevilor voștri și pot fi adaptate propriei scheme de lucru / ritm, implicit cuprinde și evaluarea. De exemplu, una dintre primele aplicații abordate în acest ghid este Wordle pentru dezvoltarea competențelor de citit-scriș. Noi am folosit-o pentru dezvoltarea vocabularului folosind o serie de adjective, dar se poate opta pentru a introduce același tip de exercițiu în predarea narațiunilor. Sau se poate „exporta” același exercițiu pentru alt tip de software și să transformați norul de cuvinte într-un puzzle (puteți încerca și pentru matematică / științe sau TIC – sau orice alt subiect).

ALTE RESURSE DIN CADRUL PROIECTULUI TACCLE

Acest ghid este primul dintr-o serie care se ocupă cu utilizarea tehnicilor și metodelor de e-learning pentru STEM⁷, pentru științele umaniste și limbi moderne, arte creative și scenice, precum și e-learning pentru dobândirea competențelor cheie în învățare⁸ asociate intervalului de vârstă 4-18 ani.

Cu toate că în aceste ghiduri activitățile sunt în general dedicate intervalului de vârstă 11-16 ani (învățământ gimnazial), merită să aruncați o privire și în prezenta publicație și să o răsfoiți, fiindcă suntem siguri că veți găsi activități / idei care pot fi aplicate / adaptate și învățământului primar și preșcolar.

Rampa de lansare a acestei serii o constituie primul volum TACCLE, apărut în 2009. Cartea originală acoperă conceptele de bază din practica e-learning, incluzând secțiuni despre modalități de utilizare a unui software social (împreună cu idei de a fi aplicat la clasă), chestiuni care sunt explicate în mod prietenos despre ce ar trebui un profesor să știe legat de utilizarea diverselor seturi de instrumente și tehnici e-learning (cum ar fi metadatele, copyright, web 2.0 și web 3.0) precum și câteva noțiuni de bază pentru crearea de resurse online. Are de asemenea și un glosar de termeni substanțial și abrevieri legate de e-learning. Exemplare tipărite mai sunt încă disponibile într-un număr limitat în limbile engleză, franceză, olandeză, italiană, spaniolă și portugheză sau pot să fie descărcate ca și fișiere pdf de la adresa www.taccle.eu/content/view/15/43/lang.en/ (dacă trăiți cumva în afara acestor regiuni există și câteva traduceri locale în arabă, swazi etc.).

Lansarea primului volum Taccle a fost urmată și de o serie de cursuri de instruire cu profesorii de pe tot cuprinsul Europei. Feedback-ul primit de la participanții acestor cursuri este cel care a stat la baza acestei publicații. În mod particular, pentru că aceste cursuri (și cartea originală) au fost destinate NUMAI profesorilor din învățământul gimnazial, exemplele au fost generice iar profesorii

¹ TIC este acronimul pentru „Tehnologia informației și a comunicațiilor” și se referă la tehnologia necesară pentru prelucrarea, procurarea, procesarea, stocarea, convertirea și transmiterea informației, în particular prin folosirea calculatoarelor. Termenii englezești corespunzători sunt Information Technology (IT) și Information and Communication Technology (ICT). Prescurtarea IT deseori se folosește și în română în loc de TI.

² În sens larg, prin elearning (sau e-learning) se înțelege totalitatea situațiilor educaționale în care se utilizează semnificativ mijloacele TIC. Termenul a fost preluat din literatura anglo-saxonă, fiind extins de la sensul primar, etimologic, de învățare prin mijloace electronice, și acoperind acum aria de intersecție a acțiunilor educative cu mijloacele informatice moderne. Computerul și materialele electronice / multimedia sunt utilizate ca suport în predare, învățare, evaluare sau ca mijloc de comunicare.

³ Dr. Aric Sigman este psiholog și publicist pentru The Telegraph, 23.07.12 Londra.

⁴ Din prezentarea Helen Fraser la conferința Girls Day School Trust transmisă de BBC în data de 12.06.2012.

⁵ Leighton Andrews, Ministrul Educației din Țara Gallilor. Western Mail, 29.03.2012.

⁶ Toine Manders, parlamentar olandez MEP, Guardian, 12.02.2009.

⁷ STEM este o abreviere pentru: Science (Știință) Technology (Tehnologie) Engineering (Inginerie) Mathematics (Matematică).

⁸ În general termenii din literatura anglo-saxonă conduc la ambiguități conceptuale și dificultăți de traducere. Aici „core skills” se referă la competențe cheie de învățare.

au întâmpinat dificultăți în a le aplica propriilor discipline (de exemplu un profesor a spus că „Podcastingul este o modalitate extrem de distractivă de a învăța, dar cum îl aplici la orele de matematică??”). Și, deși, au fost o serie de profesori entuziasmați de ideile din primul volum Taccle, s-a simțit nevoia unui manual specific învățământului primar și preșcolar. Prezentul ghid este rezultatul!

SITE-UL PROIECTULUI TACCLE2 (WWW.TACCLE2.EU)

Site-ul Taccle2.eu este o resursă online tapetată cu idei instant, gata de a fi utilizate în sala de clasă. Există o secțiune specială dedicată activităților din învățământul (pre)primar dar puteți să navigați pe discipline, tehnologii, grupe de vârstă sau pe diverse subiecte de interes. Conține planuri de lecții complete care pot fi folosite de profesorii începători în tainele e-learningului, precum și scurte texte care pot fi folosite de educatorii mai experimentați. De asemenea așteptăm cu interes contribuțiile dvs.! Sau, măcar trimiteți-ne câteva idei de utilizare la clasă pe care le-ați încercat și le-ați recomanda și colegilor dvs.

CE NU ESTE INCLUS ÎN ACEST GHID!

Dacă am fi inclus tot ceea ce ne-am fi dorit probabil că această publicație ar fi avut un conținut de 10 ori mai mare. Deși s-ar putea ca instrumentul / software-ul dumneavoastră preferat să nu fie inclus aici sau să predați istoria și să folosiți doar iPad ca și dispozitiv, noi tot vă recomandăm pentru inspirație să vă strecurați printre rândurile acestui volum și, de asemenea, să navigați pe site-ul Taccle2.eu.

Și, pentru că tot am vorbit despre iPad, în această publicație sunt doar câteva activități despre acesta, la fel și pentru dispozitivele mobile. Deși profesorii se folosesc pentru întrebuintare personală din ce în ce mai mult de tablete sau alte dispozitive mobile, în școli încă suntem tributari echipamentelor de generație anterioară. Dacă sunteți însă printre cei norocoși cărora școala le pune la dispoziție echipamente și tehnologie de ultimă oră, atunci vă recomandăm să parcurgeți din ghidul STEM partea dedicată tehnologiilor mobile sau să navigați pe site în secțiunea dedicată instrumentelor și dispozitivelor mobile.

De asemenea, nu am inclus în această publicație activități care adresează nevoi educaționale specifice / cerințe educaționale speciale. Fiecare volum a fost scris având în minte faptul că profesorii predau o serie de abilități la aceeași clasă și că încercăm să arătăm cum aceste activități pot fi diferențiate, furnizând provocări pentru cei mai înzestrați și sprijin pentru cei cu nevoi educaționale. Cu toate că este o zonă foarte specializată, nu ne mințim singuri și ne adresăm tuturor actorilor educaționali. De aceea, pe site oferim indicații suplimentare pentru a nu vă simți pierdut și a continua să mergeți în direcția potrivită.

Și, în sfârșit, am dori să adresăm o avertizare! E-learning nu înseamnă Informatică ca și disciplină de studiu și nu este neapărat orientată pentru achiziția de competențe TIC, deși indubitabil că sunt de ajutor. Și nici nu oferă în mod automat integrarea TIC în curriculum deși este un pas spre viitor. Acest volum este un prim pas spre utilizarea tehnologiei de către profesori la clasă, în activitățile obișnuite. Nu este doar o altă inițiativă care ar trebui să fie bifată pe agenda de lucru și nici nu este vorba de activități suplimentare sau de strecurat în curriculumul și așa prea încărcat. În marea majoritate a timpului, utilizarea e-tehnologiilor salvează timp și energie (o călătorie cu ajutorul lui Google Earth se poate dovedi mult mai de folos în luna ianuarie, într-o zi friguroasă).

Acestea fiind spuse, nu uitați că e-learning nu rezolvă orice problemă care apare în predare, nu este un și nici nu ar trebui să ne bazăm pe el ca o soluție universală. Este amuzant, este stimulator, aprinde imaginația copiilor, deși uneori este de preferat o excursie dincolo de zidurile școlii, din care să veniți înapoi cu pantofii plini de noroi.

SECȚIUNEA 1 : ACTIVITĂȚI LA CLASĂ

Toate activitățile sunt exemple documentate și experimentate în situații reale la clasă, scrise de profesori pentru profesori. De aceea, fiind preluate din diverse contexte de predare vă sfătuim să le adaptați (dacă este necesar) și să modificați pentru a veni în întâmpinarea propriilor nevoi de învățare și interese ale elevilor dvs. Un alt aspect pe care dorim să îl luați în considerare este faptul că la aceste activități au contribuit un număr foarte mare de profesori din diferite țări, și de aceea chiar dacă la prima vedere un exercițiu pare străin de contextul cultural al țării sau regiunii în care locuiți suntem convingși că există ceva special ce poate fi folosit și de către dumneavoastră.

Sistemul de evaluare al unei activități se bazează pe principiul „ușor de folosit”: 5 stele înseamnă foarte ușor de folosit în timp ce o stea presupune un grad de dificultate ridicat. Pentru a decide câte stele să acorde unei activități, profesorii au fost sfătuiți să ia în considerare aplicația folosită (software-ul), organizarea generală și resursele necesare pentru ca activitatea să se poată desfășura, precum și competențele și experiența profesorului care se decide pentru aceea activitate (Suntem conștienți că intervine și o evaluare subiectivă, derivată din experiența proprie cu instrumente TIC a cadrului didactic, de aceea nu avem pretenția de a fi un sistem perfect!).

O dată acceptate aceste lucruri, le-am cerut profesorilor să stabilească intervalele de vârstă cele mai potrivite pentru activități. Spre exemplu, în cazul în care apare 6+, atunci aceea activitate poate fi folosită cu copiii din ciclul primar și chiar gimnazial, însă cu modificările de rigoare – la nivel de desfășurare a activității, aplicației folosite sau chiar a obiectivelor învățării.

Acolo unde am considerat necesar și potrivit, am inclus o serie de referințe pentru copiii cu cerințe educaționale speciale (CES), care sunt incluși în sistem și nu în școli speciale.

Activitățile sunt prezentate gradual din punct de vedere al gradului de dificultate, începând cu 5 (cel mai ușor nivel), 4 (ușor) ș.a.m.d. Urmează apoi plaja de vârstă, grupa de învățământ primar fiind prima în acest desfășurător.

În pagina alăturată aveți un exemplu în care este explicat cum trebuie „citită” o activitate. Fiecare activitate are o introducere, o descriere detaliată și este însoțită de idei alternative precum și alte amănunte esențiale ca instrumentele sau tehnologiile utilizate. De asemenea, am inclus și casete ajutoare privind noțiuni de siguranță și etică. Deși unele dintre ele se repetă, presupunem că persoanele interesate nu vor citi filă cu filă ci vor frunzări cartea și se vor opri asupra câtorva activități pe care le vor citi rând cu rând.

Am inclus de asemenea un tabel de „căutare rapidă” care funcționează ca un index. De exemplu, dacă sunteți în căutarea unei activități de e-learning pentru orele de știință, care să fie relativ potrivită și ușor de aplicat pentru copiii de vârstă foarte mică, veți fi în mod automat îndrumați spre activitatea „*Lumina, Umbrele și Eu*”. Desigur că nu există nici un impediment să răsfoiți dvs. înșivă cartea și să alegeți o anume activitate – de fapt aceasta ar fi cea mai bună cale de a vă dezvolta propriile abilități în utilizarea unui software online sau altul. Dar, ceea ce dorim să vă transmitem este că acest volum este pentru dvs., ideile sunt ale voastre iar modalitatea în care le veți aplica la clasă vă aparțin în totalitate.

Deoarece suntem profesori și știm ce înseamnă constrângerile financiare ale unui buget foarte puțin generos cu educația, am



încercat să includem doar software gratuit (freeware). Cu toate acestea, există și cazuri în care este specificat că pentru utilizarea unei anumite aplicații este nevoie de o perioadă de probă (de obicei 30 de zile) și apoi sunteți invitați să achiziționați produsul respectiv. Dacă vă recomandăm acest lucru am încercat să alegem acele aplicații care nu necesită investiții financiare ridicate (sub 150-200 lei). Însă acestea sunt cazuri rare.

În secțiunea dedicată echipamentelor am încercat să oferim recomandări cât mai corespunzătoare realității la data tipării acestui ghid. De asemenea, toate legăturile și trimerile online erau funcționale atunci când volumul a fost trimis la tipar. Cu toate acestea, știm cu toții cât de dinamic poate fi webul: aplicațiile apar și dispar, adresele se pot modifica iar conținutul se perimează rapid. Vom încerca să facem actualizări continue pe site, de aceea dacă apare vreo problemă vă sfătuim să căutați activitatea și pe site pentru a vedea dacă au intervenit modificări de la data apariției ediției tipărite a volumului pe care îl aveți în mână. Suntem însă optimiști și mizăm pe faptul că odată ce încrederea dvs. crește veți găsi propriile soluții și abordări ale activităților prezentate aici. Fiecare dintre aceste activități poate fi extinsă, combinată și modificată în funcție de grupul țintă.

Bine ați venit în lumea e-learning! Sperăm să vă bucurați de călătorie!

TITLUL ACTIVITĂȚII

ACTIVITATEA 12

PROFESORII CARE AU ÎNCERCAT
ACTIVITATEA AU SPUS CĂ ESTE
GROZAVĂ PENTRU ACEASTĂ VÂRSTĂ

GRADUL DE DIFICULTATE:
5=FOARTE UȘOR; 1=DIFICIL

FAMILII DE FRAȚII

7+

ACTIVITATEA PE SCURT (DE CE
O ÎNDRĂGESC PROFESORII)

PE SCURT

Visnos este unul dintre cele mai bune software-uri pentru...
gratis! De asemenea, este foarte adaptabil și poate fi folosit...
vârste, atâta timp cât selectați „familia” de fracții corespunzătoare vârstei elevilor. În
cadrul acestei activități, ne vom referi la fracții ca aparținând unor familii. De exem-
plu, „The Twos” („Familii de doi”) vor include jumătăți, sferturi, optimi, șaispreze-
cimi și așa mai departe. Puteți, de asemenea, alege „The Threes” („Familii de trei”)
sau „The Fives” („Familii de cinci”) sau, pentru elevii mai mari sau mai capabili,
puteți folosi „large” („Familii ample”) care includ toate familiile de fracții sau „mixed”
 („Familii mixte”), care oferă o selecție de diverse familii de fracții.

IMAGINE SUGESTIVĂ



DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Vă sugerăm să vizualizați demonstrația audio/vizuală a tuturor funcțiilor de care
dispune software-ul, accesând www.visnos.com/demos/fraction-wall înainte să îl
utilizați în clasă.

Arătați-le elevilor cum să folosească software-ul și arătați-le cum se
folosește în mod individual. Explicați-le că urmează să lucreze cu fracții
să investească în fracții pot avea exact aceeași
valoare. Spuneți-le că acestea se numesc fracții echivalente.

Asigurați-vă că în dreptul opțiunii „Eq”
selectat familia corespunzătoare, apoi
țrilor. Întrebați-i pe elevi ce observă. Atunci
din partea dreaptă a zidului. Întrebați-i

Cereți-le apoi elevilor să utilizeze zidul
fracții echivalente. Posibil să vreți ca ră-
Explicați-le că au doar 5 minute la dispoziție
vedea cine a descoperit cele mai multe.

După aceasta (și după ce ați verificat răspunsurile), puteți trece la un zid mai dificil,
puteți repeta activitatea folosind același zid, însă încercându-le să identifice fracții
sau procentaje echivalente, sau puteți afișa un zid cu fracții aleatorii, pe baza cărui
elevii să spună ce observă, pentru a-și consolida cunoștințele deja dobândite până
în acel moment. De exemplu, „O jumătate este egală cu două sferturi”.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Caiete de exerciții sau fișe de lucru www.visnos.com/demos/fraction-wall#launch,
ca să notați răspunsurile.
- Tablă albă interactivă.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

- Pentru mulți elevi, conceptul de „fracție” este dificil de înțeles – iar cel de „fracții
echivalente” cu atât mai mult! Acest zid interactiv al fracțiilor nu este deloc
complicat, însă necesită multă atenție din partea elevilor. Dacă procedați așa
cum am făcut noi, și vă folosiți de această activitate ca o introducere inițială în
tema fracțiilor, veți capta atenția elevilor, aplicația aceasta fiind o resursă vizuală
importantă pentru învățarea conceptelor.
- Ne place foarte mult www.visnos.com
(și învățătorii) mai puțin încrezători în

ASPECTE PRACTICE: INSTRUMENTELE
DE CARE AVEȚI NEVOIE PENTRU A
PREDĂ ACEASTĂ LECȚIE, BENEFICIILE
EDUCAȚIONALE, NOȚIUNI DE SECURITATE ȘI
SIGURANȚĂ ONLINE, SUGESTII ȘI SFATURI

SUGESTII

- S-ar putea să considerați că elevii
(mai ales cei mai mari/sau mai capa-
bili) ar avea de câștigat dacă ar urmări
demonstrația online. În plus, demon-
strația poate fi oprită sau interuptă
oricând, pentru a nu îi încălca pe elevii
cu prea multe informații despre toate
tipurile de funcții.
- Noi ne-am referit la fracții ca
la cele ale unor familii, însă dum-
neavoastră veți decide dacă această
metodă este potrivită și pentru elevii
mai mici sau nu. Oricum, lecția
va avea aceleași rezultate.
- Nu uitați să comentați că această activitate
funcționează foarte bine atunci când
este folosită în perechi, când elevii își
ofertă sprijin și feedback reciproc pe
tot parcursul activității.

SECURITATE

Acest software este 100% sigur. Nu
există link-uri către alte site-uri, iar elevii
nu interacționează cu alți utilizatori.
Software-ul a fost creat de un profesor
pentru profesori!

ALTE IDEI

- www.visnos.com/demos/classroom-timer#launch
- www.visnos.com/demos/fishtables#launch
- www.visnos.com/demos/clock#launch
- Și multe altele! Vizitați website-ul
Visnos.

Îi mulțumim lui Michael McDavid, care
ne-a permis utilizarea acestui software
pentru prima dată și introducerea lui în
această carte!

CĂUTARE RAPIDĂ

ACTIVITĂȚI PENTRU ELEVII DIN CICLUL PREȘCOLAR ȘI PRIMAR	CITIT/SCRIS	MATEMATICĂ	ȘTIINȚĂ	UMANISTICĂ	ARTE CREATIVE ȘI SCENICE	ACTIVITĂȚI ȘI PROIECTE TRANS-DISCIPLINARE
★★★★★ Foarte ușor	<ul style="list-style-type: none"> • Construim împreună! • Recital de citit 	<ul style="list-style-type: none"> • Imagini prin cuvinte 	<ul style="list-style-type: none"> • Lumini și umbre 		<ul style="list-style-type: none"> • Micii iubitori de muzică 	<ul style="list-style-type: none"> • Joc de cuvinte
★★★★	<ul style="list-style-type: none"> • Scrierea în cerc 			<ul style="list-style-type: none"> • Sentimente pufoase 		
★★★	<ul style="list-style-type: none"> • Reporterul zilei 	<ul style="list-style-type: none"> • Pe locuri, fiți gata, gătiți! 	<ul style="list-style-type: none"> • Să creăm un Glog! 			<ul style="list-style-type: none"> • Mini-Vietăți
★★				<ul style="list-style-type: none"> • Călătorie în trecut 	<ul style="list-style-type: none"> • Să ne exprimăm emoțiile! 	
★ Difil						

ACTIVITĂȚI PENTRU ELEVII DIN CICLUL PRIMAR ȘI GIMNAZIAL	CITIT/SCRIS	MATEMATICĂ	ȘTIINȚĂ	UMANISTICĂ	ARTE CREATIVE ȘI SCENICE	ACTIVITĂȚI ȘI PROIECTE TRANS-DISCIPLINARE
★★★★★ Foarte ușor	<ul style="list-style-type: none"> • Construim împreună! • Recital de citit • Joc de cuvinte 				<ul style="list-style-type: none"> • Micii iubitori de muzică 	<ul style="list-style-type: none"> • Zâmbește-i temei de casă! • Căutare isteță
★★★★	<ul style="list-style-type: none"> • Scrierea în cerc • Fii fantastic! • Biblioteca virtuală • Să folosim Kindle în sala de clasă 	<ul style="list-style-type: none"> • Familii de fracții • Matematica liniilor și a drumurilor 	<ul style="list-style-type: none"> • Schițe științifice 	<ul style="list-style-type: none"> • Sentimente pufoase • Vizitează trecutul 	<ul style="list-style-type: none"> • Clasa noastră 3D 	<ul style="list-style-type: none"> • Skype este limita!
★★★	<ul style="list-style-type: none"> • Primul meu film • Povești vitejești • Propria mea publicație! • În căutarea unei q-ărți 		<ul style="list-style-type: none"> • Este timpul o iluzie? • Să creăm un Glog! 	<ul style="list-style-type: none"> • Copii ai acleași lumi • Creatorii de muzică • Jo de roluri pe Twitter • Călătorie în trecut 		<ul style="list-style-type: none"> • O reclamă grozavă • Enciclopedia online
★★						
★ Difil	<ul style="list-style-type: none"> • Podcast pentru părinți 					<ul style="list-style-type: none"> • Este o înscenare!

CONSTRUIM ÎMPREUNĂ!

3+



PE SCURT

Jigsaw Planet este un software foarte flexibil pentru crearea de puzzle online. Poți crea puzzle din fotografii scanate sau desene ale copiilor sau din imagini descărcate de pe internet. Chiar funcționează pentru orice grup de vârstă (inclusiv profesori!)

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Cereți elevilor să deseneze fie în Paint-ul din Windows fie cu un software similar. Cu cât este mai simplu desenul cu atât va fi mai ușor de rezolvat puzzle-ul. Imaginea se salvează apoi pe calculator. Alternativ se poate folosi o altă imagine (realizată clasic la ora de desen) care va fi apoi scanată și salvată pe hard-disc.

Se poate crea un cont pe www.jigsawplanet.com însă nu este obligatoriu. Recomandăm totuși autentificarea de către profesor pentru un cont al clasei dar și pentru ca puzzle-urile create să poată fi găsite ulterior mai ușor.

Faceți clic pe butonul CREATE și încărcați fișierul salvat pe disc. Deși o chestiune de preferințe, recomandăm folosirea de foldere corespunzătoare pe hard-disc și nu a suprafeței de lucru ecran a sistemului de operare (desktop), oricât de ușor și comod ar părea acest lucru. Odată încărcată imaginea stabiliți ce formă și câte piese va avea puzzle-ul. De acest lucru va depinde și gradul de dificultate al acestei activități. Odată parcurși acești pași copiii vor face clic pe butonul Create și puzzle-ul va apare pe ecran.

Fie rezolvă ei înșiși puzzle-ul, fie roagă un coleg să facă acest lucru. Când au terminat pe ecran va apare o fereastră în care va fi afișat timpul de rezolvare.

Partajați puzzle-ul pe o pagina Facebook, Twitter sau blog. Provocați copiii să rezolve puzzle-urile în perechi. Un copil rezolvă, celălalt cronometrează. Apoi schimbați rolurile.

Un exemplu de puzzle creat de un copil de 6 ani îl găsiți aici:
www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=176b68751800.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Software de desenare (de exemplu Paint sau Desenatori.ro).
- Imagini / Desene scanate.
- Conexiune și acces la Internet.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Copii întotdeauna se simt bine atunci când își creează propriile puzzle-uri, plăcerea fiind dublată mai ales dacă își folosesc propriile fotografii sau desene. Ce apreciem cel mai mult este faptul că fiecare poate să aleagă gradul de dificultate, corespunzător vârstei și abilităților. Este nevoie de concentrare și răbdare.



SUGESTII

Dacă copiii întâmpină dificultăți în rezolvarea puzzle-ului ei cu un simplu clic pe iconița din colțul stâng al aplicației pot vedea cum arată imaginea finală.

SECURITATE

Dacă copiii doresc să folosească imagini cu propria persoană asigurați-vă că aveți permisiunea părinților în scris înainte de a crea puzzle-ul. Nu uitați că acestea sunt disponibile online și, deci accesibile tuturor!

ALTE IDEI

- Consolidarea vocabularului: www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=370f05946bd7.
- Despărțirea în silabe prin crearea de puzzle cu cuvinte: www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=16ba7b65021d.
- Colecții permanente de puzzle-uri online pe un subiect particular (cum să mâncăm sănătos, scene istorice etc.).
- Pentru copiii mai mari, puteți folosi capturi ecran din Google Earth sau Google Maps și cereți apoi elevilor să recunoască locurile din imagine și / sau să le denumească.

IMAGINI PRIN CUVINTE

4-6 ANI



PE SCURT

Descrierea unei imagini prin cuvinte este o activitate potrivită pentru diferite grupe de vârstă și abilități fiind extrem de atractivă în special pentru învățarea pe bază de instrucțiuni / dirijată. Contribuie la dezvoltarea concentrării, la învățarea de concepte matematice etc.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

(Există foarte multe moduri de a face acest lucru, depinzând de grupul de vârstă și abilitățile / competențele copiilor).

Un program pe care îl recomandăm cu căldură este TuxPaint (include culori, forme, ștampile, fundaluri etc.). Înainte de a folosi programul cu copiii experimentați, petreceți cel puțin o oră, pentru a vă familiariza cu interfața. Copiii vor învăța relativ repede cum să folosească aplicația, fie prin exersare, fie din greșeli, dacă încearcă un timp suficient de îndelungat.

Începeți prin a da copiilor un desen pe care să îl copieze în TuxPaint. Apoi încercați să le dictați o succesiune de imagini: un copac mare, un triunghi galben, trei mere într-un coș, patru flori aranjate după mărime (de la cea mai mare la cea mai mică), la stânga, ..., la dreapta, ..., deasupra, ..., dedesubt, ... etc.

Această aplicație le permite copiilor să exerseze cuvinte din vocabular și să înțeleagă numerele sau concepte spațiale simple. Îi ajută de asemenea să își mențină concentrarea pe un anumit subiect / temă și / sau la dezvoltarea / antrenarea memoriei.

Puteți pune copii în perechi – spate-în-spate. Unul dintre copii are o imagine pe care trebuie să o descrie astfel încât colegul său să o duplicate / relice cât mai fidel în TuxPaint. Această activitate se poate dovedi extrem de utilă pentru exersarea abilităților de comunicare (puteți include o serie de concepte matematice, forme, proprietăți ale acestora etc.)

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Aplicația Tux Paint (tuxpaint.org).

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

- Dezvoltarea timpurie de competențe TIC, de exemplu controlarea unui mouse
- Ușurință în adaptarea pe grupe de vârstă și abilități
- Bună introducerea în aplicațiile (software) de desenare

SUGESTII

Această activitate de obicei este executată doar cu un singur copil. Dar se poate folosi fie în perechi fie cu un grup mai mare sau chiar cu toată clasa dacă se apelează la o tablă interactivă. În acest caz copiii sunt invitați unul câte unul să-și prezintă rezultatele.

ALTE IDEI

- Dictați instrucțiunile într-o limbă străină (de exemplu pentru învățarea / consolidarea vocabularului limbii franceze: "Faites un dessin d'une fleur rouge".
- Creați o hartă spațială a clasei / camerei / dormitorului vostru.

JOC DE CUVINTE

6+



PE SCURT

Norurile de cuvinte sunt acele „imagini de cuvinte” pe care le vedem zilnic. Pur și simplu suntem îndrăgostiți de software-ul care le crează! Este atât de simplu de utilizat iar posibilitățile de întrebuintare par nemărginite. În acest exemplu l-am folosit ca o activitate de încălzire / spargere a gheții la începutul lecției într-o manieră rapidă și destinsă.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Accesați <http://wordle.net>. Wordle este o aplicație Java care analizează o porțiune de text sau un flux informațional (feed) și crează un nor de cuvinte din ele. Nu este nevoie să vă înregistrați. Pur și simplu faceți clic pe CREATE. Prin apăsarea acestei opțiuni se va deschide o fereastră nouă în care puteți tasta sau lipi orice text doriți.

Faceți click pe Go și așteptați câteva secunde. Textul introdus va lua forma unui nor de cuvinte. De obicei folosim aplicația pentru învățarea unei limbi străine (vocabulary, ortografie etc.). Un exemplu tipic îl aveți în imaginea alăturată.

Pentru a-l folosi la clasă proiectați pe tabla interactivă Wordle (30 de secunde este suficient) și cereți copiilor să scrie cât mai multe cuvinte pe subiectul cerut (de exemplu revizuirea / verificarea unei liste de adjective). Când timpul a expirat puteți jongla cu diverse tipuri de fonturi, puneri în pagină și culori. Din experiența altor educatori s-a observat că este preferabil pentru copiii de vârstă mică utilizarea de șabloane pe orizontală (opțiunile „Horizontal” sau „Mostly Horizontal” din tabul „Layout”). Pentru fonturi recomandăm Vigo sau ChunkFive – sunt mai lizibile și mai puțin confuze. Imaginea creată poate fi apoi folosită după bunul plac – o puteți tipări ori salva în galeria de imagini Wordle pentru a putea fi vizionată ulterior.

Puteți folosi și alte subiecte, cum ar fi preluarea de texte din articole din ziar sau dintr-o carte, genera nori din expresii sau alcătuirea unor nori din termeni specifici unei discipline / subiect.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Pentru a folosi Wordle cu întreaga clasă aveți nevoie fie de o tablă interactivă fie de un (video)proiector. Puteți însă folosi aplicația și în mod individual sau în perechi dacă aveți acces la un laborator.
- Cronometru – recomandăm folosirea unui cronometru de bucătărie Dar orice dispozitiv (ceas, clepsidră etc.) sau aplicație de cronometrare a timpului este utilă.
- Atenție! Java trebuie preinstalat pe computer.
- Se poate folosi alternativ și aplicația Tagxedo (www.tagxedo.com), care nu este atât de complicată, dar nici simplă și intuitivă ca Wordle. În principiu face același lucru, dar pune la dispoziție o gamă mult mai variată de forme (de exemplu pentru sărbătorile de iarnă se poate crea un nor de cuvinte sub forma unui pom de Crăciun).

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Este una dintre resursele online care necesită mult mai puțin timp decât dacă se apelează la clasică „hârtie și cemeală”. În plus este foarte flexibilă și permite adaptarea pentru o serie de contexte. Dacă ar fi să creăm ceva similar sau un poster în mod tradițional ne-ar lua cel puțin o oră. Așa, în mai puțin de 5 minute avem rezultatul dorit!

SUGESTII

Pentru a lipi cuvintele folosiți simbolul ~ (tilda) între cuvinte. Tilda va fi transformată în spațiul dintre cuvintele unei expresii atunci când textul va fi desenat.

Cu cât un cuvânt apare mai des în text, cu atât mărimea fontului este mai mare.

Pentru copiii de vârstă mică un număr de 10 cuvinte este suficient. Un lucru bine de știut este acela că Wordle poate prelucra texte în orice limbă.

Uneori este recomandabil să testați cu elevii aplicația înainte de a o folosi propriu-zis, jonglând cu schemele de culoare sau seturile de caractere.

De ce o apreciem atât de mult? În primul rând datorită posibilităților aproape nelimitate de a o folosi (în orice limbă, la orice disciplină, pentru orice subiect etc.). În al doilea rând este extrem de ușor de folosit, nepretențioasă tehnologic și un excelent instrument motivațional pentru a antrena elevii chiar de la începutul unei lecții.

SECURITATE

Spuneți elevilor să nu acceseze galeria de imagini fără permisiunea dvs. Fiind publică există riscul apariției unor nori „neprietenoși” contextului educațional. Cu toate acestea, nu am întâlnit până acum conținut periculos pe acest site.

ALTE IDEI

- Crează o poveste într-un nor! Împărțiți elevii în grupe de patru și cereți-le să aleagă o poveste din bibliografia recomandată la clasă. După ce v-ați asigurat că fiecare copil din grup știe povestea, spuneți-le să scrie între 20 și 40 de cuvinte semnificative povestirii. Folosiți aplicația Tagxedo pentru aceasta. Introduceți cuvintele, alegeți orientarea, o schemă de culoare și un font. Apoi alegeți o formă potrivită care să reflecte conținutul povestirii. Repetați aceste operații astfel încât să aveți mai mulți nori de cuvinte pentru aceeași poveste. Apoi partajați norii pe propriul blog, pe site-ul clasei/școlii sau chiar pe Facebook sau Twitter. Fiecare grup își prezintă norii. Apoi, prin rotație cereți elevilor să aleagă un nor al altui grup și să înfiripe / scrie o poveste pe baza cuvintelor din nor. La sfârșit comparați poveștile și discutați asemănările și diferențele dintre ele. Noile povești scrise pot fi și ele partajate online (sau chiar realizate postere cu Glogster).
- Pentru elevii de vârstă mai mare puteți folosi pentru crearea de nori de cuvinte paragrafe din lecturile obligatorii de la clasă (nu includeți titluri și numele autorilor). Cereți apoi copiilor să ghicească despre ce text este vorba.
- Puteți folosi texte ale diversilor autori pe același subiect sau scriitori din perioade diferite. De exemplu poveștile lui Ispirescu.
- Folosiți un discurs celebru al unui politician sau personalități de marcă a culturii române.
- Alegeți un personaj faimos, descrieți-l printr-un nor de cuvinte și cereți elevilor să denumească personajul.

LUMINI ȘI UMBRE

6-7 ANI



PE SCURT

O aplicație extrem de utilă pentru a ajuta elevii să recunoască diferența între sursele de lumină naturale și cele artificiale. De asemenea se abordează subiectul delicat a ce este și ce nu este o sursă de lumină.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Împreună cu elevii alcătuiți o listă despre lucrurile care „dau lumină”. Includeți toate sugestiile copiilor chiar dacă se vor regăsi și termeni incorecți, cum este de exemplu *luna*. Acest lucru va fi însă important atunci când elevii își vor evalua rezultatele învățării la sfârșitul lecției.

Puneți-le la dispoziție o serie de dispozitive care dau lumină pentru a fi investigate (de exemplu lanterne, lumânări, brichete, mini-veioză pentru citit, indicator laser tablă etc.). Pentru obiectele care nu pot fi aduse în clasă asigurați-vă că aveți la dispoziție în format tipărit imagini cu acestea (de exemplu soarele, semafoarele stradale, farurile unei mașini etc.).

Cereți apoi elevilor să deseneze ei alte surse de lumină (fie clasic, fie cu o aplicație online) sau să le fotografieze (cel mai bine pe un fundal negru pentru contrast). Pentru fiecare articol puneți întrebări. De exemplu: Pentru / La ce se folosesc? Cine le folosește? Sunt similare? Există diferențe între ele? Ce fel de lumină oferă? Dar căldură?

Cu ajutorul unor obiecte 3D (ca de exemplu un cilindru, un cub) cereți copiilor să urmărească umbrele create de o lanternă sau o lumânare. Obiecte diferite au umbre diferite? Când mutăm sursa de lumină se mută și umbra?

Puteți apela la Google Earth de exemplu pentru a vedea ce fel de umbre se obțin în diverse momente ale zilei pentru curtea școlii, de exemplu.

Pentru consolidarea cunoștințelor recomandăm jocul www.bbc.co.uk/schools/scienceclips/ages/5_6/light_dark.shtml fie în perechi fie cu toată clasa.

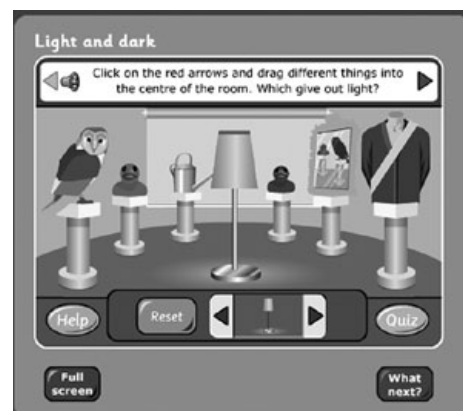
Apoi întoarceți-vă la lista inițială și vedeți dacă toate obiectele scrise sunt și surse de lumină. Discutați, argumentați ideile împreună.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Acces la Internet
- Obiecte diferite pentru a ilustra sursele de lumină: lanterne, lumânări, etc.
- Software de desenare: Tux, Too Simple KidPix sau asemănător
- Aparatură foto digitală (opțional)
- Google Earth (este gratuit, dar necesită instalare)

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Dezvoltarea cunoașterii și înțelegerii pentru diverse subiecte din știință.



SUGESTII

Deși jocul este în engleză este relativ ușor și nu necesită cunoștințe de engleză avansată, profesorul poate să citească întrebările iar elevii să răspundă în limba maternă.

SECURITATE

Odată prezentate obiectele ce pot fi surse de lumină, asigurați-vă că elevii știu că nu au voie să folosească bricheta sau să aprindă o lumânare! Doar dvs. aveți voie să folosiți chibrite sau brichete! De asemenea pentru indicatorii laser cereți să nu fie îndreptată lumina spre ochi.

ALTE IDEI

- Creați desene ilustrând activități din timpul zilei și/sau nopții.
- Cereți elevilor să aducă la școală imagini / poze cu diverse surse de lumină. Faceți cu acestea un Glog sau un Pinterest. (vezi activitatea „Să creăm un Glog!” din acest ghid).
- Faceți poze cu diverse peisaje. Apoi, cu ajutorul unui editor simplu de imagini jucați-vă cu efectele: reduceți intensitatea culorii, măriți sau micșorați contrastul etc. Puteți face ca imaginea să fie ca fotografiată în timpul zilei, respectiv al nopții? Sau să încercați să „schimbați anotimpul”?

RECITAL DE CITIT

6+



PE SCURT

Realizarea de înregistrări audio nu a fost nicând mai ușoară datorită abundenței de aplicații gratuite, ușor de întrebuițat. Folosim înregistrările audio pentru a citi evaluările (pentru colegi, auto-evaluări, de către profesor) și comunicările cu părinții.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Dacă nu aveți deja instalat pe calculator un software de înregistrare audio veți avea nevoie de unul, cel mai ușor prin descărcare de pe Internet. Pentru această activitate vom folosi Audacity (vezi linkul mai jos). Este unul din cele mai răspândite softuri audio din clasa sa. În plus este gratuit, ușor de folosit atât pentru înregistrare cât și pentru redarea sunetelor și se instalează în câteva minute.

Când totul este pregătit cereți elevilor să acceseze aplicația. Deși interfața pare a fi complicată la prima vedere totul se reduce de fapt la trei butoane: **Record** (cel cu bulina roșie în mijloc), **Stop** (cel cu pătratul în mijloc) și **Play** (cel cu triunghiul verde în mijloc). Aceste trei butoane sunt ușor de recunoscut deoarece sunt la fel ca pe orice echipament audio standard (videorecordere, DVD playere ș.a.m.d).

Când elevii sunt pregătiți pur și simplu apăsați butonul **Record** și începe înregistrarea. Când au terminat apăsați **Stop**. Ceea ce au înregistrat poate fi ascultat prin apăsarea butonului **Play**. Într-adevăr este atât de simplu! Este important să atrageți atenția elevilor că, dacă fac vreo greșeală, să nu oprească înregistrarea și să o ia de la capăt pentru a avea un clip audio perfect. La urma urmei, dacă folosiți această activitate pentru evaluare veți dori să aveți o imagine cât mai clară a parcursului didactic sau chiar a competențelor de citire. Adeseori s-a constatat că citindu-și evaluările elevii acordă o atenție sporită textului și formei de prezentare verbal a acestuia.

Aspectul cheie al acestei activități îl reprezintă modul în care folosiți înregistrarea. Așa cum este specificat în prezentarea pe scurt, pur și simplu salvați înregistrarea și o folosiți pentru a evalua abilitățile de citire ale elevilor, de exemplu. Este util dacă faceți acest lucru în mod progresiv, pe parcursul anului școlar, pentru o evaluare formativă.

Cu toate că puteți face acest lucru și în perechi, unii elevi sunt timizi și nu se simt confortabili dând sau primind feedback de la colegi. În acest caz, asigurați-vă că toată clasa este de acord cu evaluarea audio colegială.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Audacity sau orice alt program de înregistrare și redare audio. Audacity poate fi descărcat de la adresa: <http://audacity.sourceforge.net/download/>.
- Folosiți un microfon cu USB, care este mult mai bun pentru înregistrare decât cel încorporat în echipament.
- Dacă sunteți utilizator Mac vă recomandăm aplicația Garage Band, preinstalată în sistem. Este mai complicată decât Audacity dar are mult mai multe opțiuni!

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Producerea de dovezi clare ale realizărilor de citit ale elevilor este o problemă permanentă / perenă / persistentă și de regulă implică echipament costisitor / temperamental (cum ar fi benzi / CD-uri etc.). Folosind Audacity pe calculator are desigur multe avantaje, cel mai bun dintre ele fiind acela că nu necesită investiții și/ sau cheltuieli financiare.

SUGESTII

Dacă elevii nu sunt obișnuiți să își audă propria voce s-ar putea să fie reticenți în a folosi această aplicație. De aceea, se recomandă, pentru a le învinge temerile și/sau sfiala să exersați cu ei înainte de derularea activității pentru a se „acomoda auditiv”.

Dacă aveți nevoie de fișiere audio pentru a fi trimise părinților sau altor actori educaționali vă recomandăm să folosiți formatul mp3 și fie le partajați online prin Dropbox fie apăsați la un dispozitiv extern de memorie (stick USB, CD etc.). Nu pierdeți din vedere faptul că, în general, fișierele audio au dimensiuni mari și s-ar putea ca nu toți clienții de poștă electronică să vă permită transferul acestora prin email. Indicații suplimentare se găsesc în activitatea „Podcast pentru părinți”.

SECURITATE

Legat de această activitate nu există specificații legate de siguranță sau securitate. Însă subliniem din nou faptul că este bine să vă consultați elevii în privința utilizării de evaluări audio cu toată clasa. Unii dintre copii s-ar putea simți jenați când vine vorba de evaluarea colegială.

ALTE IDEI

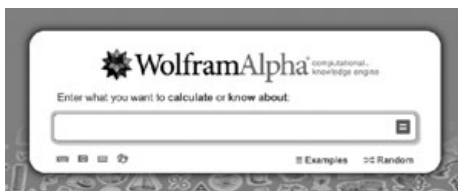
- Cereți elevilor să înregistreze cărți în format audio fie pentru colecția clasei, a școlii sau chiar resursă educațională disponibilă online unui public larg.
- Creați un „radio” al clasei / școlii. Începeți să înregistrați interviuri cu profesorii, alegeți ce cântece vor fi difuzate, stabiliți un program de difuzare etc. Consultați și activitatea „Podcast pentru părinți”.
- Citiți activitatea „Cartea digitală de povești” pentru idei și resurse despre Audacity în scrierea de narațiuni.

CĂUTARE ISTEAȚĂ

7+



PE SCURT



Wolfram Alpha (www.wolframalpha.com) este un motor de căutare complet diferit de Google¹. În timp ce majoritatea motoarelor de căutare furnizează liste de rezultate sub formă de pagini web, multe dintre ele conținând informații foarte detaliate și uneori dificil de citit și extras cele necesare, răspunsurile oferite de Wolfram Alpha constau nu în linkuri, ci în grafice, poze și cifre. De asemenea, este o idee foarte bună să le prezentăm copiilor și alte motoare de căutare în afară de Google.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Acest motor de căutare științific este grozav pentru elevii care doresc date și informații pe teme „tehnice” sau specifice, precum țări, animale, personalități, materiale etc.

Spre exemplu, la întrebarea „Ce înălțime are Everestul?”, Wolfram Alpha nu va da doar răspunsul exact, ci va prezenta o pagină ordonată cu informații suplimentare din surse verificate, cum ar fi localizarea geografică a muntelui, cele mai apropiate orașe, hărți și grafice pe aceeași temă. Mai mult, Wolfram Alpha poate compara înălțimea Everestului cu lungimea celebrului pod Golden Gate, poate să spună cum era vremea la Londra în ziua asasinării lui JFK, să afle când va fi următoarea eclipsă vizibilă din orașul tău, având avantajul că poate căuta informațiile din mai multe surse și poate conecta informațiile secundare de subiectul principal.

Pe pagina motorului de căutare în caseta de interogare „Enter what you want to calculate or know about” se introduce un cuvânt cheie, o întrebare sau chiar o ecuație matematică. Pentru a obține rezultate se face click pe semnul „=” (Compute). De exemplu dacă tastezi cuvântul „banana” veți fi uimit de informațiile obținute: 5-6 definiții diferite care fiecare conduc spre rezultate surprinzătoare.

Ne place de asemenea să accesăm informațiile din stânga ecranului, oferite ca adjuvant al interogării.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

Elevii au nevoie de o acomodare cu noul motor de căutare (10 minute sunt suficiente pentru exerciții, câteva exemple, cunoașterea funcțiilor etc.). Și, bineînțeles de www.wolframalpha.com/.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Nu credem că există vreun cadru didactic care să nu fi cerut elevilor săi să caute și să adnoteze informații suplimentare pe internet. Adesea s-a dovedit că nu este o sarcină facilă pentru ei. Deși Wolfram Alpha este unul dintre cele mai puternice motoare de căutare pentru cercetători s-a dovedit a fi unul dintre cele mai ușor de întrebuițat de către copii. Odată ce le-ați explicat copiilor (și aceștia au înțeles) ce este și cum funcționează, lecțiile la clasă vor deveni mai atractive și mai interactive datorită faptului că Wolfram Alpha nu sustrage atenția de la subiectul dezbătut și nici nu ai șansa să suferi de „sindromul pierduti în spațiu”.

SUGESTII

Recomandăm cu încredere utilizarea motorului de căutare Wolfram Alpha ori de câte ori aveți nevoie de o informație. Este spectaculos, atractiv și generos din punct de vedere al rezultatelor relevante, răspunsuri precise sau informații coerente.

Wolfram Alpha are avantajul că oferă direct informațiile căutate (fără devieri de la subiect), le așează ordonat în tabele, le grupează, face calcule și interpretează dinamic orice întrebări.

Și-a dovedit utilitatea în special pentru copiii dislexici și ca suport pentru persoanele cu dificultăți de învățare (http://lab.clcworld.net/clc_star/clc_star.html).

Wolfram poate fi abordat fie în stilul clasic, pe baza cuvintelor cheie, fie adresându-i o întrebare, așa cum ai proceda în mod normal cu orice persoană.

Acest software permite utilizatorilor să particularizeze interfața la nivel de pagini, dimensionare imagini, modificarea mărimii fontului, fundal, culori și stiluri.

SECURITATE

Poate cea mai atractivă caracteristică a acestui software pentru domeniul educațional este abilitatea sa de „ține deoparte” copiii de căutări impudice. Astfel, o simplă interogare pentru cuvântul sex va ocoli utilizatorul de conținut indecent.

ALTE IDEI

- Explorați / experimentați căutările alternative de imagini (Image Input) sau date (Data Input).
- Jucați-vă. De exemplu: Cine va găsi primul denumirile latinești ale unor animale? Sau „Cine știe câștigă!” (folosiți exemplele din stânga ecranului).

¹ Wolfram Alpha nu este un simplu motor de căutare, ci un „computational knowledge engine”, ceea ce s-ar traduce prin „generator computațional de cunoaștere”, adică, mai puțin pretențios exprimat, un site ce produce date bazându-se pe cererea utilizatorului și pe informația conținută în propria bază de date, și nu bazându-se pe web. Singura sa problemă constă în inabilitatea de a înțelege alte limbi decât engleza - dacă o să scrieți, de exemplu, București, o să primiți răspunsul că nu s-a înțeles ce vreți să spuneți. Bucharest, în schimb, va produce rezultate utile.

MICII IUBITORI DE MUZICĂ

7-10 ANI



PE SCURT

În această activitate școlarii sunt încurajați să ia parte la lumea captivantă a ritmurilor moderne, realizate cu ajutorul jucăriilor muzicale. Ei încep prin a construi / confecționa propriile instrumente muzicale din deșeuri (resturi de lemn sau fier) sau alte materiale neconvenționale și să investigheze șabloane / modele / probe de sunet folosind software de înregistrare audio. În sfârșit ei pot transmite cunoașterea și înțelegerea lor asupra sunetelor prin partajarea de tutoriale video și prin blogul propriu.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Grupați elevii câte 2-4 și cereți-le să conceapă și să construiască un instrument muzical, neacordat (prin „neacordat” înțelegem orice instrument care produce un sunet în urma unei loviri dar nu este acordat, de exemplu tobe sau alte instrumente simple de percuție; realizarea unei harpe s-ar putea transforma într-un proiect mult prea ambițios!).

Crearea de tobe de orice fel, bețe, castagniete sau orice alte instrumente muzicale din tot felul de deșeuri cu care se poate bricola (bidoane mici de plastic, elastice, mărgelile, cutii de carton de băuturi răcoritoare sau lapte etc.) reprezintă deja o activitate destul de populară în marea majoritate a școlilor.

În timpul procesului de creație cereți elevilor să se gândească la sunetul pe care îl produce instrumentul lor și, dacă este posibil, să creeze și ei sunete diferite prin scuturare, lovire, frecare sau ciupire.

Când au terminat, cereți-le să se înregistreze cântând la instrumentul creat cu ajutorul unui software de tip Audacity (www.audacity.sourceforge.net/) (sau orice altă aplicație similară). Indicații despre modul de utilizare a aplicației Audacity se găsesc în Activitatea „Recital de citit”.

Când fiecare grup s-a înregistrat cântând la propriul instrument, derulați fiecare înregistrare fără să precizați autorii acestora, și cereți clasei să studieze diagramele audio iar apoi să și ghicească ce instrumente „au lăsat aceste urme muzicale”.

Discutați împreună ideile și puneți elevii să găsească o regulă, de exemplu cu cât mai puternic este sunetul cu atât mai înalt este vârful înregistrat de aparat (amplitudinea). Oare pot ei să deducă ce face ca semnele înregistrate să fie mai apropiate sau mai depărtate (frecvența)? Pot ei indica diferența între unde rotunjite și cele ascuțite? Încercați să înregistrați cu două instrumente deodată (de preferat cu timbre total diferite) și vedeți ce se întâmplă.

După ce au experimentat suficient de mult timp rezultatele obținute (și, bineînțeles și muzica / cântecul / melodia) pot fi postate pe blog (dacă aveți unul), pe Moodle, Slideshare sau YouTube.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Lucru manual, deșeuri / rebuturi / alte materiale neconvenționale pentru a construi instrumente.
- www.audacity.sourceforge.net.
- Microfon extern dacă este posibil.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Această activitate permite elevilor să înțeleagă cum sunt înregistrate și reprezentate sunetele și cum pot să interpreteze în regim audio. Le permite să se exprime artistic și, totodată să devină responsabili pentru ocrotirea mediului.



SUGESTII

Activitatea este consumatoare de timp deoarece include diverse etape / pași. Cu toate acestea, ea nu are un grad de dificultate ridicat și poate contribui la introducerea / consolidarea competențelor atât tehnice cum ar fi cea de utilizare a unui software de înregistrare / redare audio cât și muzicale, lucru manual sau știință.

SECURITATE

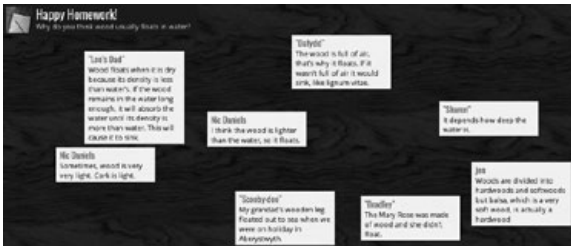
În ceea ce privește siguranța online nu există indicații sau cerințe speciale. O atenție sporită trebuie însă acordată activităților de lucru manual, cum ar fi folosirea unei foarfeci.

ALTE IDEI

- Creați orchestra clasei, fiecare copil cântând la instrumentul creat. Înregistrați reprezentația.
- Copiii pot crea un clip audio explicând modul în care au fost bricolate instrumentele.
- Resurse suplimentare pe blogul proiectului „Minibeats – în ritmuri moderne”, <http://minibeats.blogspot.fr/> și platforma wiki asociată la <http://minibeats.wikispaces.com>.

ZÂMBEȘTE-I TEMEI DE CASĂ!

8+ JAAR



PE SCURT

Padlet (fost Walwisher)¹ este o modalitate excelentă atât de a colecta ideile și resursele de la elevii cât și de a le prezenta simplu, într-un format atractiv și prietenos. Poate fi folosit într-un milion de scopuri de exemplu, pentru obținerea de feedback la sfârșitul unei lecții, predarea de limbi străine, a face predicții și, în general, a posta idei și contribuții de-ale elevilor. Noi o folosim aici ca și o temă de casă rapidă, ușoară și amuzantă – de aceea avem Zâmbește în titlu! Un exemplu poate fi urmărit aici: <http://padlet.com/wall/cymru-wales>.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Pentru a începe faceți click pe butonul „Build a wall” de pe pagina de gardă a aplicației (orice modificare se realizează simplu – printr-un dublu click pe peretele alb). Se poate alege un fundal din galeria aplicației, stabili un titlu, subtitlu și alte câmpuri relevante. Totul într-o manieră extrem de simplă. Titlul poate fi denumirea lecției iar subtitlu sarcina cerută pentru tema de casă.

La această activitate toată clasa trebuie să contribuie. Trimiteți elevilor adresa unde se află peretele virtual și asigurați-vă că toți copiii știu să folosească aplicația (15 minute sunt arhisuficiente pentru inițiere). Este important să subliniați faptul că toți elevii să-și treacă numele atunci când postează.

La ora următoare proiectați peretele în fața clasei și discutați împreună contribuțiile fiecăruia. Acest exercițiu se poate transforma într-o excelentă sesiune de dezbateri educațională, în care elevii sunt puși în situația de a pune în valoare argumente diferite pentru fațete diferite ale unor chestiuni.

Un exemplu poate fi găsit urmând această legătură: <http://padlet.com/wall/1VOyMX36aq> (de exemplu o altă temă poate fi: „Dacă ai fi Moș Crăciun pentru o zi ce i-ai pune Europei sub brad?”)

DE CE AVEȚI NEVOIE?

Pentru proiectarea peretelui cu tema de casă ce conține postările elevilor recomandăm o tablă interactivă sau măcar un video proiector. De asemenea este nevoie să dați adresa de web a peretelui-temă elevilor.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Util în special situațiilor când aveți în clasă elevi timizi. Sub masca anonimatului copiii își pot învinge sfiala, postându-și fără a le fie teamă de a fi ridicularizați, ideile, opiniile, părerile personale. Duce atât la creșterea stimei de sine cât și la creșterea entuziasmului în rezolvarea unei teme de casă.

SUGESTII

Asigurați-vă că în secțiunea „Modify this wall-Privacy” setările sunt corecte astfel încât toți copiii să poată participa la rezolvarea temei de casă.

De asemenea, postați linkul peretelui fie pe platforma școlii (dacă există vreuna), fie arhivați-o electronic în spațiul digital al clasei.

SECURITATE

Dacă v-ați decis ca peretele să fie public, verificați periodic postările pe acesta astfel încât să le puteți șterge pe cele cu conținut neadecvat. Pe de altă parte, dacă unele contribuții externe se dovedesc avantajoase reveniți asupra temei și discutați-le cu toată clasa.

ALTE IDEI

- Obțineți feedback la sfârșitul lecțiilor!
- Folosiți un Perete pentru a strânge toate zilele de naștere ale elevilor.

¹ Padlet este o aplicație online care permite utilizatorilor să-și exprime cu ușurință opiniile pe un subiect comun pe un „avizier” virtual (wall). Peretele este, de fapt, o pagină web unde utilizatorii publică scurte mesaje conținând text, imagini, clipuri video și / sau legături. Poate fi folosit pentru sesiuni de brainstorming, a posta adrese de Internet utile, cuvinte noi, termeni sau comentarii pe o temă dată. Colaboratorii pot fi invitați prin e-mail sau cu ajutorul URL-ului.

SENTIMENTE PUFOASE

5+



PE SCURT

Această activitate este distractivă și poate fi utilizată în procesul de evaluare de mai multe ori în timpul anului școlar. Contribuie la dezvoltarea sentimentului de coeziune și a conștientizării sentimentelor celorlalți. Dacă sunteți familiarizat cu activitatea „Notița” atunci veți găsi un echivalent modern în aceasta.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Începeți prin a instrui copiii cum să folosească Blabberize (www.blabberize.com) pentru a crea o imagine care vorbește (termenul englezesc de Blabber este dificil de tradus în română¹). Explicați-le că un „Blabber” este de fapt o imagine 2D sau o fotografie căreia îi asociem un scurt text audio. O bună idee este să aveți deja create câteva astfel de animații audio pentru a le arăta elevilor (copiii le vor găsi vesele, delicioase).

De obicei este suficient microfonul încorporat al calculatorului. Dacă însă aveți un microfon extern asigurați-vă că elevii știu să-l folosească (arătați-le înainte de a trece la procesul de creație).

Scrieți numele tuturor copiilor pe bucățele de hârtie pe care le puneți într-o cutie. Rugați elevii să extragă câte un nume (dacă și-au citit propriul nume atunci înlocuiți bilețelul cu altul). La sfârșit, fiecare copil trebuie să fie în posesia unui bilețel pe care scrie numele noului lor „prieten secret”. După un anumit timp cereți elevilor să scrie un „mesaj special” prietenului lor confidențial. Acest moment poate fi o zi de naștere, Anul Nou, obținerea unor rezultate excepționale la un concurs sportiv, o nouă frizură, orice eveniment care se poate transforma într-o ocazie de a trimite un Blabber! Copiii vor hotărî acest moment. Singura cerere din partea profesorului este ca elevii să se asigure că este vorba de un eveniment cu conotații pozitive. Mesajul înregistrat poate fi scurt, un cântec, o poezie sau doar un simplu compliment.

Dacă decideți să înregistrați într-un fișier audio trebuie să știți că limita de timp este stabilită la 30 de secunde. Elevii pot apoi să aleagă o imagine fie din galeria aplicației fie pot ei înșiși să încarce o fotografie. Linkul obținut poate fi apoi trimis „prietenului secret” în orice moment.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Un microfon (cu excepția cazurilor în care există unul încorporat).
- Aplicația în sine disponibilă la: www.blabberize.com.
- Tutorial, www.youtube.com/watch?v=cO-VVHPYAPg.
- Similar, dar cu mai multe facilități, www.goanimate.com.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

- Fiecare elev va fi plăcut surprins (în special cei mai puțini încrezători).
- Se potrivește cu nevoia copiilor de a se prosti, de a face lucruri caraghioase.
- Pot să învețe să exprime ceva frumos / dezvoltate sentimente frumoase / să fie buni, cordiali, îngăduitori, amabili într-o modalitate veselă, plăcută, amuzantă și distractivă.



SUGESTII

Faceți această activitate la începutul anului sau stabiliți de la bun început o anumită dată. S-ar putea ca elevii să se plictisească așteptând momentul în care vor trimite mesajul. Nu uitați de limita de timp! Dacă aveți nevoie de cont asigurați-vă din timp că ați creat unul pentru toată clasa.

SECURITATE

Dacă doriți să folosiți imagini cu personaje celebre și nu sunteți siguri asupra drepturilor de autor vă recomandăm să apelați la resursele stocate la <http://search.creativecommons.org/> (licențe Creative Commons). Deși este mai bine ca elevii să-și folosească propriile fotografii nu uitați să accentuați faptul că în mesajele audio să nu fie incluse nume, numere de telefon și/sau adrese reale.

ALTE IDEI

- Puteți crea personaje fictive pentru care să înregistrați un monolog.
- Puteți crea audio-biografii ale unor personalități celebre din istorie, cultură sau chiar comunitatea locală.
 - Puteți crea știri pentru newsletterul clasei.
 - Puteți face tutoriale.
 - Puteți folosi ca și invitații pentru o serie de ocazii festive: carnaval, festival sau orice altă petrecere a clasei / școlii.

¹ Blabber înseamnă persoană indiscretă, bârfitor

REPORTERUL ZILEI

5-9 ANI



SUGESTII

Elevii pot face fotografii care să ilustreze o jumătate de zi sau o zi întreagă, însă va fi necesar să limitați perioadele în care le este permis să facă fotografii la primele minute din ore, pentru a nu perturba activitatea. Nu uitați să le cereți să facă fotografii în timpul pauzelor și în timpul prânzului. În cazul în care considerați că este necesar, puteți să supravegheați dvs. această activitate sau să numiți un elev mai mare care să ajute reporterul.

La primele încercări se vor obține multe fotografii care nu vor putea fi utilizate, deoarece elevii nu sunt familiarizați cu funcțiile aparatului foto sau își pun degetele pe obiectiv. Acestea sunt însă puncte importante ale predării, care trebuie discutate la clasă.

Asigurați-vă că bateria aparatului foto este încărcată și că aparatul funcționează corect. Este păcat ca aparatul să nu funcționeze atunci când elevii sunt nerăbdători să înceapă lucrul. Asigurați-vă că fiecare copil are ocazia de a fi reporter.

Dacă nu aveți timp să încărcați fotografiile în timpul prânzului sau după-amiaza, vă puteți ocupa de această sarcină după ore, urmând să verificați fotografiile în dimineața următoare, înainte de numirea următorului „Fotograf al zilei”.

SECURITATE

În cazul în care hotărâți să încărcați fotografiile copiilor pe Internet, asigurați-vă că aveți acordul părinților.

ALTE IDEI

• Încercați să includeți fotografiile într-o prezentare PowerPoint și apoi, pe măsură ce discutați cu elevii despre activitățile zilei, să adăugați și comentariile acestora. Încărcați prezentarea pe Slideshare (mergeți la www.slideshare.net și folosiți codul încorporat pentru a adăuga prezentarea pe blogul școlii sau al clasei. Sau pur și simplu transmiteți părinților datele pentru conectare). O alternativă este www.picasa.google.com.

• Utilizați www.fodey.com sau www.inthepaper.co.uk pentru a transforma materialele în publicații. Este un software minunat – gratuit, ușor de utilizat și care produce „publicații” realiste pornind de la însemnările și fotografiile dvs.

PE SCURT

Elevii vor învăța cum să își structureze ziua și își vor dezvolta percepția asupra timpului într-un context desprins din viața reală. De asemenea, vor avea oportunitatea de a evalua activitățile zilei și de a-și împărtăși opiniile cu alte persoane prin intermediul unei publicații online.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Creați un orar prin care să atribuiți o dată pe lună rolul de „fotograf al zilei” unui elev. Fotograful va primi o șapcă specială și un ecuson sau o insignă pe care este inscripționat cuvântul **Reporter**. Rolul fotografului va fi acela de a documenta activitățile zile folosind un aparat foto. În timpul prânzului (sau la sfârșitul zilei, dacă există timpul necesar) profesorul va încărca fotografiile pe computer. După-amiaza clasa va putea vizualiza fotografiile și discuta evenimentele zilei în ordine cronologică, cu supervizarea profesorului. Elevilor li se va părea foarte amuzant să își vadă propriile imagini în timp ce lucrează sau se joacă și nu va conta că unele fotografii nu sunt clare sau reușite – din contră, activitatea va fi și mai distractivă.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Tabletă sau aparat foto
- Program de captare a imaginilor
- Tablă interactivă

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Am descoperit că, prin recapitularea evenimentelor din cursul unei zile, elevii își dezvoltă memoria și, mai mult decât atât, sunt încurajați să le povestească părinților ce au făcut la școală – în loc să spună că nu își aduc aminte atunci când sunt întrebați!

SCRIEREA ÎN CERC

6+



PE SCURT

Această activitate este excelentă pentru dezvoltarea colaborării între elevii aceleiași clase, interacțiunea între clase din aceeași școală sau chiar cu elevi din alte școli, atât din țară cât și din străinătate. Activitatea propusă are la bază scrierea unei povești dar poate fi ușor schimbată pentru diferite tipuri de scriere incluse în curriculum (biografii, cronologii, planificări, plan de activități sau evenimente etc.).

Obs. În engleză titlul acestei activități este „Round Robin Writings”, dificil de tradus în limba română. În vorbirea curentă „round robin” înseamnă cerere colectivă, petiție colectivă (cu semnăturile în cerc pentru camuflarea inițiatorului)

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

În primul rând stabiliți participanții care doresc să participe la scrierea unei povești online. Pentru prima oară este indicat să încercați pe perechi, în grupuri mici din propria clasă sau din școală. Apoi puteți extinde rețeaua de „scriitori” incluzând și elevi din alte clase sau școli cu care aveți legături.

În prima etapă aveți nevoie de un paragraf introductiv care să „deschidă” povestea. După ce primul grup l-a scris, acesta va fi trimis de către profesor prin email sau (Twitter!) grupului următor. În această etapă se va adăuga al doilea paragraf. Și tot așa. Povestea se tot trimite fiecărui grup participant care va adăuga propriul paragraf. Numărul de pași este nedefinit. Copiii sunt cei care hotărăsc când se termină povestea. Mai jos aveți un exemplu de astfel de scriere.

1. *Băiatul intră în peșteră cu precauție, știind că nu îi va place ce va găsi acolo / înăuntru.*
2. *Peștera era întunecoasă și cu multă umezeală, torța pe care o avea nu îi prea era de mare ajutor. După ce a făcut câșiva pași, a intrat într-un spațiu cu multe înfundături ...*

Dacă toate mesajele (sau posturile de pe Twitter) circulă de la un grup la altul (trec pe la fiecare grup), elevii pot să urmărească dezvoltarea firului poveștii, să evalueze contribuțiile și să discute progresul de scriere al poveștii. Astfel, povestea va avea un sfârșit natural și va putea fi publicată pe site-ul școlii.

Elevii pot să-și creeze propriul personaj (în engleză referirea este la crearea de avataruri; noi vom înțelege însă crearea unui profil virtual, o reprezentare a propriului eu sau a unui caracter imaginar, cu ajutorul unei imagini – o personalificare grafică care ajută la un mediu virtual mai prietenos). Inițial, în versiunea din limba engleză, s-a folosit aplicația www.clayyourself.com. Acestea pot fi tipărite înainte de începerea activității.

Aplicațiile de creare avataruri (cele recomandate de noi) sunt gratuite, în general nu necesită înregistrare și pot fi folosite atât pentru a crea un mediu virtual mai prietenos cât și în învățarea formală, de exemplu o limbă străină (identificarea adjectivei, a substantivelor, timpurile verbale etc.).

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Acces la un cont de poșta electronică sau Twitter.
- Parteneri pentru scriere: grupuri, clase sau chiar școli. Dacă vă veți decide să utilizați Twitter, atunci noțiunile legate de utilizarea corectă, sigură a acestei aplicații o găsiți în activitatea „Jocuri de rol pe Twitter”. Avantajul utilizării microbloggingului este că doar persoanele cu drepturi pot participa pe platformă publică.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Chiar și cei mai reticenți elevi participă la această activitate cu entuziasm. Deoarece sarcina principală este scrierea unui rând sau a unui paragraf, elevii se pot concentra pe porțiuni mici de text, fără a fi preocupați de ansamblu, de exemplu toată intriga povestirii. Sentimentul anticipării pentru „următorul capitol” amplifică dorința, pofta de a citi mai mult din poveste și de a veni cu propriile contribuții. Mai mult, prin formarea unei păreri despre contribuțiile altora elevii sunt ajutați să-și dezvolte propriile abilități de scriere.

SUGESTII

Dacă vă decideți să folosiți participanți din alte școli stabiliți de la bun început un set de reguli: de exemplu continuarea poveștii se face în maxim 3 zile de la primirea scenariului. Aceasta contribuie la scrierea poveștii fără ca elevii să aștepte prea mult pentru a primi următoarea bucată.

De asemenea, dacă implicați prea mulți parteneri, activitatea se lungește și s-ar putea ca elevii să-și piardă interesul în a finaliza scrierea.

Dacă vă decideți pentru Twitter (foarte util în a constrânge lungimea textelor la mesaje de maxim 160 de caractere), nu uitați să stabiliți și un hash-tag pentru poveste, astfel încât să poată fi găsit ușor de cei interesați (de exemplu #poveste123).

SECURITATE

Este important ca tot desfășurătorul scrierii să se deruleze prin profesor! El este cel care primește și trimite mesajele. Subliniați elevilor să nu divulgeze propriile adrese de email sau alte conturi online.

ALTE IDEI

- Experimentați scrierea de povești multimedia. Folosiți de exemplu Wiffiti sau Voicethread (sunt aplicații gratuite, pe care le găsiți în urma unei simple căutări cu Google; Voicethread are și plan educațional).
- Permiteți copiilor să includă legături hypertext către cuvinte mai deosebite, interesante, cheie/dificile sau să asocieze imagini, sunete și chiar clipuri video (zgomotul valurilor, sunete de animale, o furtună etc.) unei anumite secvențe din poveste. Astfel puteți aduce povestea în plan 3D!
- Includeți povestea finală într-un document Word, salvați-l în format pdf și încărcați-l de exemplu pe Kindle astfel ca și alți copii să o poată citi.
- Folosiți Twitter pentru a scrie povești! Spațiul virtual este plin de exemple ale scriitorilor sau poezilor care au experimentat această nouă formă de scriere în mesaje de 140 de caractere! Poate unii dintre dvs. găsiți apetisantă această nouă platformă de social media care impune o scriere restrictivă în lungimea textului. Contribuie la disciplina și claritatea actului de scriere iar unii dintre elevi s-ar putea chiar să o îndrăgească datorită faptului că totul este adus la mici dimensiuni.

FAMILII DE FRAȚII

7+



PE SCURT

Visnos este unul dintre cele mai bune software-uri pentru a învăța fracțiile – și este gratis! De asemenea, este foarte adaptabil și poate fi folosit de copii de diferite vârste, atâta timp cât selectați „familia” de fracții corespunzătoare vârstei elevilor. (În cadrul acestei activități, ne vom referi la fracții ca aparținând unor familii. De exemplu, „*The Twos*” („Familii de doi”) vor include jumătăți, sferturi, optimi, șaisprezecimi și așa mai departe. Puteți, de asemenea, alege „*The Threes*” („Familii de trei”) sau „*The Fives*” („Familii de cinci”) sau, pentru elevii mai mari sau mai capabili, puteți folosi „*large*” („Familii ample”) care includ toate familiile de fracții sau „*mixed*” („Familii mixte”), care oferă o selecție de diverse familii de fracții.



DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Vă sugerăm să vizualizați demonstrația audio/vizuală a tuturor funcțiilor de care dispune software-ul, accesând www.visnos.com/demos/fraction-wall înainte să îl utilizați în timpul orei.

Arătați-le elevilor zidul alb al fracțiilor. Explicați-le ce este și arătați-le cum se folosește mouse-ul pentru a evidenția fracțiile individuale. Explicați-le că urmează să investigheze familii de fracții și că unele dintre fracții pot avea exact aceeași valoare. Spuneți-le că acestea se numesc fracții echivalente.

Asigurați-vă că în dreptul opțiunii „Eq” apare o bifă verde, nu un „X” roșu, și că ați selectat familia corespunzătoare, apoi dați click, de exemplu, pe $\frac{1}{4}$ de pe zidul fracțiilor. Întrebați-i pe elevii ce observă. Atrageți-le atenția asupra căsuțelor cu „totaluri” din partea dreaptă a zidului. Întrebați-i ce înseamnă aceste fracții.

Cereți-le apoi elevilor să utilizeze zidul cu fracții pentru a identifica cât mai multe fracții echivalente. Posibil să vreți ca răspunsurile lor să arate cam așa: $\frac{1}{4} = \frac{2}{8}$. Explicați-le că au doar 5 minute la dispoziție, și că după ce îi veți striga din nou, veți vedea cine a descoperit cele mai multe.

După aceasta (și după ce ați verificat răspunsurile!), puteți trece la un zid mai dificil, puteți repeta activitatea folosind același zid, însă cerându-le să identifice zecimale sau procentaje echivalente, sau puteți afișa un zid cu fracții aleatorii, pe baza cărui elevii să spună ce observă, pentru a-și consolida cunoștințele deja dobândite până în acel moment. De exemplu, „O jumătate este egală cu două sferturi”.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Caiete de exerciții sau fișe de lucru www.visnos.com/demos/fraction-wall#launch, ca să notați răspunsurile.
- Tablă albă interactivă.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

- Pentru mulți elevi, conceptul de „fracție” este dificil de înțeles – iar cel de „fracții echivalente” cu atât mai mult! Acest zid interactiv al fracțiilor nu este deloc complicat, însă necesită multă atenție din partea elevilor. Dacă procedați așa cum am făcut noi, și vă folosiți de această activitate ca o introducere inițială în tema fracțiilor, veți capta atenția elevilor, aplicația aceasta fiind o resursă vizuală importantă pentru învățarea conceptelor abstracte.
- Ne place foarte mult www.visnos.com, deoarece este ușor de utilizat și de elevii (și învățătorii) mai puțin încrezători în ei înșiși.

SUGESTII

- S-ar putea să considerați că elevii (mai ales cei mai mari/sau mai capabili) ar avea de câștigat dacă ar urmări demonstrația online. În plus, demonstrația poate fi oprită sau întreruptă oricând, pentru a nu îi încălca pe elevii cu prea multe informații despre toate tipurile de funcții.
- Noi ne-am referit la fracții ca aparținând unor familii, însă dumneavoastră veți decide dacă această formulare este potrivită și pentru elevii dumneavoastră sau nu. Oricum, lecția va avea aceleași rezultate.
- Am descoperit că această activitate funcționează foarte bine atunci când se lucrează în perechi, când elevii își oferă sprijin și feedback reciproc pe tot parcursul activității.

SECURITATE

Acest software este 100% sigur. Nu există link-uri către alte site-uri, iar elevii nu interacționează cu alți utilizatori. Software-ul a fost creat de un profesor pentru profesori!

ALTE IDEI

- www.visnos.com/demos/classroom-timer#launch
- www.visnos.com/demos/fishtables#launch
- www.visnos.com/demos/clock#launch
- Și multe altele! Vizitați website-ul Visnos.

Îi mulțumim lui Michael McDavid, care ne-a permis utilizarea acestui software pentru prima dată și introducerea lui în această carte!

SĂ FOLOSIM KINDLE ÎN SALA DE CLASĂ

7+



PE SCURT

Profesorii nu sunt prea fericiți când vine vorba de utilizarea Kindle-urilor sau a altor dispozitive asemănătoare în sala de clasă. Unii au considerat că au muncit din greu ca să le dezvolte elevilor dragostea față de cărți, iar dispozitivele de tip e-reader reprezintă o amenințare în acest sens. Noi avem convingerea că elevii trebuie să fie conștienți de faptul că „o carte” poate avea diverse forme: pe hârtie, pe dispozitive electronice (gen Kindle), pe tablete, pe smartphone-uri sau pe monitoare de calculator. Toate reprezintă modalități de accesare a unei cărți, care pot – și ar trebui – să coexiste armonios în cadrul unei săli de clasă. Acest lucru este cu precădere important în cazul copiilor care dispun de o serie de dispozitive electronice, dar de foarte puține cărți tipărite.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Pentru a profita la maxim de utilizarea dispozitivelor electronice în sălile de clasă, școlile trebuie să achiziționeze mai multe, nu doar unul. În exemplul de față, învățătoarea dispune de 6 Kindle-uri pe care le utilizează în activități de citit pe grupuri. Elevii ei au acces la aceste dispozitive o dată pe săptămână, așa că fiecare grup format din șase copii are acces la ele o dată la două săptămâni. Învățătoarea consideră că în felul acesta reușește să păstreze un echilibru între utilizarea dispozitivelor de tip e-reader și a cărților tradiționale tipărite. Acestea fiind spuse, învățătoarea speră ca școala să achiziționeze mai multe astfel de dispozitive, pe care să le folosească în alte contexte de predare și învățare.

Elevii au deja un text de grup din care citesc zilnic câte 10-15 minute, fie independent, fie sub îndrumarea învățătoarei. Când e rândul lor să folosească dispozitivele de tip e-reader, învățătoarea stabilește o sarcină de scurtă durată sau independentă, cum ar fi să se citească primul capitol al unei cărți, înainte de a porni o discuție pe marginea textului respectiv, sau cum ar fi să se citească o antologie de poezie pe care elevii o dezbate o dată la două săptămâni.

Dacă elevilor le-a plăcut primul capitol pe care l-au citit și doresc să citească mai departe, învățătoarea le oferă copii tipărite ale textului respectiv. Când elevii folosesc dispozitive e-reader pentru a citi antologii de poezie, învățătoarea le-a cerut grupului să pregătească o prezentare de 5 minute pentru a spune clasei de ce le-a plăcut sau nu le-a plăcut poezia citită (cu citate) și, de asemenea, să menționeze de ce ar recomanda sau nu citirea respectivei antologii în următoarea „Zi Kindle”.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Dispozitiv Kindle sau altele similare.
- O minte deschisă!

BENEFICIILE EDUCATIONALE

În ceea ce ne privește, acesta este aspectul cel mai important al utilizării dispozitivelor de tip e-reader. Am observat că utilizarea unui Kindle oferă multe beneficii. În special:

- Cititorii lenți sau „reticenți” reacționează mai bine la asemenea dispozitive, deoarece sunt mai interactive.
- În general, elevii nu le asociază cu un „eșec” anterior în ale cititului – sunt noi și, într-un fel, diferite.
- Elevilor li se poate arăta cum să schimbe fonturile, dimensiunea scrisului și orientarea paginii, în așa fel încât să aleagă varianta cea mai bună pentru ei – lucru care este extrem de util în cazul anumitor elevi dislexici.
- Dacă întâmpină dificultăți în citirea unui cuvânt, pot (în cazul multor cărți electronice) să pornească sunetul pentru a auzi cuvântul respectiv rostit.
- Dacă nu cunosc semnificația unui cuvânt, pot da click pe acel cuvânt pentru a-i găsi definiția.
- Pot face, pe margine, însemnări sau comentarii la unele lucruri pe care nu le înțeleg, pe care învățătoarea le poate vedea ulterior.



SUGESTII

Am descoperit că atunci când am ales cărți care dispuneau de un sintetizator de voce și când le-am permis elevilor să folosească această funcție atunci când au pierdut șirul povestirii sau când au obosit, acest lucru a reînnoit interesul elevilor pentru cartea respectivă și a fost cu precădere motivant pentru cititorii lenți.

În cazul elevilor care nu au avut acces anterior la un dispozitiv de citire electronic, perioada de adaptare va fi mai lungă. Dacă vă gândiți serios la achiziționarea unui asemenea dispozitiv, părerea noastră este că cele mai „vechi”, care dispun de tastatură, sunt mult mai ușor de utilizat de către copii.

ALTE IDEI

- Selectați anumite cuvinte, de exemplu: „Găsiți cinci adjective”, „Găsiți trei cuvinte pe care nu le cunoșteți înainte”, folosind funcția de marcare.
- Selectați un anumit cuvânt și notați sensul acestuia pe margine, apoi verificați definiția acestuia în dicționarul de care dispune Kindle-ul.
- Folosiți magazinul Kindle de pe site-ul Amazon pentru a explora diverse genuri de cărți și diferite modalități de clasificare a acestora.
- Citiți câteva rezumate ale unor cărți, apoi cereți-le elevilor să scrie și ei unul al unei cărți la alegere.
- O altă idee simplă (și cu impact) este să salvați poveștile scrise de copii în format PDF și să le încărcați pe Kindle, ca să le poată citi și alți copii.

SKYPE ESTE LIMITA!

7+



PE SCURT

Skype este un mediu de comunicare surprinzător de simplu de stăpânit și, în principiu, mai sigur decât alte modalități de comunicare, precum telefonul sau poșta electronică. Cu ajutorul programului Skype puteți trimite mesaje scrise, efectua apeluri telefonice, folosi transmisiuni video în timp real, dacă dispuneți de o cameră video, puteți trimite fișiere și puteți efectua apeluri de grup. Posibilitățile sunt nenumărate, iar învățătorii găsesc constant moduri noi de a dezvolta abilitățile și capacitatea de înțelegere a elevilor. În această activitate, învățătoarea deschide ușa clasei în fața întregii lumi, rămânând în același timp încrezătoare că deține sub control procesul de predare, învățare și aspectele de siguranță.



DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Mai întâi va trebui să vă creați un cont Skype – e gratis și ușor de făcut. Descărcați software-ul, apoi urmați ghidul de instalare extrem de eficient. Intrați în cont și dați click pe *Add Contact* („Adaugă un Contact”). Vi se va solicita adresa de e-mail a persoanei pe care doriți să o adăugați. O idee bună ar fi să adăugați mai întâi alte clase din școală, colegi și clase din alte școli și alte persoane de încredere din comunitate, cum ar fi bibliotecarul local. Elevii NU au nevoie de conturi proprii.

Persoanele pe care le-ați adăugat în listă vor primi un e-mail prin care li se cere să vă accepte ca și contact, cerere pe care o pot accepta sau refuza. În majoritatea cazurilor, veți fi discutat deja cu aceste persoane, vă veți fi asigurat că doresc să vă aibă în lista de contacte și, cel mai important, că dețin un cont Skype!

După ce persoanele respective v-au acceptat și apar în lista dumneavoastră de contacte, dați click pe „Call phone” („Apelează”) din dreptul contactului selectat. Va trebui să programați în prealabil o oră și o zi în care să aibă loc conversația telefonică în cauză. Noi am folosit tabla interactivă și un laptop cu cameră web încorporată îndreptată spre elevi, astfel încât elevii din ambele clase să se poată vedea și auzi reciproc.

În lecția de față, învățătoarea a dorit ca elevii să își dezvolte capacitatea de înțelegere a diferențelor geografice dintre orașul situat departe de mare, în care se afla școala lor, și un oraș de pe malul mării. Învățătoarea pe care o contactează este o prietenă veche a primei învățătoare și împreună au planificat o serie de interviuri pe Skype prin care elevii să își dezvolte capacitatea de înțelegere a mediilor înconjurătoare diferite.

Elevii și-au notat dinainte întrebările pe care doreau să le adreseze și au făcut acest lucru pe rând. Când li se adresa o întrebare, elevii care considerau că știu răspunsul ridicau o mână. În timpul interviului, elevilor li s-a cerut să noteze răspunsurile.

S-au efectuat mai multe apeluri telefonice în săptămânile care au urmat, pentru ca elevii să aprofundeze și să pună noi întrebări, pe măsură ce au apărut mai multe întrebări și nelămuriri. Ca ultim pas al activității, clasele și-au prezentat reciproc *Proiectul Localităților Opuse*, prin intermediul Skype.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Cont Skype.
- Conexiune la internet cu porturile corespunzătoare deschise (pentru acest lucru contactați responsabilul cu TIC al școlii sau pur și simplu cereți profesorului de informatică să vă ajute).
- Cameră web, în cazul apelurilor video.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

- Nenumărate aplicații (câteva sunt enumerate mai jos).
- Se dezvoltă abilități care nu se pot forma prin alte forme de comunicare electronică; de exemplu: e-mail-ul este „static”, în timp ce Skype-ul este în timp real și presupune ca elevii să gândească pe loc.
- Puteți controla constant canalele de comunicare.

SUGESTII

- După crearea contului veți decide pe cine veți adăuga în lista de contacte și veți controla orice apel telefonic efectuat sau primit. Nu există posibilitatea unui apel telefonic nesolicitat. Când nu sunteți conectat la Skype, nu vă poate suna nimeni.
- Efectuați mai întâi un apel de încercare, pentru a testa conexiunea la internet. Dacă apelul video se întrerupe des sau se deconectează, puteți opta pentru un interviu doar în variantă audio sau prin SMS.
- Skype face parte din categoria programelor cunoscute sub denumirea de Voice over Internet Protocol (VoIP). Există și alte tipuri de software similare pe care le puteți folosi, cum ar fi PhonePower, Lingo, Vonage.
- Există posibilitatea ca serverul dumneavoastră să nu permită accesul la Skype, caz în care va trebui să cereți gazdei serverului dumneavoastră să „deblocheze portul” utilizat de Skype. Pentru a vedea cum folosește restul lumii Skype în sălile de clasă, intrați pe <https://education.skype.com>.

ALTE IDEI

- Exersați o limbă străină sau programați concursuri de cunoaștere sau de ortografie la nivel internațional.
- Organizați o dezbatere interșcolară sau chiar o ședință cu părinții pe Skype.
- Luați interviuri unor artiști, autori, atleți și altor persoane din comunitate, care dispun de 10 minute libere, însă locuiesc mult prea departe ca să vină în vizită la școală.
- Folosiți Skype pentru a deprinde o aptitudine nouă – poate găsiți pe cineva care v-ar putea învăța cum să faceți o prăjitură / să prelucrați lemn / să identificați diverși arbori (folosiți un iPad, o tabletă) etc.

FII FANTASTIC!

7+



PE SCURT

Copiii vor explora scrisul în stilul cărților de benzi desenate. Vor învăța cum să utilizeze dialogul pentru a-și exprima ideile și pentru a crea povești amuzante și originale. Este o activitate utilă în explorarea firului narativ și al intrigii.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Cereți-le copiilor să își aducă la școală cartea lor preferată de benzi desenate. Discutați despre tehnicile specifice acestora, de exemplu, diversele „baloane” cu replici, amplasarea personajelor față de „baloane” sau ordinea scenelor.

Împărțiți clasa în grupuri mici și cereți-le să creeze o situație folosind Creaza Cartoons, alegând un fundal, personaje și emoțiile pentru acestea. Este foarte ușor de realizat, însă, dacă doriți mai multe instrucțiuni, inserați URL-ul cu tutorialul pentru aplicația respectivă în browser-ul (navigatorul) dumneavoastră. Dacă considerați de cuviință, puteți împărtăși tutorialul și elevilor, acesta fiind foarte accesibil.

Elevii își pot crea propriul desen animat, sau pot oferi începutul povestirii lor unui alt grup. La finalul poveștii, pot folosi *Creative Cartoons* pentru a le transforma în benzi de desene animate grozave! Acestea pot fi împărtășite altora prin intermediul unui link, iar fiecare elev poate citi și evalua munca celorlalți.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- www.creaza.com (unealtă web 2.0, nu este nevoie să instalați nimic, ci doar să vă creați un cont). Tutorialul aplicației îl găsiți aici: www.creazaeducation.com/cartoonist.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

- Ușor de împărtășit cu părinții.
- Se stimulează munca pe grupuri, respectarea ideilor celorlalți.
- Se vor explora posibilitățile oferite de o unealtă nouă.
- Elevii vor învăța să lucreze în mod independent cu TIC (tehnologii informaționale și de comunicare).

SUGESTII

Se merită să precizăm că, cu cât grupurile sunt mai restrânse, cu atât aportul individual al fiecărui copil va fi mai vizibil. Nu formați grupuri mai mari de 4 elevi. Ideal ar fi un număr de 2 persoane per grup.

Elevii care întâmpină probleme de ortografie ar putea utiliza pe parcursul activității și alte unelte, precum:

- www.clasohm.com/lmt/en (anticipare cuvinte)
- www.wordtalk.org.uk/Home (rostirea unui text + dicționar audio)
- www.ghotit.com/ (verificarea ortografiei și gramaticii în context)

SECURITATE

Amintiți-le elevilor să nu folosească informații personale, cum ar fi adrese reale, numere de telefon etc., în desenele lor!

ALTE IDEI

- Ajuțați la dezvoltarea capacității de editare a elevilor dumneavoastră, cerându-le să evalueze, editeze și publice desenele altora.
- Rescrieți o poveste personală, folosindu-vă de personajele oferite de aplicație.
- Creați povești noi, de exemplu, *Scufița Roșie* îi întâlnește pe *Cei trei purceluși*.
- Pentru elevii mai mari, vă recomandăm să încercați www.toondoo.com. Această aplicație dispune de mai multe opțiuni și de un aspect mai real.

VIZITEAZĂ TRECUTUL

8+



PE SCURT

History Pin (Harta istorică) este un instrument online care permite adăugarea și adnotarea fotografiilor din diferite perioade istorice pe o hartă a lumii, care poate fi ulterior utilizată ca o culegere de ilustrații în scopuri de cercetare sau pur și simplu ca un mijloc de revizitare a trecutului.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Oferiți-le elevilor un tur al History Pin. Puteți, de exemplu, să introduceți cuvântul „Titanic” în căsuța de căutare și să le arătați ce imagini au fost publicate! Această experiență apelează bineînțeles la afectul elevilor și asigură un nivel înalt de implicare chiar de la început!

În continuare, concentrați-vă pe zona dvs. locală. Discutați imaginile publicate deja, precum și imaginile care lipsesc! Rezultatele vor fi diferite în funcție de localitate, dar, ca regulă generală, cu cât este mai mare orașul în care locuiți, cu atât vor exista mai multe imagini.

Informați clasa cu privire la sarcina alocată, și anume aceea de a găsi o fotografie, imagine sau informație pe care ar dori să o includă pe hartă. Elevii pot chiar să publice fotografii cu istoria familiei lor - de exemplu, o poză cu bunicul, casa în care locuiesc ș.a.m.d. - atât timp cât dețin permisiunea părinților!

În plus, puteți merge la bibliotecă, la muzeul orașului sau la consiliul local pentru a obține fotografii pe care să le includeți pe hartă. Un alt loc bun în care puteți găsi imagini sunt redacțiile ziarelor locale.

În etapa finală, elevii vor aduna informațiile care vor fi incluse în text și vor adăuga textul și imaginile pe site-ul www.historypin.com. Pe site există și un tutorial excelent în care apar pașii simpli pe care trebuie să îi urmați pentru publicare. (Dvs. decideți dacă doriți să creați dvs. contul gratuit History Pin sau să permiteți elevilor să facă acest lucru.)

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Acces la Internet.
- Imagini salvate în format jpg sau png.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Cu greu puteți găsi un număr mai mare de dovezi istorice adunate într-un singur loc. Acest software este deja o resursă completă pentru cercetarea de natură generală privind locuri și oameni. Un aspect foarte important este și faptul că le acordă elevilor oportunitatea de a explora istoria din surse primare.

SUGESTII

Alegeți fotografii clare și sfătuiți elevi să nu publice dubluri pe site.

SECURITATE

Acționați cu prudență când este vorba de fotografii profesionale cum sunt cele din ziare. Este necesar să obțineți permisiunea de a le publica online în cazul în care acestea fac obiectul unor drepturi de autor. Pe de altă parte, publicarea fotografiilor personale nu reprezintă o problemă, atât timp cât există acordul părinților.

ALTE IDEI

- Puteți crește dificultatea inserând fragmente video sau audio, cum ar fi un interviu cu bunica sau un clip video cu vizita clasei la un obiectiv istoric local.
- Descărcați două sau mai multe fotografii cu același loc din perioade diferite. Creați un joc de tipul „Găsiți diferențele” pentru a vedea câte schimbări au avut loc. Încurajați elevii să explice aceste diferențe.
- Creați o colecție de fotografii care ilustrează obiecte sau caracteristici similare de-a lungul anilor (de exemplu autobuze, jucării, îmbrăcăminte).

BIBLIOTECA VIRTUALĂ

8+



PE SCURT

Shelfari este o resursă online versatilă, care poate fi utilizată de către elevi pentru compilarea unei biblioteci virtuale cu toate cărțile pe care aceștia le-au citit, pe care plănuiesc să le citească sau pe care le citesc la un moment dat. După ce au terminat de citit o carte, pot să scrie recenzii pe care să le distribuie altor clase și/sau școli adăugate în lista de prieteni. De asemenea, pot utiliza funcția de căutare pentru a găsi cărți pe o anumită temă sau având un anumit autor. Este o modalitate grozavă prin care elevii își pot publica scrierile (recenziile de carte) și prin intermediul căruia pot alege cărțile pe care doresc să le citească, pe baza recenziilor trimise de alte persoane. Dezbaterile pot deveni aprinse!

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Vizitați www.shelfari.com/ și creați-vă un cont. Alegeți un nume de profil (noi am folosit „O clasă”) și furnizați o adresă de e-mail. Creați o parolă pe care să o cunoașteți doar dvs., în calitate de profesor. Sugestia noastră este să nu divulgați această parolă elevilor dacă nu doriți ca aceștia să vă acceseze profilul de acasă.

Pentru a crea o bibliotecă a clasei dvs., puteți fie să rugați fiecare copil să își aleagă o carte favorită, fie să supuneți la vot/organizați o tombolă pentru a obține un clasament cu cele mai populare 10 cărți. Puteți apoi să extindeți procesul de învățare cerându-le elevilor să scrie o recenzie despre cartea aleasă.

Utilizați căsuța de căutare din Shelfari pentru a găsi cărți în baza de date și a le adăuga pe rafturile bibliotecii dvs. virtuale. De fiecare dată când adăugați o carte veți parcurge un proces de recenzare, însă niciuna dintre informațiile solicitate nu este obligatorie, dvs. putând să includeți numai ceea ce doriți. Noi am optat pentru introducerea unei recenzii scurte, am acordat un punctaj în steluțe fiecărei cărți și am adăugat etichete utile în procesul de căutare (adăugarea acestora este în sine un exercițiu de vocabular grozav). Puteți „sări peste” orice parte care nu este obligatorie sau care este prea dificilă pentru elevii dvs.

După aceea, puteți utiliza Shelfari și în alte scopuri. Există numai patru semne de carte în partea de sus a paginii dvs. de profil, acestea fiind destul de intuitive: Home („Pagina de pornire”), Profile („Profil”), Books („Cărți”) și Community („Comunitate”). „Home” vă duce la pagina de pornire, „Profile” vă duce la pagina dvs. de profil, unde puteți adăuga, înlătura sau edita cărțile de pe raftul dvs. „Books” vă permite să căutați cărți, autori etc. „Community” vă permite să contactați alți utilizatori și să vedeți ce citesc alte persoane sau grupuri și ce se spune despre anumite cărți. Cu Shelfari este ca și cum ați avea acces, chiar din sala de clasă, la cea mai mare bază de date cu cărți din lume!

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Acces la Internet.
- O adresă de poștă electronică.
- www.Shelfari.com.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Elevii își pot publica scrierile sub forma unor recenzii de carte și se pot familiariza cu tendințele naționale și internaționale privind obiceiul de a citi. De asemenea, elevii își vor putea face cunoscute experiențele literare în întreaga lume. Cu toate că cititul a fost în mod tradițional o activitate solitară, acest software le permite elevilor să cunoască schimbările aduse de secolul 21 în lumea literară. Grafica este de asemenea distractivă – veți putea vedea efectiv cartea (și, în cazul în care căutați ceva de citit, veți putea chiar „să judecați cărțile după coperte”!

SUGESTII

Verificați recenziile elevilor și corectați greșelile de ortografie și gramatică, dacă este necesar. Puteți face acest lucru după ce elevii și-au adăugat cărțile pe raftul din profil – trebuie doar să faceți clic pe „Edit” („Editare”). O sugestie este să limitați recenziile la 100 sau 200 de cuvinte. Considerăm că astfel veți încuraja elevii să se exprime concis și să își dezvolte abilitățile de compunere. De asemenea, recenziile lungi pot descuraja potențialii cititori.

Puteți să preferați recenziile scurte și la obiect, de tipul textelor de prezentare de pe copertele din spate ale cărților, în locul unor compuneri clasice. Studiarea rezumatelor cărților în clasă îi va ajuta pe elevi să înțeleagă acest tip de text. Puteți folosi și dispozitive de citit cărți electronice, cum ar fi Kindle – faceți clic pe o carte din pagina de pornire și apoi pe buton pentru a citi un rezumat. Vizitați și profilul nostru de la adresa <http://www.shelfari.com/o1515002939/shelf>.

SECURITATE

Așa cum v-am mai recomandat, este bine ca parola dvs. să rămână confidențială și să nu vă utilizați contul personal de pe Amazon (site-ul Shelfari este deținut de Amazon.com) pentru a accesa Shelfari la clasă. Dacă doriți să contactați alți membri, discutați în prealabil cu colegii din propria școală sau din alte instituții de învățământ. Este mai sigur să nu interacționați cu utilizatori necunoscuți.

ALTE IDEI

- Publicarea recenziilor de cărți.
- Discutarea cărților preferate cu alți elevi.
- Dacă le-ați prezentat deja Wordle elevilor, puteți să le cereți să creeze un „Wordle” utilizând etichetele adăugate cărților preferate. Puteți organiza un concurs de „ghicit cartea” în care elevii să identifice cartea reprezentată de „Wordle-ul” cu etichete.
- Dați clasei sarcina de a crea un profil pentru elevii mai mici. Care au fost cărțile care le-au plăcut când aveau vârsta respectivă? Ce cărți își mai aduc aminte? Umpleți raftul cu cărțile recomandate și recenzate și trimiteți-l părinților cu copii în clasele mici în perioada de dinaintea Crăciunului.
- Luați câte un interviu unor persoane născute în fiecare decadă de după război (de exemplu, anii 50, 60, 70, 80 și 90). Fiecare copil poate interviua un membru al familiei sau un vecin. Care au fost cărțile lor preferate atunci când erau copii? S-au schimbat tendințele? La ce vârstă au trecut la cărțile pentru „oameni mari”? Aflați cât costa atunci o carte și cât costă una acum. Creați un profil pentru anii 50, de exemplu, și umpleți raftul cu cărțile citite pe atunci de copii. Citiți una dintre aceste cărți.

CLASA NOASTRĂ 3D

8-11 ANI



PE SCURT

Photosynth este o suită puternică de instrumente pentru capturarea și vizualizarea lumii în 3D. Puteți trimite creațiile prietenilor pe rețelele sociale, le puteți publica pe web sau încorpora în propriul blog sau site. În cadrul acestei activități, elevii vor crea o fotografie de 360° a clasei lor, pe care o vor publica pe site-ul web al școlii.

DESCRIEREA

Explicați elevilor că vor face o serie de fotografii cu clasa lor, care vor fi apoi unite într-o imagine continuă, panoramică, de 360°. Poate fi util să le arătați exemple de pe site-ul web *Photosynth*. Explicați-le că pentru crearea imaginii de către software este necesar ca materialele să fie furnizate într-un format specific: de exemplu, fiecare fotografie trebuie să prezinte elemente comune, care să se suprapună cu cele din următoarea fotografie, pentru a putea fi creată imaginea panoramică. Vor fi necesare câte 10 poze la 3 m.

Împărțiți elevii în grupuri și explicați-le că fiecare grup va fi responsabil cu fotografiile unei zone specifice (3-6 m, în funcție de numărul de elevi și de grupuri) din clasă. Arătați elevilor cum să facă fotografii cu un aparat foto digital și cum să utilizeze funcția de vizualizare a fotografiilor pentru a evalua calitatea fiecărei fotografii.

Calitatea va fi mai bună dacă folosiți un trepied – fotografiile vor fi în acest caz făcute de la același nivel și va trebui numai să rotiți camera – însă activitatea nu va fi la fel de distractivă!

Odată ce fotografiile sunt realizate, încărcați-le pe toate într-un folder și ștergeți-le pe cele pe care nu le veți utiliza (întotdeauna se vor găsi câteva poze care nu pot fi folosite)!

Va fi necesar să instalați aplicațiile *Image Composite Editor* și *Photosynth* pentru a începe. Trebuie doar să urmați instrucțiunile de pe site! Odată ce instalarea s-a finalizat, mergeți la pagina „Create” („Creare”) și urmați instrucțiunile pentru a crea imaginea. Pentru un ghid mai detaliat și pentru ajutor, vizitați: <http://photosynth.net/help.aspx>.

Când ați terminat, publicați fotografiile pe site-ul web al școlii, pe blog, pe pagina wiki a clasei sau construiți un Glog (poster social realizat cu aplicația Glogster). Elevii le pot trimite imaginea părinților, prietenilor și copiilor de la alte școli. Găsiți alte fotografii panoramice introducând cuvântul „class” („clasă”) în căsuța de căutare de pe pagina web *Photosynth*.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Aparat foto digital.
- Acces la Internet.
- <http://photosynth.net/default.aspx>.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Acest software le permite elevilor să creeze imagini panoramice complexe reprezentând o anumită locație, precum și imagini de tipul „Synth”, din mai multe unghiuri, pe care le pot utiliza apoi în proiecte, prezentări și rețele sociale. Anumite funcții ale site-ului sunt întâlnite doar în cadrul *Photosynth*.

SUGESTII

Nu uitați să încărcați aparatul (aparatele) foto! Vă recomandăm să nu grăbiți procesul și să permiteți elevilor să se familiarizeze cu aparatul foto la început. Este foarte util ca elevii să înțeleagă importanța continuității fotografiilor. În acest sens, o sugestie este poziționarea unui marker pe podea, care să indice poziția în care trebuie elevii să stea atunci când fac fiecare fotografie.

Reglați funcția aparatului de apropiere a imaginii și informați copiii că aceasta nu trebuie modificată!

SECURITATE

În cazul în care elevii apar în imagini, asigurați-vă că ați obținut acordul părinților înainte de publicarea acestora pe web.

ALTE IDEI

- Vizitați www.youtube.com/watch?v=bQsbi1uDkrE pentru idei.
- Pentru a crea imagini artistice uimitoare pornind de la propriile fotografii, testați www.befunky.com. Elevii pot crea propriile imagini în stilul pop art, pot adăuga efecte speciale, miniaturi, bule de dialog etc. Dacă utilizați un Mac, puteți opta pentru Photobooth, o aplicație similară.
- Uitați-vă la „Nuferii” lui Monet! Imaginile pe care le vedem de obicei par mici și plate. Picturile originale se află în muzeul Orangerie din Paris și au 360°: www.nytimes.com/2006/05/16/arts/design/16oran.html?_r=0.

SCHIȚE ȘTIINȚIFICE

PE SCURT

Comic Life este software-ul pentru clasele primare care ocupă primul loc în topul preferințelor noastre. Este unul dintre puținele programe menționate care nu sunt gratuite (costă 25 de lire sterline după terminarea perioadei de probă), dar merită fiecare bănuț. *Comic Life* este o resursă excelentă pentru crearea majorității formelor de texte cu instrucțiuni. Este, de asemenea, o modalitate grozavă de a introduce conceptele implicate în urmarea unor instrucțiuni practice, cum ar fi instrucțiunile pentru jocul „Scaune muzicale”, regulile pentru fotbal etc. Ne place să folosim acest software pentru a planifica experimente de laborator – care sunt o corvoadă de obicei pentru elevi, dar care astfel devin distractive!

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Odată ce ați ales o întrebare pentru investigația științifică, cum ar fi „Care băuturi răcoritoare conțin cel mai mult zahăr?”, discutați cu elevii despre caracteristicile unei benzi desenate: de exemplu, bulele și casetele de dialog, imaginile staționare etc. Dacă nu sunt familiarizați cu acest domeniu, le puteți furniza exemple de benzi desenate pentru copii, cum ar fi Manga.

Explicați-le elevilor că trebuie să creeze un plan și un rezumat pentru investigația științifică sub forma unor benzi desenate. Discutați cu ei despre avantajele utilizării acestui gen, cum ar fi combinația dintre imagini ușor de urmărit și instrucțiuni care sunt clare, simple și scrise folosind cuvinte puține!

Cu ajutorul unei table interactive, puteți furniza întregii clase un tutorial rapid privind utilizarea software-ului. O alternativă este să folosiți un computer pentru organizarea de tutoriale pe grupuri. Sau, fiind vorba despre un program ușor de utilizat, puteți pur și simplu să permiteți elevilor să se familiarizeze singuri cu el. Majoritatea copiilor cu vârste între 8 și 10 ani vor putea să folosească programul în aproximativ 10 minute. Chiar și profesorii pot deveni experți în numai 20 de minute!

Între timp, este o idee bună să cereți elevilor să creeze un rezumat grafic pe hârtie pentru benzile desenate care vor reprezenta investigația lor științifică. Astfel vor putea decide ce tip de imagini să folosească, când sunt necesare bulele și casetele de dialog și ce tip de text să includă. În momentul în care au obținut un plan eficient, vor putea începe să îl pună în aplicare utilizând software-ul ales de dvs. (Noi utilizăm *Comic Life*, însă există și alte programe similare). Utilizarea unor benzi desenate este ideală pentru a-i ajuta pe elevi să își organizeze gândurile.

După ce au terminat, pot face schimb cu colegii pentru a obține feedback. Dacă ați stabilit la început criteriile de evaluare, acest pas este ușor de realizat și incredibil de eficient.

Acordați elevilor oportunitatea de a-și edita/re-planifica benzile desenate dacă este necesar.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Hârtie pe care să își schițeze planul.
- Software potrivit – noi am utilizat *Comic Life* (<http://comic-life.en.softonic.com/>). Este un program grozav, pe care îl puteți descărca pentru Mac și Windows și utiliza gratuit timp de o lună. După aceea va trebui să plătiți o sumă de aproximativ 25 de lire sterline, un preț mic pentru ceea ce oferă software-ul. Dar, dacă reușiți să finalizați activitatea în decurs de o lună, nu vor exista costuri. (Copiii adoră sunetele efervescente pe care le produce software-ul când este utilizat, așa că asigurați-vă că ați pornit difuzoarele!)
- Aparat foto digitale, dacă elevii doresc să pună în scenă, să fotografieze și să încarce propriile imagini pentru a fi incluse în plan. (Alternativ, vor avea nevoie de acces la Internet pentru a obține imaginile necesare).
- De asemenea, puteți utiliza programe cum sunt PowerPoint, fie pentru a afișa paginile create în *Comic Life*, fie separat pentru a crea o prezentare cu instrucțiuni.

BENEFICIILE EDUCATIONALE

Pentru noi, punctele forte ale utilizării unui software precum *Comic Life* sunt următoarele:

- Copiii care nu au abilități artistice sau care se exprimă mai greu în scris vor fi încântați să poată crea un proiect care arată precum unul creat de un profesionist.
- Programul este foarte simplu, iar copiii pot începe să îl utilizeze în numai câteva minute. Majoritatea vor avea nevoie de foarte puțin ajutor. Am utilizat acest program cu copiii de 8/9 ani fără a le furniza NICIO instrucțiune, doar acordându-le 10 minute în care să se joace cu programul și ajutându-i din mers dacă se blocau. Dintr-o clasă cu 20 de elevi, aproape două treimi nu au necesitat niciun fel de ajutor!
- Inițial, vor afla numai cum să aleagă un șablon, cum să deseneze pe fotografii, să adauge legende, bule de dialog și să inscripționeze litere. Nu este nicio problemă. De fiecare dată când utilizează programul, vor descoperi mai multe funcții (în meniul „Details”) și vor afla cum să schimbe fonturile, culorile etc.
- Există numeroase modalități de exportare a produsului final (direct într-un site web, ca imagini care pot fi stocate pe computer, prin e-mail etc.).
- Este distractiv de utilizat și distractiv de citit. De exemplu, majoritatea copiilor consideră că planificarea unei investigații științifice și rezumarea acesteia sunt activități plictisitoare, iar rapoartele rezultate sunt adesea pline de clișee și aspecte repetitive. Crearea unei benzi desenate reprezintă o modalitate nouă și atractivă prin care să își prezinte rezultatele, fără a fi necesare compromisuri în ceea ce privește abilitățile standard prevăzute în programă, acestea fiind incluse în activitate (de exemplu, „identificarea variabilelor” poate fi inclusă în casetele narative).



SUGESTII

În cadrul acestei activități, copiii pot lucra în perechi (pentru a-și dezvolta abilitățile de comunicare) sau individual, dacă doriți să își dezvolte abilitatea de a lucra independent. Organizarea depinde și de dotarea TIC din cadrul școlii dvs. Dacă există câte un computer pentru fiecare elev sau fiecare pereche de elevi, activitatea se poate desfășura fără probleme. Dacă există un singur computer în clasă, puteți să creați un orar în care să alocați un interval fiecărui elev sau fiecărei perechi de elevi. Dacă activitatea de pregătire a avut deja loc (s-au efectuat fotografiile, a fost schițat un plan eficient și au fost luate deciziile importante), majoritatea elevilor cu vârste între 10 și 12 ani pot crea benzile desenate în 30-50 de minute.

SECURITATE

Software-ul este 100% sigur. Elevii nu pot comunica cu alți utilizatori.

ALTE IDEI

Alte idei încercate și testate pentru utilizarea Comic Life:

- Crearea felicitărilor pentru toate ocaziile.
- Crearea de către elevi a unui jurnal cu activitățile lor din decursul unei săptămâni.
- Prezentarea unui eveniment istoric sau încărcarea de imagini cu personaje istorice și adăugarea bulelor de dialog la acestea.
- Descrierea sentimentelor și a emoțiilor – profesorul sau elevii adună imagini „care dau de gândit” (de exemplu, imagini cu distrugerea mediului, cu copii din zone de război etc.), apoi adaugă o fotografie cu propria persoană, însoțită de o bulă în care să își includă gândurile sau sentimentele stârnite de fotografie.
- Rezumarea unor conversații și reproducerea unei povești sau a unei piese de teatru cu propriile cuvinte.
- Crearea de prezentări haioase în PowerPoint/Keynote.
- Proiectarea unei etichete personale cu numele: am instruit copiii să își scrie numele, să aleagă fontul, culorile, fundalul etc., apoi să tipărească și să lamineze eticheta pentru a o lipi pe sertarul propriu.
- Crearea de elemente grafice pentru decorarea pereților.
- Crearea unor povești ilustrate pornind de la desenele copiilor, realizate cu un marker gros, apoi scanate și încărcate în Comic Life.
- Reprezentarea ORICĂROR evenimente secvențiale, cum ar fi dezvoltarea morfociclor în broscuțe, a omizilor în fluturi etc. Am folosit programul și în domeniul dansului, făcând fotografii cu pași din dansul popular și adăugându-le în benzi desenate însoțite de explicații.
- Utilizarea unor șabloane non-lineare, realizarea de afișe care să promoveze evenimente din cadrul școlii (impresionând pe această cale și părinții!)
- Discutarea diferitelor șabloane, cum sunt cele asemănătoare desenelor animate, cele în stil manga sau cele tipice benzilor cu super eroi. Se pot purta multe conversații interesante despre diferențele dintre ele.
- Exerciții de artă grafică în care elevii să aleagă fonturi/culori pentru a reprezenta imagini și acțiuni. Se pot pune întrebări cum ar fi următoarele: Care fonturi par dintr-o epocă trecută? Ce font ați utiliza pentru a da un titlu unei fotografii reprezentând un computer? Dar o rachetă spațială? Dar un dinozaur? Dar un film de groază?
- Scrierea unui cuvânt învățat recent (în săptămâna respectivă sau în ultima carte citită etc.) cu litere speciale; alungirea, mărirea și rotirea scrisului. Discutați despre aceste transformări în termeni matematici.



MINI-VIETĂȚI

3-7 ANI



SUGESTII

Asigurați-vă că ați încărcat camerele și că ați verificat zona înainte de utilizare (să nu prezinte, de exemplu, cioburi de sticlă etc.).

Asigurați-vă că elevii știu să folosească camera video.

Dacă urmează să adăugați muzică și să publicați clipul în domeniul public, asigurați-vă că melodia nu face obiectul unor drepturi de autor.

SECURITATE

Asigurați-vă că ați obținut acordul părinților înainte de a publica în domeniul public un clip ce conține imagini ale copiilor.

ALTE IDEI

- Lăsați elevii să utilizeze camerele pentru a fotografia melci, gândaci, fluturi sau alegeți o imagine cu un fluturaș din Google Images. Transformați imaginea într-o foaie de colorat folosind iPhoto sau Picasa (Măriți la maxim expunerea, contrastul și claritatea. Micșorați saturația la minim). Tipăriți imaginea alb-negru în diferite dimensiuni.
- Permiteți elevilor să reproducă culorile imaginii inițiale (dacă studiază culorile) sau să coloreze imaginea așa cum doresc.
- Decupați imaginile colorate și folosiți-le pentru a decora pereții sau lipiți-le pe tulpini de bambus și „plantați-le” în grădină. Elevii cu vârste mici adoră să coloreze propriile imagini și acesta este primul pas în care învață cum să manipuleze imagini. Chiar și cei de 6 ani se descurcă!
- Dacă iarba este prea umedă, încercați să fixați camera pe o mașinuță de jucărie și să o împingeți printr-un orașel construit din piese Lego sau un sătuc creat din ambalaje folosite.
- Permiteți elevilor mai mari să creeze un filmuleț cu privire la locurile, persoanele și obiectele din școală, dar filmând în timp ce merg în genunchi. Acesta este, cu aproximație, nivelul ochilor elevilor mici. Sfătuiți-i să „privească în sus” la persoane sau piese de mobilier înalte. Cum arată școala de la înălțimea aceasta? Este un loc înfricoșător?

PE SCURT

Această activitate este o introducere în utilizarea camerelor foto și video. Elevii imită diverse insecte sau vietăți mici și își înregistrează experiențele, așa cum ar fi acestea văzute prin ochii vietăților, apoi utilizează materialele obținute pentru a publica un clip video (cu muzică de fond) pe Internet.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

În funcție de vârsta elevilor și de numărul camerelor foto sau video disponibile, această activitate se poate desfășura cu grupuri mici sau cu întreaga clasă.

Utilizați o cameră video simplă sau un telefon mobil și încurajați elevii să își închipuie că sunt gândăcei, fluturași sau alte vietăți mici, la alegere! Jucând rolul unor gândaci, melci sau râme, copiii se târăsc pe burtă și filmează modul în care se vede lumea prin ochii acestor mici vietăți. Cei care joacă rolul unor fluturași (sau al altor insecte care zboară) se vor ridica atât cât pot de sus și vor roti camerele prin aer, apropiindu-se de florile viu colorate etc. Redați filmulețele în fața întregii clase.

Încărcați materialele pe computer și, dacă doriți, uniți-le pe toate într-un singur clip. Puteți folosi software ca iMovie, Movie Maker sau instrumente instant ca Animoto.

Permiteți elevilor să își aleagă singuri muzica și adăugați-o sub formă de coloană sonoră (o favorită a copiilor este *Zborul cărăbușului* de Nikolai Rimski-Korsakov, dar verificați întotdeauna dacă nu există drepturi de autor înainte să publicați clipul în domeniul public). Dați un titlu clipului.

Publicați-l pe YouTube pentru a putea fi vizionat și de către părinți.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- O cameră video sau un telefon mobil care filmează.
- Un computer sau un alt dispozitiv pe care să încărcați materialul obținut.
- Dacă doriți să lucrați la montaj, veți avea nevoie de software special, fie încorporat pe dispozitivul dvs., fie descărcat sub formă de aplicație.

(Dacă aveți nevoie de ajutor la utilizarea software-ului pentru montajul video, consultați secțiunea corespunzătoare din acest manual, aceasta ghidându-vă pas cu pas).

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Le cerem adesea elevilor să își imagineze cum vede o pasăre lumea, dar acest concept este dificil pentru ei. În cadrul acestei activități, nu numai că elevii pot să „pună în practică” conceptul respectiv, dar pot și să interacționeze cu acesta asumându-și roluri. Această idee și acest mod de a înțelege sunt consolidate în momentul în care vizionează clipul obținut. De asemenea, activitatea reprezintă o introducere pentru discuțiile pe tema planurilor și hărților.

De obicei filmările sunt prezente doar la serbările școlare. Nu criticăm acest lucru, dar ar fi bine să ne gândim la modalitățile în care poate fi utilizată tehnologia într-un mod creativ, care să ne permită să organizăm activități care nu erau posibile în trecut.

PE LOCURI, FIȚI GATA, GĂTIȚI!

4-6 ANI



PE SCURT

Unul dintre elementele care caracterizează locul în care locuim sunt rețetele și preparatele locale. În cadrul acestei activități, elevii vor crea propriile rețete plecând de la tradițiile din familie și preparatele găsite acasă. Rețetele sunt apoi încărcate pe un blog al clasei.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Prima etapă a acestei activități constă în cercetarea unor preparate locale, regionale sau naționale – și ar fi cu atât mai bine să organizați o sesiune de degustare! Discutați despre ingrediente: care sunt acelea care dau gustul dulce, sărat, acru etc. Explicați elevilor că va fi necesar să aleagă un preparat și să îl reinventeze pentru a-l personaliza, prin schimbarea UNUI SINGUR ingredient. De exemplu, majoritatea țărilor au versiuni proprii ale supelor, ciorbelor și tocanelor, iar elevii vor trebui să aleagă un preparat și să adauge sau să schimbe un ingredient (prin includerea, de exemplu, a unei legume dintr-o altă țară, cum ar fi dovleacul).

Dați clasei sarcina de a crea o rețetă ilustrată căutând pe Internet imagini cu ingredientele preparatului ales. Puteți vedea o clasă „în acțiune” aici: www.youtube.com/watch?v=hZJQhZXC-zY&list=UUtFkoZr-mhvgujlxsK4mSA&index=9&feature=plcp

Dacă, de exemplu, unul dintre ingredientele din rețetă este laptele, copiii pot introduce cuvântul în motorul de căutare, pot căuta imagini și pot alege imaginea pe care să o descarce din rezultate. Apoi trebuie să își noteze cantitățile pentru toate ingredientele (este posibil să fie necesar ca dvs. să le furnizați aceste informații).

În momentul în care aveți toate imaginile, utilizați tabla interactivă pentru a nota fiecare etapă a rețetei și a adăuga imaginile descărcate de elevi. www.youtube.com/watch?v=b7cVrKfcYtM&feature=player_embedded

Odată ce rețeta este completă, încărcați-o pe un blog și trimiteți un mesaj cu URL-ul părinților elevilor, invitându-i să gătească rețeta acasă împreună cu copiii. Încurajați-i să le facă fotografiile copiilor în timp ce gătesc și să vă trimită fotografiile.

Utilizați tabla interactivă pentru a deschide mesajele de la părinți și lăsați copiii să încarce fotografiile pe blogul clasei.

Dacă nu există un blog al clasei, puteți să utilizați Moodle (dacă folosiți acest site de obicei) sau să creați un Glog (poster social realizat cu Glogster.com). Secțiunea „Să creăm un Glog!” vă explică cum să procedați.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- O tablă interactivă.
- E-mail.
- Software care să vă permită să afișați rezultatele, cum ar fi orice software de blogging, Glogster, Moodle.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Această activitate asigură un nivel înalt de motivație și este interesantă pentru elevi, deoarece familia este la rândul său implicată în procesul de învățare, luând parte la experiența elevului.

Activitatea este, de asemenea, oportună pentru crearea unei legături între școală și cămin.

SUGESTII

Va fi necesar să informați familiile înainte de a demara această activitate. Încurajați părinții să participe și să își îmbrace copiii în costume de bucătari. Ar fi bine să subliniați faptul că această activitate oferă o oportunitate de distracție pentru întreaga familie.

Este improbabil să participe toți copiii, însă nu trebuie să vă descurajați, deoarece fiecare elev va avea ocazia să ia parte la pregătire și la crearea blogului cu rezultatele obținute.

Pentru un exemplu concret, vizitați blogul unui profesor la adresa următoare: <http://etapainfantil.blogspot.com.es/>.

Deși orice profesor ține cont de situațiile familiale ale copiilor din clasă, această activitate poate reprezenta o problemă pentru copiii care nu locuiesc cu părinții, care nu sunt sprijiniți de părinți sau ai căror părinți nu au banii sau resursele necesare pentru a participa. Va fi necesar să creați în prealabil roluri speciale pentru acești copii.

SECURITATE

Asigurați-vă că ați obținut acordul părinților pentru imaginile înfățișând copiii care urmează să fie publicate în domeniul public.

ALTE IDEI

- Puteți încărca orice activitate de la clasă pe blog după ce acesta a fost creat. Glogster este un instrument foarte bun. Puteți să vizitați și „Glogul” nostru: <http://nicdan.edu.glogster.com/butterflies/>.
- Găsiți o școală dintr-o altă țară și faceți schimb de rețete.
- Creați un clip video cu toate etapele din cadrul unor rețete culinare simple.
- Utilizați Twitter pentru a permite publicului larg să contribuie cu răspunsuri la întrebarea „Care este rețeta ta preferată?”.
- Studiați „traseul” parcurs de unul dintre ingrediente, cum ar fi laptele sau făina, de la originile sale până în momentul în care este utilizat pentru gătit. Utilizați YouTube sau imagini de pe Internet, plasați-le una după alta și adăugați coduri QR pentru a spune povestea.
- Creați un panou pe Pinterest și cereți-le copiilor să adauge fotografiile cu preparatele lor favorite.

SĂ NE EXPRIMĂM EMOȚIILE!

PE SCURT

Unul dintre rolurile principale ale predării este acela de a-i ajuta pe elevii cu vârste mici să își recunoască propriile emoții, precum și cele ale altor persoane. Această activitate le permite elevilor să distingă nuanțele sentimentelor umane, pornind de la cele de bază, reprezentate de afirmații cum ar fi „Sunt fericit”, precum și să ajungă la conștientizarea complexă a faptului că emoțiile pot fi influențate de opere de artă, fragmente muzicale sau chiar și de propriul comportament sau de comportamentul celor din jur. Această activitate trebuie să aibă loc într-un interval mai lung de timp. Puteți planifica o lecție pe săptămână sau o lecție pe zi, timp de o săptămână.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Căutați prin intermediul Google Images pagini cu emoticoane. Găsiți o pagină cu o rezoluție suficient de mare (pentru a afla care este rezoluția imaginilor, mișcați cursorul mouse-ului pe ecran, apoi alegeți imaginile cu cifrele cele mai mari). Descărcați imaginile pe spațiul de lucru. Măriți-le (dacă este necesar) și tipăriți-le.

Decupați imaginile dorite și laminați suficiente seturi pentru fiecare grup de patru copii, de exemplu. Arătați elevilor o serie de emoticoane. Explicați-le ce reprezintă emoticoanele și cum sunt utilizate în sfera digitală. Cereți-le să descrie sentimentele reprezentate de emoticoane, cum ar fi tristețea, fericirea, confuzia etc. Apoi cereți-le să reproducă sunetele pe care le-ar asocia fiecărui emoticon în momentul în care îl ridicați în aer, de exemplu hohote de plâns pentru tristețe, oftaturi pentru plictiseală.

Utilizați aparate foto digitale pentru a face fotografii cu elevii în timp ce exprimă diverse sentimente, dându-le îndemnuri cum ar fi „Prefă-te că ești trist”. Creșteți dificultatea cerându-le să mimeze stări de confuzie, iritare sau visare. Imortalizați-le și pe acestea folosind aparatul digital. Încărcați fotografiile într-o prezentare Power-Point sau, pentru o mai mare rapiditate, conectați aparatul foto și lăsați pozele pe spațiul de lucru sau în folderul în care le stochează computerul dvs. (pe Mac, de exemplu, vor fi preluate direct în iPhoto).

Arătați clasei fotografiile utilizând tabla interactivă. Cereți elevilor să ghicească care emoticoane sunt reprezentate.

Pe tabla interactivă, arătați-le elevilor o serie de fotografii și opere de artă care ilustrează diferite emoții. Acestea pot fi fotografii de la o petrecere, imagini preluate din presă, cum ar fi scena unei defrișări, sau opere de artă foarte expresive ca *Mâncătorii de cartofi* de Van Gogh. Cereți elevilor să identifice sentimentele trezite de aceste imagini. Încurajați-i să își dezvolte răspunsurile, să ofere explicații privind motivul pentru care imaginile îi fac să se simtă triști, veseli sau speriați.

Odată ce ați adunat suficiente materiale vizuale, tipăriți-le și afișați cât mai multe dintre ele pe un panou în clasă. Adăugați comentariile elevilor. Puteți face dvs. acest lucru sau le puteți atribui elevilor această sarcină, în funcție de vârstă și abilități. În cele din urmă, explicați-le că doriți să creați o versiune electronică a panoului, care să poată fi vizualizată online pe un site web numit Pinterest. Arătați-le exemple de alte panouri de pe Pinterest (ne-a atras atenția în mod special www.pinterest.com/astarchild/happy-kids/). Discutați o parte dintre imaginile incluse pe acest panou. Puteți să vedeți și panoul nostru la adresa www.pinterest.com/nicdaniels/let-s-e-mote/.

Vă recomandăm să mențineți panoul „secret” când îl creați. În momentul în care adăugați o piuneză („pin” în engleză) pe un panou secret, aceasta nu va fi afișată în niciun alt loc de pe Pinterest – neapărând, așadar, în secțiunile pe categorii, în rezultatele căutărilor efectuate de alte persoane, în fluxul dvs. propriu de pe pagina de pornire sau în cadrul imaginilor la care ați adăugat piuneze sau al paginilor cu activități de pe profilul dvs.

Din acel moment puteți începe să lucrați la panou! Puteți găsi instrucțiuni cu privire la crearea unui cont și la adăugarea primelor piuneze mai jos, în secțiunea Sugestii și sfaturi.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- O tablă interactivă.
- Imagini cu picturi, fotografii etc.
- Emoticoane (introduceți cuvântul „emoticons” în Google Images!).
- Un aparat foto digital.
- Acces la Internet.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Panourile fizice din clasă trebuie să fie schimbate frecvent. Pinterest vă permite să creați un panou permanent al clasei care să evolueze constant și la care să adăugați imagini an după an. Este o modalitate grozavă de a ține o evidență a proceselor de predare și învățare pentru orice materie.



SUGESTII

Vizitați www.pinterest.com. Creați-vă un cont, procesul este foarte simplu. Dacă aveți deja un cont personal, vă sugerăm să vă deschideți un cont nou. Nu folosiți contul personal.

După ce ați creat contul, mergeți la secțiunea „Create a Board” („Creați un panou”). Introduceți o denumire pentru panou, cum ar fi „Panoul cu emoții al clasei a cincea”. Alegeți o categorie, cum ar fi „Education” („Educație”), faceți clic pe butonul care face panoul „secret” și lăsați goală caseta „Who can Pin?” („Cine poate adăuga piuneze?”). Toți cei care vor contribui la acest panou vor face acest lucru prin intermediul contului pe care l-ați creat. Puteți modifica această preferință mai târziu, dacă veți dori ca la panoul dvs. să poată contribui și clase de la alte școli.

Faceți clic pe „Add” („Adăugare”) pentru a începe să adăugați piuneze. Veți avea posibilitatea de a adăuga o piuneză cu funcția „Add a pin”, de a încărca o imagine cu piuneză cu „Upload a pin” sau de a crea un panou. Dacă imaginea dvs. se află pe computer, alegeți „Upload a pin” și selectați imaginea din folderul în care se află pe computer. Dacă adăugați o piuneză unei imagini de pe Internet, optați pentru „Add a pin”, apoi copiați și lipiți URL-ul imaginii respective în casetă. Orice opțiune ați alege, va fi necesar ca dvs. sau elevii să adăugați un comentariu în caseta furnizată în acest scop. Comentariul poate avea o dimensiune maximă de 500 de caractere, care este de obicei mai mult decât suficientă.

Continuați să adăugați imagini! Este o activitate captivantă, fiind nespus de distractiv să vedeți cum se dezvoltă panoul dvs. cu fiecare piuneză nouă!



SECURITATE

Dacă elevii încearcă să efectueze căutări nepotrivite pe Pinterest, se va afișa următorul mesaj: Atenție: Pinterest interzice imaginile ce conțin nuditate. Adăugarea sau readăugarea de piuneze la fotografiile reprezentând sâni, fese sau organe genitale se poate solda cu închiderea contului dvs. de pe Pinterest.

ALTE IDEI

- Utilizați „markere” speciale pentru tabla interactivă pentru a desena peste fețele afișate pe tablă, schimbându-le expresiile prin desenarea colțurilor gurii în sus sau în jos sau a ochilor rotunzi, larg deschiși sau închiși.
- Procedați la fel, însă folosind doar sunete. De această dată cereți-le elevilor să reproducă sunete care să exprime anumite emoții și înregistrați rezultatele (dvs. decideți dacă au voie să folosească sau nu cuvinte). Din nou, vedeți dacă elevii pot ghici care este starea de spirit a persoanei din înregistrare. Potrivii fiecare sunet unei imagini.
- Tipăriți imaginile cu expresiile supărate/triste/vesele ale copiilor și cereți-le să găsească cuvintele corespunzătoare pentru fiecare imagine. Sau porniți de la imagini pentru a organiza un joc de cărți.
- Permiteți elevilor să exploreze emoticoanele din cadrul Skype, MSN sau Yahoo. Tipăriți o foaie cu emoticoane (folosiți-le pe cele mai simple). Pot elevii să „decodeze” emoțiile reprezentate? Cereți elevilor să asocieze emoticoane fotografiilor cu ei înșiși. Puteți, de asemenea, să le dați copiilor cercuri de hârtie pe care să deseneze emoticoane proprii, care să se potrivească fotografiilor pe care le-au făcut.
- Permiteți-le să folosească emoticoane în caiete pentru a descrie ceea ce simt în legătură cu o anumită operă.
- Țineți un jurnal al fiecărei zile cu emoticoane și folosiți-le pentru a discuta săptămâna per ansamblu. Astfel elevii își vor dezvolta percepția asupra timpului.

SĂ CREĂM UN GLOG!

PE SCURT

De fiecare dată când doriți ca elevii să prezinte informații altor persoane, puteți să le cereți să creeze un „Glog” utilizând Glogster! Acest software este perfect pentru crearea afișelor, posterelor, fișelor, panourilor pentru proiecte sau pur și simplu instrucțiuni. Este, de asemenea, activitatea perfectă pentru o introducere în activitatea de blogging. În cadrul acestei lecții, am utilizat Glogster pentru a crea bloguri informative, însă veți vedea cât de versatil este acest software de îndată ce începeți să îl utilizați.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Vizitați pagina de pornire a Glogster la adresa www.glogster.com. Nu vă lăsați tentat(ă) de achiziționarea unuia dintre pachetele din oferte, deoarece puteți să faceți multe lucruri fără să vă înregistrați pentru un cont și fără a plăti nimic. Faceți clic pe fila „Take a Tour” („Faceți un tur”) pentru un scurt tutorial. Le puteți arăta elevilor câteva exemple excelente făcând clic pe „BEST GLOGS” („CELE MAI BUNE GLOGURI”) sau copiind și lipind acest URL în browserul dvs.: <http://nicdan.edu.glogster.com/butterflies/> (vedeți poza de pe această pagină). Acesta este un „Glog” creat de noi, care conține toate elementele prezentate în această secțiune.

Pe pagina „What is Glogster EDU” („Ce este Glogster EDU”), deplasați-vă în jos și faceți clic pe linkul „Try it Now” („Încercați-l acum”) din caseta „Glog – Creation Interface” („Glog – Interfața de creație”). Acest link vă va duce la o nouă pagină de tip Glog. Alegând opțiunea „WALL” („PERETE”) din instrumentul de defilare magnetic din partea stângă, veți putea selecta un fundal sau tapet pentru pagina dvs. Puteți alege dintre sute de modele, fiind așadar o idee bună să avertizați de la început elevii, explicându-le că va fi necesar să aleagă tapetul care se potrivește cel mai bine paginii lor, cum ar fi unul cu animale de companie. Faceți clic pe tapetul ales și apoi pe „USE IT!” („UTILIZAȚI!”), fiind necesar să faceți acest lucru de fiecare dată când doriți să adăugați ceva pe Glog. Închideți fereastra făcând clic pe crucea roșie din colțul din stânga sus.

Recomandarea noastră este să cereți copiilor să se concentreze mai întâi pe adăugarea de text. Astfel, elevii vor putea să se axeze pe alegerea fotografiilor, a clipurilor video etc. potrivite textului. Dacă procedează invers și aleg mai întâi fotografiile, s-ar putea să fie necesar să facă mult mai multe modificări pe Glog la sfârșit, pentru a înlocui pozele care nu se potrivesc foarte bine cu ceea ce au scris.

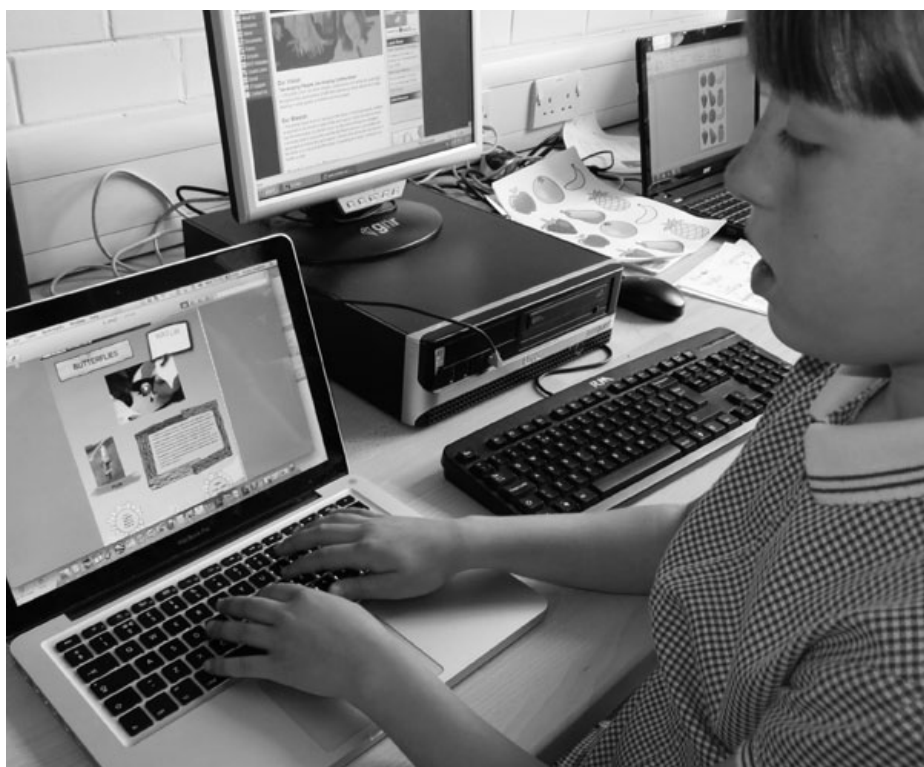
Procesul de adăugare a casetelor text este similar cu cel din Microsoft Word, Publisher etc. Faceți clic pe „TEXT” din nou, alegeți o temă sau parcurgeți sutele de opțiuni, apoi alegeți caseta dorită. Faceți clic pe „USE IT!” pentru a insera caseta în Glog. Faceți clic pe crucea roșie pentru a închide caseta TEXT. Aceasta va apărea pe Glog și o veți putea redimensiona și roti așa cum doriți.

Pentru a insera textul, faceți clic pe miniatura „EDIT” („EDITARE”) de pe caseta text. Cereți elevilor să introducă textul (sau să copieze și să lipească textul din alte surse) în caseta text. Vor putea, de asemenea, să modifice dimensiunea fontului și culoarea, să adauge efecte casetei (cum ar fi o umbră) sau să adauge un link către o altă pagină web în caseta text. Adăugarea unui link este cât se poate de simplă: faceți clic pe butonul „link” și urmați instrucțiunile din fereastra pop-up cu titlul ADD URL („ADĂUGARE URL”). După aceea, linkul va apărea pe Glog, însă numai după salvare. Puteți să sfătuiți copiii să utilizeze funcția de previzualizare după ce au salvat Glogul, pentru a verifica funcționarea corectă a linkului.

Elevii vor repeta acest proces pentru fiecare casetă text pe care doresc să o includă. În cele din urmă, dacă doriți să adăugați și un clip video, faceți clic pe „UPLOAD” („ÎNCĂRCARE”) și utilizați fereastra pop-up pentru a găsi fișierul video pe computer. Încărcarea poate să dureze puțin, în funcție de dimensiunea fișierului, însă veți putea verifica progresul folosind bara de instrumente din partea de sus a Glogului. În momentul în care se finalizează încărcarea, va apărea o steluță violet în dreptul miniaturii aferente din bara de defilare magnetică. În acest caz, steluța va fi în dreptul cuvântului „VIDEO”. Faceți clic acolo pentru a regăsi clipul printre restul butoanelor din fereastra pop-up. Faceți clic pe clipul ales și apoi pe „USE IT!”. Închideți fereastra pop-up și clipul va apărea pe Glogul dvs., putând fi apoi redimensionat și mutat acolo unde doriți. În această etapă, elevii vor ști deja să utilizeze funcțiile de bază ale acestui software și vor putea să facă toate adăugările, reviziile, editările și ștergerile dorite.

În momentul în care au terminat, va fi necesar ca elevii să își salveze sau să își publice Glogul – acesta va putea fi însă modificat și după salvare. Trebuie să vă înregistrați pentru a efectua operațiunile de salvare și publicare, însă NU ESTE NEVOIE să plătiți nimic!

Vă sugerăm să le cereți elevilor să își prezinte Glogurile în fața clasei și să solicite feedback. Cu timpul, și alte persoane le pot citi și evalua Glogurile. Sfătuiți-i să își revizuiască Glogurile în mod regulat.



SECURITATE

Utilizatorii individuali cu conturi gratuite pot să creeze numai Gloguri private, fiind necesar să cunoască URL-ul Glogului pentru a-l vizualiza. Dacă deține un cont de tipul „Teacher Light” și „Premium”, profesorul care deține contul respectiv poate monitoriza conținutul și accesibilitatea tuturor Glogurilor create de elevi. Odată ce ați creat un cont de profesor, elevii înregistrați vor putea să vadă numai Glogurile create în cadrul clasei virtuale. În plus, elevii vor putea comunica numai cu colegii din clasă și numai prin intermediul comentariilor de pe Glog. Elevii nu vor putea trimite mesaje private.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

Acces la Internet, clipuri video, clipuri audio, fotografii, imagini... orice doresc elevii să includă pe Glog! Și, bineînțeles, de aplicația disponibilă online la: www.glogster.com.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Acest software prezintă două avantaje. În primul rând, fiind o platformă de publicare, elevii pot învăța cum să creeze prezentări multimedia cu un aspect profesionist folosind un software foarte clar și simplu. În al doilea rând, Glogster reprezintă o modalitate grozavă de utilizare a clipurilor video, a înregistrărilor audio etc. din cadrul altor activități prezentate în acest manual, acestea putând fi reunite într-o singură prezentare plină de semnificație! Consultați activitățile *Recital de citit* (Auda-city) și *E o înscenare!* (Windows Moviemaker).

SUGESTII

Puteți găsi exemple copiind următoarele URL-uri în bara de adresă a browserului dvs.:

- <http://nicdan.edu.glogster.com/butterflies/>
- <http://nicdan.edu.glogster.com/tacple/>

Atunci când elevii folosesc pentru prima oară acest software, este mai bine să lucreze în grupuri mici. De asemenea, este o idee bună să lucrați cu un număr redus de grupuri simultan. Dacă o întreagă clasă va încerca să creeze Gloguri în același timp, mai ales atunci când nici dvs. nu aveți prea multă experiență cu acest software, există riscul ca o oră altminteri distractivă să devină în mod inutil mult prea solicitantă!

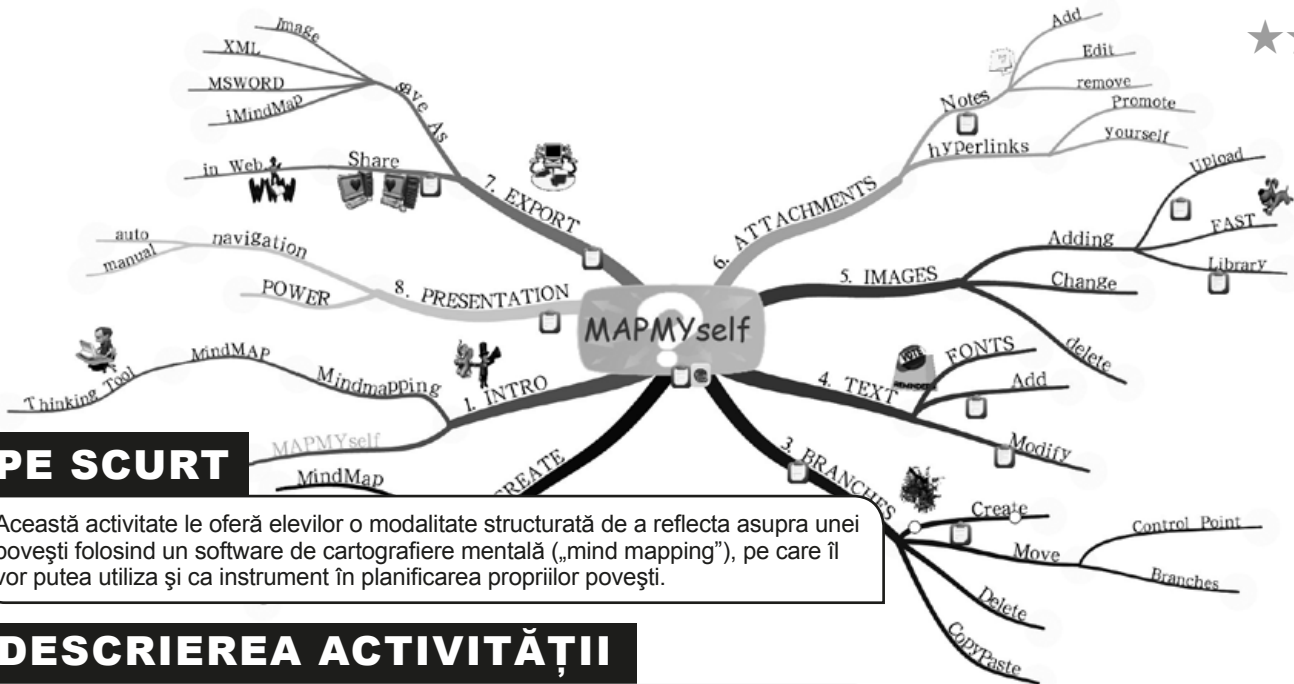
Odată ce elevii cunosc foarte bine software-ul (ceea ce se întâmplă foarte repede), le puteți da o temă pentru acasă cu un enunț cum ar fi „Creați un Glog referitor la un personaj istoric”.

ALTE IDEI

- Crearea unui Glog în formatul unui jurnal, inspirat, de exemplu, de cartea preferată (cum ar fi *Jurnalul unui puști* de Jeff Kinney).
- O capsulă a timpului sub formă de Glog, în care elevii fac însemnări istorice despre cum este viața unui copil din secolul 21.
- Crearea unor Gloguri matematice, de exemplu, despre numerele 2, 3 sau 4 etc. sau despre formele geometrice, anumite fracții sau măsurători.
- Pentru o afișare specială, puteți să salvați capturi de ecran cu Glogurile clasei și să le tipăriți sau să le asociați unor coduri QR pe care să le tipăriți și să le afișați în clasă cu ocazia ședințelor cu părinții.

POVEȘTI VITEJEȘTI

7+



PE SCURT

Această activitate le oferă elevilor o modalitate structurată de a reflecta asupra unei povești folosind un software de cartografiere mentală („mind mapping”), pe care îl vor putea utiliza și ca instrument în planificarea propriilor povești.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Activitatea este potrivită elevilor de diferite vârste și având diferite abilități, atât timp cât adaptați metoda de lucru – un aspect de care noi, profesorii, ținem cont oricum!

Începeți cu descărcarea unui software de cartografiere mentală. Noi utilizăm *iMindMap*. Este puțin mai capricios, însă este gratuit! Există multe alte opțiuni, fiind necesar să testați câteva programe, până găsiți unul care vă place.

Citiți copiilor sau împreună cu aceștia o poveste potrivită pentru vârsta lor. După aceea, începeți construirea unei hărți mentale pentru poveste pe tabla interactivă. Porniți de la întrebarea „CINE?” și cereți-le copiilor să vă spună tot ce își aduc aminte despre personaje, apoi adăugați textul pe harta mentală. După aceea, puteți să adăugați ramurile „UNDE?”, „PROBLEMA” și „SOLUȚIE” și să completați fiecare ramură în parte.

Puteți suplimenta harta mentală cu fotografii sau desene. În cazul copiilor mai mici, puteți să căutați sau să scanați imagini în avans și să le adăugați pe măsură ce progresați. Dacă elevii sunt mari, le puteți cere să găsească ei imagini sau să deseneze ilustrații pe care să le puteți scana și adăuga la harta mentală.

Este întotdeauna distractiv să organizați teste cu întrebări cum ar fi „Unde era personajul principal atunci când...”, la care elevii să răspundă folosind harta mentală la nevoie.

Ca activitate de consolidare, copiii mai mari pot utiliza software-ul de cartografiere mentală pentru a crea o structură pentru propriile povești, în loc să pregătească un plan scris.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Tabletă sau aparat foto
- Tablă interactivă
- Aplicația iMindMap

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Această activitate le oferă copiilor un instrument perfect pentru reflecția asupra unei povești sau pentru organizarea unui șir de evenimente în ordine cronologică. De asemenea, le oferă un exemplu de plan accesibil pentru orice activități viitoare de narare/compunere.

SUGESTII

Software-urile de cartografiere mentală disponibile online nu sunt întotdeauna ușor de utilizat, accesibilitatea acestora variind de la individ la individ. Testați întotdeauna software-ul înainte de a-l utiliza la clasă și schimbați-l dacă nu vi se potrivește!

ALTE IDEI

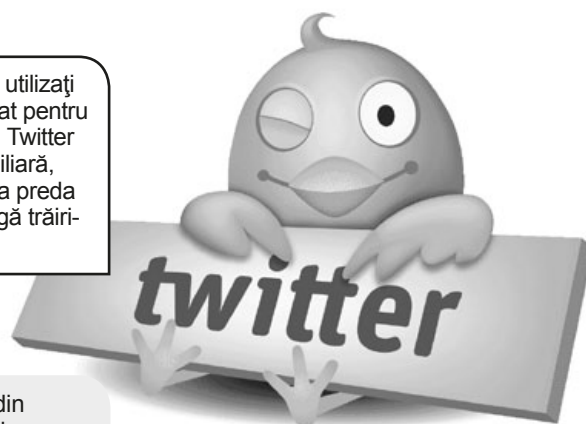
- Structurarea ideilor și planurilor pentru proiecte, prezentări, rapoarte etc.
- Structurarea evenimentelor istorice, de exemplu, cauzele și efectele celui de-al Doilea Război Mondial.
- Cartografierea mentală poate fi utilizată ca o alternativă la metodele de brainstorming.
- Software-ul poate fi utilizat ca instrument de planificare pentru activitățile din cadrul unui proiect.



JOC DE ROLURI PE TWITTER

PE SCURT

Numeroși profesori ne-au informat că nu folosesc Twitter, însă, chiar dacă nu utilizați această platformă în scopuri de socializare, Twitter este un instrument minunat pentru e-learning, iar utilizarea la clasă nu trebuie să vă sperie! În realitate, utilizarea Twitter poate fi o experiență eliberatoare pentru profesori și elevi, deoarece este familiară, flexibilă și distractivă. În cadrul acestei activități, noi am utilizat Twitter pentru a preda anumite aspecte ale istoriei și, în mod special, pentru a ajuta elevii să înțeleagă trăirile, motivele de îngrijorare și experiențele persoanelor din epocile trecute.



DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Alegeți un context istoric – noi am optat pentru copiii care au fost evacuați din orașele mari din Regatul Unit la începutul celui de-al Doilea Război Mondial, ora ținându-se chiar în Anul Internațional al Persoanelor Evacuate.

Este necesar să fi discutat într-o lecție anterioară despre cine au fost copiii evacuați și despre motivul pentru care aceștia au fost nevoiți să își părăsească locuințele din orașe, precum și să le fi arătat copiilor fotografiile și alte obiecte din acea perioadă. La sfârșitul lecției respective, cercetați care erau numele de copii populare în acel moment și lăsați elevii să își aleagă un nume – Alfred și Betty sunt întotdeauna printre preferate! Deschideți conturi pe Twitter pentru fiecare copil utilizând numele alese, precum și un hashtag pentru activitate, de exemplu #ABCEvacuați (unde ABC reprezintă numele școlii).

Nu creați un hashtag care să fie prea lung, deoarece limita de caractere va ține cont și de hashtag, însă asigurați-vă că acesta este suficient de specific, pentru a evita participarea altor persoane interesate de evacuați (deși poate veți considera că și această participare poate fi distractivă).

Pregătiți terenul (cu toată emoția de care sunt capabili profesorii!). Este anul 1939, iar Londra se află sub asediu (introduceți efecte sonore!). Amintiți copiilor ce nume și-au ales și lăsați-i să decidă ce personaj să interpreteze, de exemplu, un copil evacuat, o mamă care a rămas în oraș, copii sau adulți din familia gazdă, un tată plecat la război etc. Informați-i că vor juca rolul din perspectiva personajului întrucât: vor trebui să își noteze sentimentele care îi încearcă, să descrie noile locuințe, diferențele dintre viața la oraș și cea de la țară, să își imagineze experiența de a schimba școala, dorul față de copii etc. Singura diferență este faptul că, deși se află în 1939, s-a inventat deja Twitter!

Dacă elevii remarcă (și vor face asta cu multă plăcere) că nu exista Twitter în 1939, explicați-le că trebuie să considere Twitter similar unui jurnal tradițional sau unei serii de cărți poștale trimise părinților.

Permiteți elevilor să își publice pe Twitter gândurile, comentariile și experiențele și să aștepte răspunsul colegilor. Discutați tweeturile și cereți personajelor să își dezvolte ideile, cu întrebări cum ar fi „De ce îți este teamă, Alfred?”. Pentru a face acest lucru, este recomandat ca și dvs. să vă deschideți un cont și să jucați un rol, cum ar fi cel al unui profesor din satul în care au fost evacuați copiii! Pentru a finaliza lecția, elevii pot primi sarcina de a ține un jurnal timp de o săptămână, de a crea o prezentare referitoare la viețile copiilor evacuați, de exemplu, sau de a crea opere de artă bazate pe „experiențele lor”.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Acces la Internet.
- Conturi pe www.twitter.com (câte unul pentru fiecare copil și unul pentru dvs.)
- Un mijloc de a accesa Twitter, cum ar fi telefoane mobile (telefoanele proprii ale copiilor sau puteți cumpăra telefoane ieftine și vesele, second hand, pentru școală) sau computere, tablete etc.
- O tablă interactivă pe care să afișați mesajele publicate pe Twitter este de asemenea utilă.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Comunicarea se face „la distanță”, un avantaj fiind acela că elevii se vor exprima cu mai multă ușurință, deoarece nu le va mai fi la fel de teamă să facă greșeli (aici se remarcă utilitatea pseudonimelor). Trebuie să vă asigurați că toți elevii își aduc contribuția, astfel mesajele vor deveni din ce în ce mai profunde, odată ce depășesc stadiul afirmațiilor generale cum ar fi „Îmi este teamă”. Noutatea utilizării telefoanelor mobile și/sau a Twitter la clasă va crește nivelul de implicare... și entuziasmul!



SUGESTII

Dacă nu este permisă utilizarea telefoanelor mobile în școală puteți a) schimba această politică; b) utiliza computere sau tablete; sau c) da sarcina ca temă, copiii urmând să utilizeze acasă computerele sau telefoanele. Dacă activitatea devine temă pentru acasă, alocați fiecărui elev sarcina de a scrie două tweeturi și de a răspunde la alte două pentru a menține interesul clasei.

Explicați-le copiilor ce reprezintă un hashtag, precum și că pot direcționa tweetul către o anumită persoană utilizând simbolul @ în fața numelui persoanei în cauză.

SECURITATE

Dacă vă îngrijorează siguranța, aveți mai multe opțiuni. Puteți șterge toate conturile după finalizarea activității, puteți solicita acordul părinților pentru deschiderea de conturi pentru elevi utilizând adresele de e-mail proprii ale copiilor sau ale părinților sau puteți crea un singur cont pe care să îl supervizați dvs. și care să fie utilizat de toți copiii pentru publicarea ideilor, după ce le-ați transmis datele de conectare. Cu opțiunea din urmă, toate mesajele vor apărea sub același nume, dar acest lucru nu este o problemă dacă lecția se concentrează pe un singur personaj dintr-o carte, de exemplu, și toți copiii preiau același rol. Activitatea nu va fi însă la fel de distractivă.

ALTE IDEI

- Alegeți alte scenarii pentru activitate, cum ar fi cartea Ultima expediție de Robert F. Scott. Copiii pot alege să joace rolul unor geologi, oameni de știință, meteorologi, bucătari, dresori, navigatori etc. și să publice tweeturi despre ceea ce văd, despre activitățile sau trăirile tipice acestor meserii.
- O altă idee bună pentru elevii mai mari este o scenă din operele lui Shakespeare sau din alte piese de teatru pe care le studiază. Noi am folosit Macbeth și a fost foarte amuzant – cele trei vrăjitoare de pe Twitter au fost centrul atenției, iar copiii au trebuit să înțeleagă foarte bine piesa pentru a putea scrie tweeturile – activitatea nu s-a rezumat, așadar, la distracție.
- Utilizați o combinație de Twitter și Google Earth sub forma unei activități unice de cartografiere sau ca introducere în utilizarea Google Earth. Un profesor a propus denumirea de GeoTweeturi pentru mesajele utilizate în cadrul acestei activități. Adresați membrilor rețelei dvs. de pe Twitter întrebări ca „Unde mă aflu?”, furnizând și indicii cum ar fi „Ninge abundent. Deși este mijlocul zilei, afară este întuneric”. Adresați întrebările în avans, pentru ca elevii să aibă timp să răspundă. Permiteți elevilor să utilizeze Twitter pentru a cere lămuriri suplimentare. Puteți să publicați și imagini pe post de indicii. Ghidați în mod subtil elevii: ei trebuie să își asume rolurile unor exploratori, nu ale unor turiști! Încurajați elevii să afle mai multe informații despre zona la care se referă GeoTweetul și să furnizeze printr-un tweet trimis autorului dovezi concrete în momentul în care identifică zona vizată.
- Încurajați elevii să utilizeze rețeaua de pe Twitter pentru a pune întrebări cum ar fi „Care a fost cuvântul pe care nu ați știut niciodată să îl scrieți când erați la școală?” (cereți prietenilor să folosească funcția „retweet” pentru a distribui întrebarea și în rețelele lor). Sfătuiți elevii să facă o listă cu răspunsurile primite. Dacă au primit multe răspunsuri, puteți chiar să creați un grafic cu rezultatele. Apoi, în locul unei liste standard cu cuvinte, cereți-le copiilor să aleagă și să învețe cinci (sau mai multe) cuvinte. Dacă doresc, copiii pot trimite tweeturi celor care au răspuns la întrebare pentru a-i anunța că au reușit să învețe cuvântul respectiv. Am primit la un moment dat un răspuns minunat de la un comentator sportiv renumit, care a recunoscut faptul că încă mai avea dificultăți în a scrie corect cuvânt „goal” („gol” în engleză), scriind de mult ori „gaol” („închisoare”) în loc. Unul dintre elevii pasionați de fotbal i-a trimis un tweet prin care îl anunța că, datorită răspunsului primit, a reușit să învețe ambele cuvinte, iar comentatorul sportiv l-a felicitat pentru reușită.
- Puteți găsi multe alte idei la adresa www.teachhub.com/50-ways-use-twitter-classroom.



PROPRIA MEA PUBLICAȚIE

8-12 ANI



PE SCURT

Software-ul din cadrul acestei activități le permite elevilor să își publice propriile cărți online. Deși este foarte potrivit pentru crearea poveștilor în imagini, elevii vor putea să creeze și cărți de non-ficțiune sau reviste! Software-ul este destul de simplu – elevii vor trebui doar să încarce imagini, să adauge text și, dacă doresc, să schimbe culorile paginilor. Puteți vizualiza publicația noastră utilizând următorul link: <http://nicdan.picozine.com/index.php?rep=3386&art=174>.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Vizitați site-ul *Picozine* și înregistrați-vă, alegând un nume de utilizator cum ar fi „Clasa4”. Toți copiii vor putea să utilizeze același cont și nu este necesară o parolă. După aceea, toți copiii se vor putea conecta și face clic pe fila denumită „Create a new picozine” („Creați o nouă pico-revistă”) pentru a începe lucrul la carte. Pe pagina următoare, elevii vor introduce un titlu și o descriere, dar nu trebuie să vă faceți griji, deoarece acestea pot fi modificate oricând. Am descoperit că este util ca elevii să creeze o ciornă a cărții pe hârtie mai întâi (cu text și schițe brute ale imaginilor) – astfel vor fi mult mai eficienți atunci când lucrează online. De asemenea, este mai ușor să alegeți fotografiile sau imaginile pe care dorec să le includă și să le salveze pe spațiul de lucru în avans. Acestea vor fi mai ușor de găsit dacă sunt stocate într-un fișier de pe spațiul de lucru marcat în mod clar.

Elevilor le va fi destul de ușor să urmeze instrucțiunile de pe ecran. De obicei este necesar numai un tutorial rapid privind adăugarea de text, schimbarea culorilor paginilor și încărcarea imaginilor pentru a lucra cu software-ul. În cazul nostru, a durat aproximativ 10 minute până când ne-am familiarizat cu formatul Picozine. Considerăm că este de ajutor să le explicați elevilor că publicația finală trebuie să aibă 16 pagini în total (unul dintre dezavantajele software-ului este că numărul de pagini nu poate fi modificat) și că toate paginile sunt afișate în partea dreaptă.

Sfătuiți elevii să lucreze în mod sistematic, fie prin adăugarea tuturor pozelor pe paginile potrivite, etapă urmată de adăugarea textului, fie prin finalizarea paginilor pe rând (incluzând atât pozele, cât și textul). Alegeți metoda care li se potrivește cel mai bine elevilor dvs. Deoarece procesul este destul de repetitiv, elevii vor avea oportunitatea de a exersa din plin aceste funcții. Pe parcursul procesului, vor putea alege dintre mai multe stiluri de coperte, culori ale paginilor și formate ale imaginilor.

În cazul imaginilor și al fotografiilor, am descoperit că debifarea căsuței „fill page” („umplere pagină”) de sub caseta de încărcare previne deformarea imaginilor. Timpul dedicat formatării cărții rămâne la latitudinea elevilor. Cel mai important lucru este să nu uitați să faceți clic pe „send the files” („trimite fișiere”) de fiecare dată când efectuează modificări sau adaugă elemente noi la publicație.

Odată ce au finalizat publicația, există mai multe opțiuni de utilizare a acesteia. Pot descărca publicația în format PDF și apoi o pot tipări pentru a o include în biblioteca din clasă. De asemenea, pot utiliza codul încorporat furnizat pentru a o încărca pe site-ul web al școlii. Sau pot trimite linkul prin e-mail prietenilor și familiei! Ne face întotdeauna plăcere ca elevii să citească publicația creată în fața clasei. Este o activitate minunată la încheierea unei zile de școală, aceasta dezvoltând și abilitățile de prezentare în public ale elevilor.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Acces la Internet.
- Aplicația Picozine disponibilă la: www.picozine.com.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Crearea unei cărți cu aspect profesionist este întotdeauna o sarcină dificilă, însă cu acest software elevii pot reuși. Vor exersa o gamă largă de funcții IT de bază în timp ce creează o carte numai a lor.



SUGESTII

Ar putea fi o idee bună ca elevii să lucreze în perechi atunci când creează prima publicație Pico. Perechile formate din elevi cu abilități diferite funcționează de asemenea.

SECURITATE

Elevii nu trebuie să includă date personale (cum ar fi numele real sau adresa de domiciliu) atunci când scriu publicația. De asemenea, dacă elevii folosesc fotografii cu ei înșiși sau cu colegi, asigurați-vă că aveți acordul părinților.

ALTE IDEI

- Crearea oricărui tipuri de cărți: cărți de povești, cărți cu rețete, cărți cu poezii, cărți de non-ficțiune, etc.
- Crearea unor cărți ale clasei, de exemplu, „Antologia noastră a poeziilor de iarnă”.
- Puteți să experimentați cu realizarea unei reviste a clasei!

COPII AI ACELEAȘI LUMI

8+



PE SCURT

Această activitate îi va ajuta pe elevii să învețe despre traiul de viață al copiilor din alte țări și este îndeosebi de eficientă când vine vorba de a compara și a pune în contrast școlile din țările respective. Pentru un exemplu în acest sens, accesați www.grundschule-falkenstrasse.de/projekte/kinder/projektperu2.pdf

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

În primul rând, va trebui să găsiți o școală partener din străinătate. Există numeroase moduri în care puteți face acest lucru. Cel mai evident dintre ele este prin intermediul programelor europene (noul Erasmus+ - informații aici <http://erasmus-plus.ro/ro/>). Dar sunt și alte agenții care oferă aceste servicii, precum cele naționale, ANPC-DEFP, www.anpcdefp.ro/. Ca alternativă, puteți contacta învățătorii cu o mentalitate asemănătoare dumneavoastră pe un forum pentru profesori. Nu vă sfiți când vine vorba de a lua legătura cu învățătorii din alte țări. Majoritatea dintre noi avem scopuri și interese asemănătoare.

Întrebați-i pe elevii dumneavoastră ce ar dori să știe despre viața copiilor dintr-o altă țară, cum ar fi: „Cum ajungi la școală?”, „Cum e vremea acolo?” Elaborati, în primă fază, o listă lungă de întrebări, apoi editați-le. O altă posibilitate de a-i face pe elevii dumneavoastră să pună întrebări ar fi să îi duceți într-o „vizită virtuală” a localității în care se găsește școala parteneră, folosindu-vă de Google maps, opțiunea „street view” (vizualizează strada) pentru ca aceștia să poată face observații detaliate și să formuleze noi întrebări.

Folosiți lista finală de întrebări pentru a crea un chestionar și trimiteți-l pe e-mail către școala parteneră. Nu uitați să le cereți și fotografiile! Cât timp așteptați un răspuns (uneori, poate dura ceva vreme), folosiți câteva dintre lecții ca să le cereți copiilor să răspundă la aceleași întrebări în legătură cu școala și localitatea în care locuiesc ei. După aceea, cereți-le să facă fotografii, să deseneze și să strângă obiecte care pot fi folosite pentru a ilustra răspunsurile lor în cadrul unei prezentări. După ce primiți un răspuns, creați o prezentare cu clasa dumneavoastră, folosind un software precum PowerPoint, modelul de pagină care permite afișarea a două imagini alăturate. Adăugați informațiile și fotografiile, astfel încât într-o parte să aveți informațiile privind școala dumneavoastră, iar în cealaltă cele despre școala parteneră. Trimiteți prezentarea către școala parteneră sau partajați-o online pe site-ul www.slideshare.net.

Nu uitați că vă puteți conecta și puteți împărtăși informații cu școala parteneră și prin Skype, Twitter și Facebook. Ultimele două sunt mult mai practice în cazul în care vreți să țineți legătura în mod regulat sau dacă vreți să fiți în curent cu ce mai fac prietenii dumneavoastră de pe meleaguri străine! De asemenea, ne place foarte mult www.photosynth.net. Folosiți acest site pentru a le trimite prietenilor dumneavoastră din cealaltă școală imagini panoramice la 360° cu clasa și localitatea dumneavoastră. Puteți vedea un exemplu accesând: <http://photosynth.net/view.aspx?cid=dba9c819-0c38-44a1-b782-554243b01072>. O lecție completă bazată pe această activitate se găsește în activitatea cu numărul 18 - *Clasa noastră 3D*.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Un partener într-o altă țară (cu cât mai departe, cu atât mai bine!).
- Acces la Internet.
- www.maps.google.com/.
- www.slideshare.net.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Când vine vorba de a învăța despre alte țări, culturi și despre cum trăiesc oamenii obișnuiți de pe tot Globul, această activitate de tip e-learning este cea mai bună. Nu numai că se învață într-un mod corect, actual și (deseori) instantaneu, dar este un tip de activitate care se extinde și îmbunătățește în timp, permițându-le studenților să dezvolte aptitudini de-a lungul unei perioade mai lungi de timp, cu un scop bine definit.



SUGESTII

Încercați să găsiți mai multe școli partener, în cazul în care nu răspund toate. Contactați direct învățătorii (în loc de conducerea sau administratorii școlii) prin telefon, e-mail sau Skype, înainte să începeți să lucrați cu elevii dumneavoastră. Învățătorii vor înțelege cum se vor simți elevii dumneavoastră dacă trebuie să aștepte mult timp un răspuns – sau, mai rău, dacă nu primesc niciun răspuns.

SECURITATE

Asigurați-vă că întreaga corespondență se derulează prin dumneavoastră ca învățător. Subliniați-le elevilor cât de important este să nu împărtășească adrese de e-mail personale, pe web, etc.

ALTE IDEI

- Instantanee europene din viață – cereți-le elevilor să ilustreze „Europa lor” (de exemplu modul în care Europa joacă un rol în viața lor de zi cu zi; ce înseamnă să fii european). Apoi, cu ajutorul dumneavoastră, imaginile se vor scana și încărcă pe Internet. Creați o galerie online în care prietenilor și părinților li se cere să evalueze imaginile – se vor acorda 3 premii: Fotografia cu cele mai multe puncte, Cea mai artistică/creativă fotografie, Cea mai amuzantă fotografie.
- Pregătiți un „tort de Crăciun mondial”. Găsiți o rețetă pentru un tort sau un tort de fructe de Crăciun. Enumerați ingredientele (struguri pentru stafide, cireșe, grâu pentru făină etc. – chiar și brandy-ul!) Interesați-vă care țări produc ingredientele respective și adunați imagini cu modul în care se cultivă și recoltează acestea. Folosiți programe precum Prezi sau PowerPoint pentru a crea o prezentare. Partajați-o cu învățătorii din fiecare dintre țările respective și spuneți-le „Mulțumim pentru tort!”

ENCICLOPEDIA ONLINE

PE SCURT

Această activitate reprezintă o abordare diferită a proiectului tradițional. Este potrivită pentru realizarea proiectelor referitoare la orice materie, de la zoologie, istorie sau geografie, la o temă specifică desprinsă din aceste materii, cum ar fi caii, Imperiul Roman sau India. În exemplul de față, subiectul ales a fost cărăbușul. Avantajul cel mai important al acestei activități este că îi familiarizează pe elevi cu instrumentele online de tipul wiki, care se bazează pe colaborare, și la care vor putea recurge de nenumărate ori pe viitor.



WIKIPEDIA
The Free Encyclopedia

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Începeți lecția cu o prezentare despre wiki. Explicați faptul că instrumentele wiki reprezintă o colecție de pagini web construite astfel încât să permită oricui le accesează să contribuie cu informații noi sau să modifice conținutul deja existent. Wiki este și numele software-ului care ne permite să creăm și să edităm pagini, precum și să introducem linkuri între acestea. Practic, wiki este un instrument online pentru colaborare și schimb de informații.

Arătați clasei câteva pagini de pe Wikipedia și explicați-le că aceasta este o enciclopedie construită de către utilizatori. Dacă doriți, puteți să le arătați o enciclopedie în format fizic și să le cereți să se gândească la diferențele dintre cele două formate, precum și la avantajele și dezavantajele prezentate de fiecare format. Explorați o pagină de pe Wikipedia și faceți clic pe toate butoanele pe care nu le folosiți de obicei, cum ar fi acela care afișează istoricul unei intrări. Dacă elevii sunt suficient de mari, puteți profita de această ocazie pentru a discuta despre Wikileaks și a-i întreba dacă ei consideră necesar să existe un control al conținutului publicat pe web.

Explicați-le că sarcina lor va consta în crearea unei enciclopedii proprii utilizând wiki. Există multe programe gratuite care vă permit să creați propria pagină wiki. Noi am utilizat Wikispaces (www.wikispaces.com), deoarece îl considerăm cel mai ușor. Alte software-uri wiki pe care poate doriți să le încercați sunt PBWiki sau WikiMedia.

Aceasta este pagina wiki pe care am creat-o noi în aproximativ 20 de minute utilizând Wikispaces: <http://tackle2e-encyclopaedia.wikispaces.com/>. Pentru a afla cum să procedați, trebuie doar să vizitați pagina de pornire și să urmați instrucțiunile. Vi se va oferi un tutorial interactiv/un tur al paginii – profitați de acesta! Odată ce cunoașteți bine procesul, arătați tutorialul și elevilor. Este important să parcurgeți această etapă înainte ca elevii să înceapă să lucreze, deoarece paginile wiki sunt o modalitate grozavă de a colabora și de a organiza și împărți proiectele în curs de desfășurare – scopul activității va fi negat dacă elevii adună mai întâi informațiile, pentru ca apoi numai să le organizeze și să le încarce!

Subiectul relevant – în cazul nostru cărăbușii – va fi ales de profesor sau de elevi, iar elevii vor primi sarcina de a aduna cât mai multe informații. Poate fi util să începeți prin a le pune la dispoziție o listă cu secțiuni ale paginii, care să îi ajute pe elevi să își organizeze cercetarea și informațiile găsite, precum și să încarce datele pe pagina wiki. Această activitate se desfășoară cel mai bine în grupuri, fiecare grup în care este împărțită clasa fiind responsabil pentru una sau mai multe pagini. De exemplu, unul dintre grupuri se poate ocupa de fluturi, un altul de albine sau de buburuze. Fiecare grup poate fi împărțit la rândul său și fiecare elev poate primi un rol specific, cum ar fi cel de redactor, persoană responsabilă cu editarea pozelor, creator de conținut etc. De asemenea, poate fi benefic să discutați cu elevii despre tipurile/sursele de informații disponibile, de exemplu, text, imagini, fotografii, conținut audio, conținut video. Pe măsură ce elevii obțin informațiile, va fi necesar să le adune și să le stocheze direct în pagina wiki. Obiectivul este acela de a crea o enciclopedie online pe care alți elevi să o poată utiliza ca resursă.

Pentru încărcarea conținutului, va fi necesar să le explicați elevilor că paginile wiki au de obicei două „moduri” de afișare sau vizualizare. „Modul normal” este pagina finalizată efectivă pe care o văd cititorii și care arată ca orice altă pagină web. Aceasta nu poate fi modificată de orice utilizator. Există însă și „modul de editare”, accesat prin intermediul unui clic pe butonul „edit” („editare”) de pe fiecare pagină. Această funcție poate fi deschisă de către orice utilizator sau poate fi protejată pentru a permite numai accesul anumitor utilizatori care se conectează utilizând un nume de utilizator și o parolă.

Astfel, deși fiecare copil poate avea o sarcină proprie (cum ar fi adunarea de imagini cu buburuze), elevii vor putea și să contribuie la conținutul introdus de alte persoane pe alte pagini (de exemplu, pot găsi un clip video foarte bun despre lăcuste pe YouTube, pe care îl vor putea adăuga la pagina wiki a unui alt grup din clasă).

De asemenea, vor putea modifica paginile altor colegi, iar aceste modificări vor fi înregistrate pe wiki. Discutați despre cum s-ar simți dacă cineva ar aduce modificări sau adăuga conținut la paginile create de ei.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Acces la Internet.
- Aparat foto digital, reportofon etc.
- www.wikispaces.com (sau alt site similar).

BENEFICIILE EDUCATIONALE

Copiii se vor confrunta cu o sarcină care prezintă mai multe aspecte. Nu numai că vor trebui să adune informațiile relevante despre un subiect anume, dar vor trebui și să creeze conținut web care să fie prezentat într-un mod eficient. Pe deasupra, vor învăța că schimbul de informații este o parte importantă a comunicării ideilor și a dezvoltării cunoștințelor. Mai mult decât atât, elevii vor avea parte de o introducere în probleme cum sunt „dreptul de proprietate”, „redactarea” și „permisiunile”.

SUGESTII

- Elevii nu trebuie să obțină informații numai din cărți și căutări online, ci și din mediul înconjurător. Furnizați-le dispozitive digitale și încurajați-i să înregistreze sunete, să facă fotografii și să se înregistreze pe ei înșiși în timp ce vorbesc despre anumite subiecte și idei.
- La început, dacă nu cunoașteți încă foarte bine toate funcțiile, nu vă preocupați de adăugarea widgeturilor etc. Dacă veți descoperi apoi că vă face plăcere să utilizați pagini wiki, veți putea adăuga mai multe instrumente.



SECURITATE

Este necesar să vă asigurați că informațiile prezentate online nu fac obiectul unor licențe, dacă pagina dvs. wiki va fi accesată de persoane din afara clasei sau școlii.

ALTE IDEI

- Crearea unei pagini wiki cu personaje din cărțile pe care elevii le citesc în particular sau la clasă.
 - Crearea unei pagini wiki compuse numai din „sunete” – sunetele din școală, sunetele din casă, sunetele din stradă, sunetele din grădină etc.
 - Crearea unui catalog cu cărțile aflate în biblioteca din clasă.
 - Crearea unui wiki pentru o clasă cu elevi mai mici despre un subiect pe care îl studiază aceștia – de exemplu, o pagină wiki cu cântece pentru copii sau tipuri de clădiri sau tipare matematice.
 - Crearea unei pagini wiki personale – deosebit de utilă pentru elevii care trec dintr-un ciclu de învățământ în altul. De exemplu, pot crea pagina wiki în clasele primare (enumerându-și speranțele, motivele de îngrijorare etc.), continuând până trec în ciclul gimnazial. De asemenea, elevii pot să încarce proiectele preferate sau fotografiile din excursia de încheiere a ciclului școlar.
 - Vizitați URL-ul unui proiect similar (care folosește pentru scrierea în colaborare o platformă de blogging): <http://clasa1simonape-tran.blogspot.com/>
- Puteți crea o pagină wiki despre absolut orice – trebuie numai să încercați!!

ÎN CĂUTAREA UNEI Q-ĂRȚI

PE SCURT

Codul de răspuns rapid (codul QR – abrevierea de la Quick Response Code) este marca înregistrată a unui tip de cod de bare 2D proiectat inițial pentru industria automobilelor din Japonia. De atunci, Sistemul de Coduri de Răspuns Rapid a fost adoptat la nivel universal, iar elevii mai mult ca sigur că s-au intersectat cu acestea peste tot. Codul este format din module negre (puncte pătrate) dispuse într-o grilă pătrată pe un fundal alb. În cele ce urmează prezentăm câteva activități didactice bazate pe codurile de răspuns rapid / qr code.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Strângeți mai multe cărți din sala de clasă. Asigurați-vă că dispun de un cod de bare pe verso. Discutați cu elevii care sunt elementele unei cărți, de exemplu coperta, cotorul, indexul, prezentarea, pagina de cuprins, titlul, autorul, etc. În cele din urmă, atrageți-le atenția înspre codul de bare; întrebați-i la ce cred ei că se folosește? La ce le folosesc editurile?

Explicați-le că își pot crea propriile coduri pentru a stoca informații despre cărți. Arătați-le cum funcționează un cod QR (puteți face acest lucru folosindu-vă de o reclamă dintr-o revistă sau de pe un produs, etc.). Sau arătați-le următorul filmuleț făcut de copii pentru copii www.youtube.com/watch?v=x9yR_1w4dJ8.

Fiecare copil își va alege o carte preferată; trebuie să fie o carte pe care au citit-o și pe care o știu foarte bine. Apoi trebuie să găsească mai multe informații despre cartea, autorul sau povestea respectivă pe Internet, de exemplu un interviu online cu autorul, un filmuleț care are legătură cu povestea sau pagina Wikipedia aferentă autorului sau cărții în cauză. Chiar și elevii mai mici sau mai puțin capabili pot găsi o imagine care să ilustreze cartea respectivă!

Pe tabla albă interactivă, arătați-le cum să găsească un generator de coduri QR gratuit – www.qrstuff.com este un site foarte bun, la fel și www.qurify.com. Noi am folosit www.qrstuff.com. Procesul are doar 3 etape: se alege „website URL” („URL-ul site-ului web”) din meniul „Data Type” („tipul de date”), după care se lipește URL-ul paginii web aleasă în caseta intitulată „website URL”. În această fază, se poate ignora funcția „Choose a colour” („Alegeți o culoare”). Selectați „Download” („Descarcă”) - cel mai simplu tip de fișier rezultat – și salvați codul QR pe desktop în format jpg sau png. Asigurați-vă că fișierul jpg are o denumire ușor de recunoscut, de exemplu, NicQRcode, care poate fi identificat de proprietar.

Elevii își pot crea propriul cod, îl pot descărca și tipări, apoi lamina și îl pot lipi pe interiorul copertii cărții lor. Lăsați-i pe copii să își scaneze reciproc codurile QR. Întrebați-i care le-au plăcut mai mult și de ce. Pe baza datelor pe care le-au obținut despre cărțile pe care le-au scanat, întrebați-i care carte le-ar plăcea să o citească.



DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Tablă albă interactivă + acces la internet.
- Un dispozitiv cu un cititor QR instalat (sunt disponibile aplicații gratuite pentru toate smartphone-urile și tabletele).
- Imprimantă.
- Hârtie/fole autocolantă.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Valoarea adăugată a acestei activități se răsfrânge în două fațete: această activitate nu numai că îi încurajează pe elevi să fie entuziasmați când vine vorba de cărți, dar îi și capacitează să facă legătura între lecturile tradiționale și lumea virtuală care devine tot mai mult parte din viața lor. Accesați și secțiunea „Alte modalități de utilizare a acestui software” pentru a descoperi cum, odată ce dumneavoastră și elevii dumneavoastră sunteți specialiști în crearea de coduri QR, puteți utiliza acest software în nenumărate moduri noi și incitante!



SUGESTII

Se aplică principiile obișnuite de organizare a clasei: s-ar putea să doriți ca prima dată elevii să lucreze pe perechi sau în grupuri (poate fi mai puțin stresant). De asemenea, dacă lucrați cu elevi mai mici, s-ar putea să doriți să-i stimulați să își conecteze codurile la pagina Wikipedia relevantă (sau altele asemănătoare), în loc să le dați opțiunea de a alege orice de pe web.

SECURITATE

Plecăm la drum cu presupunerea că printre cărțile lor preferate se vor număra „Harry Potter” sau „War Horse”, și nu „Fifty shades of grey”, așa că singurele aspecte de siguranță vor avea de-a face cu căutărilor lor pe Internet. Școala dumneavoastră ar trebui să dispună de o protecție firewall suficientă cât să nu apară nimic urât în timpul acestei activități.

ALTE IDEI

Alte idei în ceea ce privește utilizarea acestui software (verificați și site-ul web Tackle2 – chiar nu am dispus de suficient spațiu pentru a le enumera pe toate aici)

- Ne-a plăcut enorm de mult ideea de a conecta codurile QR cu lucrări pe care elevii le-au creat online. De exemplu, activitatea „Construim împreună” sau „Sentimente pufoase” din acest ghid: elevii pot crea un cod QR pentru puzzle-ul sau imaginea lor „blabber”, după care îl pot lipi în caietele de exerciții. Oricine va vrea ulterior să vadă ce au creat elevii, poate scana codul respectiv! (inspectorilor le va plăcea enorm de mult!)
- Puteți trimite codurile QR acasă la elevii și părinții le pot scana, apoi aprecia creațiile copiilor lor!
- Când veți deveni puțin mai încrezători, codurile QR pot fi coduri colorate de generator, așa că ați putea crea coduri de referință colorate de ex. coduri QR verzi pentru chestiuni de știință, roșii pentru istorie, etc.
- Afișați coduri QR laminate pe pereții coridoarelor și ai pasajelor, conectate la informații sau video interesante. Veți transforma acel spațiu „mort” într-unul educațional.
- Folosiți Google docs pentru a crea fișe de lucru și fișe de răspuns. Conectați fișele de răspuns la un cod QR și adăugați apoi imaginea cu codul QR respectiv la sfârșitul fișei de lucru, înainte să o tipăriți. Elevii își pot verifica răspunsurile scanând codurile.
- Există numeroase idei de teste bazate pe coduri QR pe Internet. Unul dintre site-urile care ne plac este www.kerryjturner.com/?p=446.
- Folosiți coduri QR pentru a crea Vânători de comori sau Concursuri de orientare în incinta școlii sau prin sat. Un software gratuit care vă poate facilita acest lucru este disponibil de la Class Tools, accesând www.classtools.net/QR/create.php.
- Vizualizați <http://www.slideshare.net/jonesytheteacher/40-interesting-ways-to-use-qr-codes-in-the-classroom>. Este grozavă!

CREATORII DE MUZICĂ

9+



PE SCURT

În general a preda despre compoziția muzicală unor copii care nu studiază un instrument sau nu știu să citească un portativ a fost mereu destul de dificil, mai ales când sunt mai mici. Acest software îi ajută pe învățăcei să compună muzică fără să fie nevoiți să scrie o partitură – vor compune după ureche, în funcție de efectul muzical pe care programul îl creează pe baza alegerilor făcute de aceștia.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Un mod bun de a începe această lecție este prin a reda exemple de compoziții care au un subiect sau o temă cu impact puternic (ex. N. Rimsky-Korsakov, Zborul bondarului și Mașina de scris de L. Anderson). Nu le spuneți elevilor cum se numesc piesele. Lăsați-i să ghicească subiectul fiecărei compoziții. Indiferent de răspunsurile lor, întrebați-i cum au ajuns la concluzia respectivă. Ce anume din aceste lucrări i-a dus cu gândul la bondari și mașini de scris?

Spuneți-le elevilor că urmează să compună o piesă muzicală care trebuie să reflecte o temă dată, care ar putea face referire la orice: elefanți, război sau propria mamă! Folosind tabla interactivă, prezentați-le software-ul Jamstudio.

În momentul în care accesați prima dată acest site, pornește automat un tutorial pe care îl puteți folosi pentru a le descrie aplicația. Sau urmați aceste instrucțiuni:

1. Dați click pe un acord din **CHORDS** (ACORDURI) pentru a-l muta în fereastra **SCORE** (PARTITURĂ).
2. În fereastra **MIXER** (MIXER), apăsați butonul pentru volum din dreptul instrumentului la care doriți să cântați.
3. Apăsați **PLAY** (REDARE) pentru a asculta cântecul compus de dvs.
4. Pentru a schimba sunetul instrumentului, apăsați pe **TRACK**-ul (PIESA) aferent și selectați un nou sunet din fereastra **SOUNDS** (SUNETE).
5. Pentru a grăbi sau încetini tempo-ul, ridicați sau coborâți bara din fereastra **TEMPO** (TEMPO).
6. Dați click pe săgețile de deasupra ferestrei **SCORE** (PARTITURĂ) pentru a crea pagini cu versuri, bridge-uri și refrenuri.
7. Scrieți nr. de pag., despărțiți prin virgulă în câmpul pentru ordinea de redare a paginilor.

Elevii sunt acum pregătiți să creeze muzică!

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Compoziții tematice pregătite dinainte (ex. Zborul bondarului / Mașina de scris). O tablă interactivă, computere sau tablete.
- www.jamstudio.com.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Să înveți elevii să compună muzică folosind partituri grafice și instrumente dezacordate este relativ ușor. Cu toate acestea, să creezi melodii utilizând acorduri muzicale e o provocare mai mare. Această activitate este o modalitate foarte bună de a le prezenta elevilor numeroasele concepte care stau la baza procesului de compunere a unei lucrări muzicale, la care se adaugă bonusul creării unei piese muzicale impecabile până la sfârșitul lecției. Se pot trimite compozițiile finalizate părinților, pe e-mail. Apăsați butonul **SHARE** (ÎMPĂRȚĂȘEȘTE) și urmați instrucțiunile.

S-ar putea să fie util și să explicați elevilor câteva dintre setările aplicației. De pildă, există 4 ritmuri și un singur acord pe fiecare bară. Acordurile sunt în gama SOL. Ritmurile și gama pot fi schimbate, dar dacă dumneavoastră și elevii dumneavoastră nu sunteți încrezători când vine vorba de a compune muzică și dacă nu cunoașteți bine aplicația, vă sugerăm să îi îndemnați pe elevi să nu modifice setările respective.



SUGESTII

Nu trebuie să vă înregistrați online pentru a putea folosi aplicația. Totuși, dacă alegeți să vă înregistrați, nu trebuie să plătiți niciun fel de taxă pentru a folosi instrumentele de care aveți nevoie pentru această activitate.

Dacă nu dispuneți de suficiente computere, le puteți cere elevilor să compună o piesă de grup, lucru care permite utilizarea unui calculator de către 3 elevi.

Dacă doriți o aplicație mai simplă, încercați www.isleoftune.com. Aceasta ar fi recomandată în cazul elevilor mai mici, începători în domeniul tehnologiei. Dacă doriți o aplicație mai provocatoare (relativ ușor de utilizat, dar necesită puțin mai multă explorare), puteți încerca www.soundnation.com.

ALTE IDEI

- Puteți crea melodii publicitare sau pentru radio.
- Folosiți compoziții ca sunet de fundal pentru prezentări PowerPoint sau video.
- Cereți copiilor să scrie versuri pentru compozițiile lor.

ESTE TIMPUL O ILUZIE?

9-12 ANI



PE SCURT

Ca să înțelegem conceptul de zi, săptămână, anotimp, an și conceptul de „timp”, în general, e important să înțelegem cum se produc schimbările de-a lungul timpului. Copiii vor avea ocazia să observe îndeaproape modul în care un obiect se transformă de-a lungul timpului, fie acesta o plantă, sau umbre care își schimbă poziția de-a lungul zilei sau, în cazul nostru, un măr în descompunere.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Albert Einstein a spus că „Timpul este o iluzie”. Discutați cu elevii dumneavoastră pe marginea acestei informații și explicați-le că ei vor încerca să „surprindă” timpul la lucru. Explicați-le că vor face câte o fotografie pe zi unui măr, pentru o anumită perioadă de timp. În general, o lună e suficient, însă 3 luni e și mai bine. Așezați mărul pe o farfurie și puneți-l într-un loc în care nu va fi atins, dar în care poate fi fotografiat. Cel mai bine e să-l lăsați într-un loc luminat. Pentru a grăbi procesul, stropiți-l cu apă odată la câteva zile!

Poziționați aparatul de fotografiat pe un trepied, faceți o fotografie și, dacă este posibil, lăsați-l în aceeași poziție pe tot parcursul activității. Dacă acest lucru se dovedește a nu fi practic, marcați catedra sau podeaua ca să puteți re poziționa mai târziu aparatul de fotografiat în același loc. Păstrați decorul cât mai stabil posibil. Desigur, elevii vor putea vedea mărul de-a lungul întregului proces, dar asta nu va afecta uimirea de care vor da dovadă când vor urmări înșurubirea finală de imagini.

Faceți o singură fotografie pe zi, până ce mărul a putrezit – lăsați-i pe elevi să decidă când a putrezit. Poate dura între 1-3 luni, în funcție de temperatură, umiditate etc. Când setul de fotografii este complet, descărcați-le pe un calculator. Le puteți viziona în diferite moduri. Cel mai simplu este să le deschideți în orice program de vizionat fotografii pe care îl folosiți, cu ajutorul căruia să creați un slideshow. Setati ca fotografiile să fie redade în mod automat, la distanță de aproximativ o secundă.

Sau puteți crea o prezentare în PowerPoint, sub formă de slideshow. Aveți grijă ca pozele să fie aliniate în aceeași poziție și să se schimbe prea brusc între ele. Noi am utilizat setarea „Fade” („Diminuare progresivă”) între slide-uri, și am setat perioada de timp dintre acestea la 00:01 secunde. Ulterior, puteți încetini tranziția, pentru ca elevii să poată observa procesul, însă, la început, impactul e mai puternic dacă pozele se derulează la o viteză mai mare. Elevii sunt acum pregătiți să urmărească „Filmul Timpului” pe care l-au creat... Însă fiți pregătiți pentru exclamații de tipul „Bleacs! Îîh!” și alte sunete revoltătoare.

În general, elevii doresc să împărtășească rezultatele lor și cu alții. Dacă ați creat un slideshow în PowerPoint, încărcați-l pe Slideshare apoi folosiți codul încorporat în Slideshare ca să-l adăugați pe site-ul școlii sau distribuiți-l pe site-ul personal al elevilor sau pe paginile lor de Facebook. Apoi, întrebați-i: „Este timpul o iluzie?”, dar aveți grijă, veți avea parte de o discuție foarte plină de energie!

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Camera digitală (cu trepied)
- Un măr frumos și zemos!
- Puteți utiliza și alte aplicații, precum I-Move sau Movie Maker în loc de PowerPoint, dacă știți să le folosiți.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Înainte de-a exista computerele, utilizam cărțile cu animații (flick books) ca să obținem acest efect. Din fericire, acum nu mai avem nevoie de ele! Dacă doriți să trișați puțin – adică, să grăbiți puțin procesul – asigurați-vă că lăsați mărul într-un loc cald și umed. Pe pervazul unui geam, la soare, deasupra unui calorifer, e numai bine, mai ales dacă așezați și o farfurioară cu apă pe calorifer, chiar sub măr.

SUGESTII

Dacă faceți fotografii pe o perioadă mai lungă de timp, să spunem 3 luni, nu e nevoie să folosiți fiecare fotografie. Alegeți-le doar pe cele în care se observă o schimbare semnificativă. Cu cât folosiți mai multe fotografii pentru prezentare, cu atât puteți seta o viteză de tranziție mai mare. Se poate ține o întreagă lecție de matematică pe baza acestei sugestii!

ALTE IDEI

- Dați-le voie elevilor să aleagă obiectele pe care vor să le înregistreze de-a lungul timpului. Asigurați-vă doar că sunt fructe sau legume (o felie de pepene roșu va putrezi repede și este de-a dreptul spectaculos), deoarece materia de origine animală va mirosi și va atrage muște.
- Pentru distracție, urmăriți slideshow-ul în ordine inversă și urmăriți întregul proces de la capăt la început!
- Discutați despre modul în care materia organică suferă transformări în perioade scurte de timp, spre deosebire de materia anorganică, ce poate rămâne neschimbată luni, ani, decenii... ba chiar mii de ani!
- Creați, în clasa dumneavoastră, un mic depozit de deșuri, punând puțin pământ și materiale organice și anorganice într-o cutie de plastic transparentă. Înregistrați modul în care acestea se schimbă (sau rămân neschimbate) de-a lungul timpului. Creați un video în care să evidențiați descoperirile elevilor privind depozitarea deșeurilor. (Dacă vă creați depozitul de deșuri într-un acvariu vechi, puteți face fotografii care să illustreze schimbările survenite. Aveți însă grijă la strălucirea reflectată de sticlă: acvariile de plastic sunt mai utile!)
- Intrați pe You Tube și scrieți „decay” (putrezire) în căsuța de căutare. Există câteva filmele de-a dreptul revoltătoare, care surprind animale în descompunere devorate de gândăcii și tot felul de fructe și legume aflate în descompunere. Ținând cont că nu vreți animale infestate de larve în clasa dumneavoastră, se merită să urmăriți eforturile depuse de alții. Dar mai bine să nu o faceți chiar înainte de prânz...

MATEMATICA LINIILOR ȘI A DRUMURILOR

PE SCURT

Aplicația *Google Earth* există deja de ceva vreme și devine din ce în ce mai performantă, oferind oportunități grozave pentru predarea și învățarea interdisciplinară. În această instanță, vor utiliza instrumentele de măsurare „Linie” și „Cale” (engl. Path) pentru a determina distanțe care sunt mai dificil de măsurat. (În text am folosit și abrevierea GE pentru Google Earth).

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Înainte de a începe, mergeți la site-ul web Google Earth. Dacă software-ul nu este deja instalat pe computerul dvs., va fi necesar să îl instalați – nu este dificil, iar versiunea de bază este complet gratuită! Odată ce s-a finalizat descărcarea, instalarea va porni în mod automat. În caz contrar, faceți clic pe pictograma GE de pe spațiul de lucru. Când se deschide fereastra GE, închideți toate ferestrele de tip pop-up care apar, dacă nu doriți să faceți un tur al site-ului sau să aflați care sunt noile instrumente adăugate la software.

Cereți-le elevilor să experimenteze cu butoanele circulare din colțul din partea dreapta sus al panoului. Cu acestea pot roti harta și schimba direcția, fiind foarte ușor de folosit după ce se familiarizează puțin. De asemenea, pot mișca globul pământesc cu ajutorul mouse-ului – încurajați-i să încerce! Spuneți-le să poziționeze în centrul ferestrei locul de pe Pământ pe care doriți să îl investigați (dacă globul se rotește în continuare, sfătuiți-i să facă un clic pe spațiu pentru a opri mișcarea). Pentru a apropia imaginea, elevii pot mișca sau face clic pe indicatorul aflat sub butoanele circulare, până obțin nivelul de apropiere dorit.

Când efectuați pentru prima oară acest exercițiu, utilizați un obiectiv din zona dvs. locală, astfel încât copiii să poată vizualiza și compara dimensiunea reală cu dimensiunea de pe hartă. Pentru a începe, găsiți un obiectiv cu formă regulată pe hartă – un teren de fotbal local ar fi ideal – și cereți copiilor să măsoare perimetrul utilizând funcțiile „Linie” și „Cale”. Pictograma acestora este în partea de sus a panoului și pe ea apare o riglă albastră. GE va efectua în mod automat această operațiune și, pentru început, va fi suficient.

Continuați cu forme neregulate cum ar fi un parc, o grădină sau curtea școlii. Explicați-le elevilor că, în cazul formelor neregulate sau curbe, cu cât folosesc mai multe „puncte” sau linii pentru a împărți perimetrul, cu atât va fi mai precis calculul. Încurajați-i să verifice singuri acest lucru și să compare răspunsurile obținute cu cele ale altor persoane.

În funcție de vârsta și abilitățile copiilor, puteți continua și cu calculul ariilor. Ariile se calculează în aproximativ același mod. Începeți din nou cu un teren de fotbal. Explicați-le elevilor că trebuie să își noteze lungimea primei laturi, să deseneze o altă linie, după ce au șters-o pe prima, pentru a măsura corect a doua latură (deoarece măsurătorile consecutive se adună în mod automat), apoi să calculeze aria cu formula $a = l \times b$.

(Dacă doriți să oferiți o provocare elevilor, cereți-le să scadă lungimea primei laturi din suma celor două laturi pentru a obține dimensiunea exactă a celei de-a doua laturi.)

DE CE AVEȚI NEVOIE?

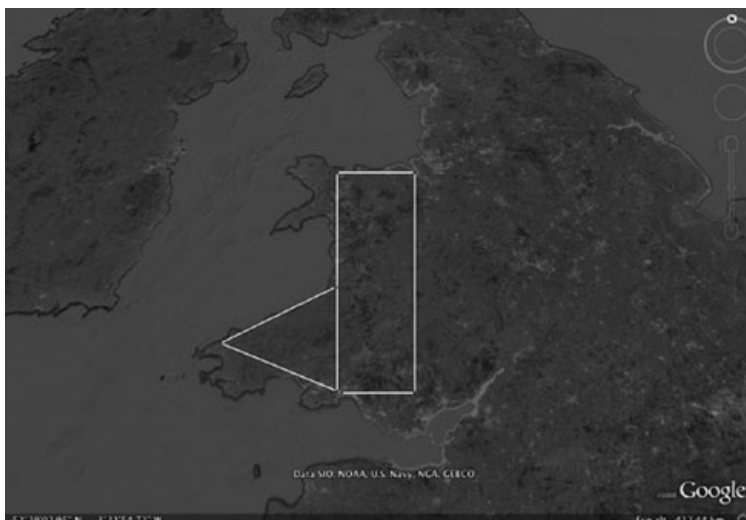
- Conexiune la Internet.
- Descărcați software-ul Google Earth
www.google.com/earth/index.html

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Există anumite instrumente online care pot transforma operațiuni altminteri dificile în sarcini foarte simple. Acesta este unul dintre ele. S-au terminat zilele în care măsuram curtea școlii cu ruleta (sau cel puțin așa sperăm)!

SUGESTII

Nu vă cramponați de exactitate atunci când elevii abia încep să utilizeze acest software. Din experiența noastră, acuratețea va crește dacă instrumentul este folosit în mod repetat. De asemenea, obiectivele măsurate sunt de obicei destul de mari, inadvertențele fiind, în consecință, destul de mici – teoretic! Acest software vă oferă și un punct de pornire pentru dezvoltarea abilității de a estima lungimile, perimetrul și aria și pentru discuțiile pe tema exactității (fie aceasta și numai aparentă).



ALTE IDEI

Alte idei / oportunități de a utiliza Google Earth pentru matematica de bază

- Utilizați GE pentru măsurători aproximative ale unor obiective geografice locale.
- Continuați cu calcularea ariilor formelor neregulate. Mai întâi împărțiți forma în forme regulate ale căror arii le pot calcula elevii (dreptunghiuri, triunghiuri sau trapeze, în funcție de vârstă, abilități și programa școlară). Explicați-le că este util să deseneze mai întâi o schiță a formei, pentru a putea decide mai ușor cum să o împartă. Adunați ariile tuturor formelor pentru a obține totalul.
- Procedați la fel pentru a calcula raportul dintre spațiile verzi și cele construite din orașul, regiunea sau țara lor, ca parte dintr-un proiect pe teme de mediu. Sau calculați ariile zonelor împădurite și ale terenurilor arabile. Sau ariile lacurilor și ale munților.
- Dacă au vârsta necesară pentru a împărți în triunghiuri forma geometrică, atunci pot face calculul perimetrului folosind numai funcția „Cale” din GE.
- Aflați care este populația regiunii locale sau a orașului de pe Internet. Calculați aria aproximativă pentru a determina densitatea populației.
- Aflați cât de departe merg pe jos sau cu mașina elevii pentru a veni la școală în fiecare zi.
- Țara Galilor este luată drept etalon internațional pentru compararea unor arii mari, în exprimări cum ar fi „o țară de două ori mai mare ca Țara Galilor” sau „Pădurea Amazoniană se reduce în fiecare an cu o suprafață cât Țara Galilor”. Deci cât este de mare Țara Galilor?
- Obişnuiți elevii mai mari cu „estimarea prin ghicire”. Odată ce cunosc, de exemplu, aria unui teren de fotbal, pot estima alte dimensiuni în numărul de terenuri de fotbal? Pot ghici care este aria obiectivelor văzute în GE? Am descoperit că, după ce au efectuat măsurători pentru un număr între șase și zece obiective folosind funcțiile „Linie” și „Cale”, numeroși copii puteau să estimeze ariile altor forme geometrice fără a efectua măsurători, folosind afirmații cum ar fi „Are aproximativ jumătate din dimensiunea parcului” sau „Are aproximativ două hectare”.

O RECLAMĂ GROZAVĂ

10+



PE SCURT

Noi utilizăm aplicația Animoto pentru această activitate. Motto-ul site-ului este „E mai ușor să faci ceva grozav”, și chiar așa e! Elevii pot crea o reclamă de 30 de secunde pe orice temă dorită. Ca exemplu, am ales o reclamă de promovare a unei școli realizată de elevii acesteia.



DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Începeți activitatea prin a le arăta elevilor dumneavoastră filmulețe create de elevii altor școli: www.youtube.com/watch?v=T77I-AJi208 e un exemplu excelent!

Discutați pe marginea acestui video și explicați-le elevilor că vor crea și ei un filmuleț ca „să aducă școala lor în lumina reflectoarelor”. Explicați-le că filmulețul (având în vedere că este prima lor încercare) trebuie să dureze doar 30 de secunde.

Cereți-le să scrie schițe din care să reiasă exact ce aspecte legate de viața de la școală, locația și oamenii etc. doresc să apară în video. Apoi îndemnați-i să adune filmări și fotografii pentru filmulețul lor. Cel mai bine e ca acest lucru să se realizeze pe grupuri mici. Puteți desemna și câteva roluri, precum actor, prezentator, manager de scenă, regizor ș.a.m.d. (E și mai distractiv dacă le dați și ecusoane!) Când e gata materialul, transferați fotografiile și filmulețele pe un computer.

Intrați apoi pe www.animoto.com și creați-vă un cont pe site, dacă nu ați făcut-o deja. Dacă alegeți pachetul **Lite Package**, nu există o taxă lunară obligatorie. Dacă apar diverse ferestre de tip pop-up care vă întreabă dacă vreți să faceți un upgrade, închideți-le pur și simplu. După ce ați creat contul, veți fi redirecționați către un tutorial, pe care vă recomandăm să-l urmăriți pe cont propriu, dar și împreună cu elevii dumneavoastră. Este scurt, dar informativ.

Începeți prin a da click pe **Create Video** (Creează video). Elevii vor trebuie să selecteze un stil pentru filmulețul lor. Dacă apare o fereastră pop-up prin care li se cere să facă un upgrade, spuneți-le să facă click pe link-ul de dedesubt, unde scrie „I want to create a 30 second video” („Vreau să creez un video de 30 de secunde”) și vor fi direcționați către o pagină unde pot să adauge muzică, fotografii, filmulețe etc. și să le prelucreze în panoul de editare. Pot previzualiza și reedita reclama ori-când doresc, așa că nu au de ce să se îngrijoreze dacă filmulețul nu le iese perfect din prima!

La final, elevii ar trebui să dea click pe **Produce Video** (Realizează clipul) pentru a obține versiunea finală a reclamei. Pentru a trimite filmulețul și prietenilor, trebuie să copieze URL-ul într-un e-mail sau să îl posteze pe pagina web a școlii / site-uri de socializare.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Telefoane smartphone sau cameră digitală și cameră video, computer.
- Acces la internet.
- Aplicația online de pe www.animoto.com (sau aplicații similare).

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Elevii pot crea filmulețe distractive și profesionale, într-un timp foarte scurt, fără prea mult deranj și fără perioade de editare lungi și oboseitoare!

SUGESTII

Dacă vă place aplicația și doriți o variantă îmbunătățită ca să puteți elabora filmulețe mai lungi și ca să beneficiați de mai multe opțiuni, abonamentul pe un an pentru pachetul Animoto Plus costă doar 30-50\$.

Muzica de fundal disponibilă poate fi destul de zgomotoasă, așa că e mai bine ca filmările video să nu aibă sonor, deoarece e posibil să fie acoperit. Dacă elevii doresc neapărat ca în filmuleț să existe oameni care vorbesc, atunci vor fi nevoiți să țină camera video foarte aproape de persoana care vorbește sau să folosească un microfon separat. Sau pur și simplu să vorbească tare și răspicat!

ALTE IDEI

- Creați albume foto din vacanțe! Aici îl puteți vedea pe al nostru: <http://animoto.com/play/1CF1PYZb67JMKzT1VdbNgw>.
- Creați un video cu denumirea „Promoția 2014” pentru Balul de absolvire sau colaje cu amintiri din timpul anilor de școală.
- Faceți un video cu jocurile din timpul pauzei.
- Faceți un video cu copii recitând poezii în timp ce sar coarda.
- Filmați elevii din clasele mai mici în timp ce se costumează.
- Faceți un video cu „scene din culise” pentru un spectacol sau concert, ca supliment la un video „profesional” (e mult mai distractiv).
- Înregistrați excursiile școlare.
- Împărțiți elevii pe grupe și distribuiți-le teme diferite și „antonimice”, de ex. cele mai bune/frumoase aspecte ale orașului nostru și cele mai urâte/neplăcute aspecte ale orașului nostru.
- Creați un video despre o problemă comunitară, de ex. gunoiul din oraș, reciclare.

Sau elevii pot folosi Animoto pentru a-și crea propria biografie ...

PRIMUL MEU FILM

10+



PE SCURT

Această aplicație este extrem de ușor de utilizat. Totuși, până la finalul lecției, elevii vor fi experimentat puțin ce înseamnă să producă, să regizeze, să scrie scenariul și să selecteze personajele pentru propriul lor film. Aplicația permite și diferențierea facilă a sarcinilor, așa că elevii cu abilități mai dezvoltate au șansa de a experimenta cu concepte precum intrigă și continuitate, adăugând scene multiple. Noi am folosit Dvolver Moviemaker.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Înainte să începeți, ar fi bine să țineți o ședință de brainstorming cu elevii, pentru a hotărî genul filmului, de ex. romantic, comedie, SF sau aventură, înainte de începerea activității. Acest lucru îi va ajuta să ia decizii pe parcursul producerii filmului. Intrați pe pagina principală Dvolver www.dvolver.com/moviemaker/index.html. Dați click pe opțiunea „Make a Movie” („Creați un film”) de pe pagina principală.

Pe prima „pagina” li se va cere să aleagă un „background” („fundal”) și un „sky” („cer”) pentru decorul primei scene. Pot folosi săgețile (sus – jos) pentru a vizualiza opțiunile disponibile. Când au finalizat acest pas și sunt mulțumiți de alegerile făcute, cereți-le elevilor să apese pe butonul „Next” („Următorul”).

Pe a doua „pagina” vor trebui să aleagă intriga filmului. Opțiunile sunt foarte simple. Menționăm că un număr mai mare de personaje oferă o gamă mai largă de subiecte pentru film. Apăsați apoi butonul „Next” („Următorul”).

Pe a treia „pagina”, elevii trebuie să își aleagă personajul (personajele). Amintiți-le că pot oricând să apese pe butonul „Back” („Înapoi”) pentru a modifica alegerile precedente. Apăsați butonul „Next” („Următorul”).

Pe pagina a patra se elaborează filmul în sine, deoarece aici se scrie dialogul dintre personaje. Recomandați-le să își facă timp ca să citească în prealabil „scenariul”. E foarte ușor să se aloce replici personajelor relevante. Explicați-le elevilor că, cu cât dialogul va fi mai lung, cu atât filmul va dura mai mult, fapt care îi va ajuta să își dezvolte abilitățile de scris și creativitate! Explicați-le că pentru fiecare replică sunt disponibile maxim 100 de caractere. Apăsați din nou pe butonul „Next” („Următorul”). A cincea pagină presupune alegerea coloanei sonore sau a „partiturii” filmului. Discutați despre cât de important este să se aleagă o coloană sonoră care să se potrivească cu tema abordată în cadrul filmului. Încurajați-i pe elevi să experimenteze cu opțiunile disponibile, să încerce mai multe partituri, pentru a evalua efectul acestora. Apăsați butonul „Next” („Următorul”).

În cele din urmă vor trebui să aleagă titlul filmului. Notați numele lor în câmpul cu „Director’s Name” („Numele Regizorului”). După aceea vor trebui să selecteze grafica pentru secvențele de titlu. De obicei e partea lor favorită! Dați click pe butonul „Create My Movie” („Creează filmulețul meu”).

Acum își pot vizualiza filmulețul și îl pot trimite pe e-mailul propriu (sau al școlii). E-mailul primit va conține un URL unic, ca să își poată localiza filmulețul mai ușor.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

Vă sfătuim să parcurgeți rapid procesul creării filmului împreună cu toți elevii, folosind tabla interactivă. Astfel nu va trebui să explicați procesul de mai multe ori, pe grupuri mici: www.dvolver.com/moviemaker/index.html

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Plusul de valoare este evident: Nu e nevoie să descărcați o aplicație. Este o activitate care stimulează învățarea și creativitatea, înțelegerea firului narativ, încrederea în tehnologie și scrisul și creativitatea. Funcționează indiferent de abilități. E gratis!



SUGESTII

Înainte de a-i învăța pe elevi, creați chiar dumneavoastră un film! Prezentați-l clasei. Cereți-le părerea! Sau, ca alternativă, puteți folosi unul creat de noi:

ET Turns Ugly:
www.dvolver.com/live/movies-716042

Spy-off:
www.dvolver.com/live/movies-716077

SECURITATE

Această aplicație este foarte sigură. Elevii nu sunt nevoiți să interacționeze cu alți utilizatori în timpul folosirii aplicației. Puteți limita accesul la anumite filme de pe site – însă noi nu am găsit niciunul care să fie neadecvat și neplăcut!

ALTE IDEI

- Puteți experimenta oferindu-le elevilor un scenariu scurt, scris pentru două personaje și cerându-le să creeze un film pe baza acestuia.
- Folosiți aplicația ca să introduceți și câteva probleme de matematică. De exemplu, unul dintre personaje îi poate spune o problemă altui personaj. „Am 36 de dulciuri și 4 copii. Dacă vreau să împart dulciurile în mod egal, câte ar trebui să ofer fiecărui copil?” Cel de-al doilea personaj răspunde: „Împarte 36 la 4”. Elevii trebuie să decidă dacă soluția propusă este corectă și care va fi răspunsul.
- Sau încercați puțină știință: „Am turnat 50 ml de apă într-un pahar de laborator” sau „Ce mănâncă pământeni?” sună mult mai amuzant când o spune un extraterestru.

CĂLĂTORIE ÎN TRECUT

7+



PE SCURT

Podomatic (www.podomatic.com) este un site web care permite publicarea de materiale audio și video. Ne place pentru că e o aplicație simplă și flexibilă. În această activitate, l-am folosit pentru a dezvolta abilitățile de cercetare istorică ale elevilor. Folosind împreună cu aplicația de înregistrat / editat, precum Audacity, stocarea și publicarea fișierelor audio devine foarte ușor la ureche.



DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

În grupuri de câte doi, elevii vor alege personaje istorice despre care să facă cercetări. În general, majoritatea elevilor preferă să aleagă un personaj pentru studiu, decât să le fie impus. Există, totuși, cazuri (în cadrul lucrărilor tematice, spre exemplu) în care se recomandă elaborarea unei liste cu subiecte/personaje istorice dintre care elevii să aleagă singuri. Dacă elevii aleg singuri, am descoperit că e mai bine să faceți o listă cu criterii. De exemplu, dacă optați pentru personaje istorice mai puțin cunoscute, prezentările vor fi mai interesante, deoarece publicul nu cunoaște atâtea date despre personaj, spre deosebire de personajele istorice foarte cunoscute.

Elevii pot căuta informațiile prin intermediul diverselor motoare de căutare, precum Google, WolframAlpha, etc. și pot strânge date biografice, inclusiv fapte, anecdote, descrieri și informații din diferite surse. Apoi își pot ordona datele despre personaj în funcție de notițe, folosind un software de procesare de texte. Elevii trebuie să aleagă un format în care să prezinte datele (de obicei, o prezentare generală, urmată de un raport cronologic), pentru a-și ilustra munca într-un mod eficient.

După ce au finalizat această sarcină, cereți-le elevilor să citească datele în fața clasei. Ar trebui să ceară feedback de la colegii lor, și, dacă este necesar, să își modifice lucrarea în consecință.

Următorul pas constă în realizarea unui interviu imaginar cu personajul istoric ales. Unul dintre elevi va fi interviewerul, iar celălalt personajul. Acordați-le un timp limită pentru realizarea interviului; de ex., aproximativ două minute.

Interviul poate fi înregistrat (folosind aplicații precum Garage Band, Audacity etc.) și publicat pe pagina Podomatic, alături de o fotografie și orice text pe care îl găsiți relevant. Astfel, alte persoane vor putea să îl asculte și să lase un comentariu.

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Procesor de texte.
- Acces la internet.
- Fotografii în format electronic.
- Software audio (pentru informații despre utilizarea acestuia, puteți citi activitatea „Recital de citit” sau „Podcasturi pentru părinți”).
- Un cont pe www.podomatic.com/.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Copiii le place la nebunie jocul de rol! Această activitate ajută la dezvoltarea, în cadrul clasei, a talentului actoricesc, a științei de carte și a abilităților tehnologice.

SUGESTII

Dacă aveți nevoie să diferențiați sarcina, permiteți-le copiilor cu abilități mai reduse să aleagă personaje istorice mai cunoscute, deoarece cantitatea de informații disponibile e mai mare (adică mai ușor de găsit).

Această activitate presupune ca elevii să citească, să ia notițe și să interpreteze texte provenite din multiple surse. Pe cei cărora nu le place să citească, deseori copii cu abilități reduse, încurajați-i să își aleagă personaje istorice cu o poveste dramatică, cum ar fi JFK, Iulius Cezar, deoarece li se va părea mult mai interesant.

Pentru persoanele mai puțin tehnice, Podomatic este aur pur, deoarece nu necesită exportarea fișierelor audio ca mp3 / wav, descărcarea de codificatori, încărcarea într-o locație diferită și coduri încorporate – toate acele lucruri despre care chiar nu vreți să știți nimic! Însă, pentru cei interesați, citiți următoarea activitate, „Podcasturi pentru Părinți”.

SECURITATE

Dacă în interviurile create apar și elevii, asigurați-vă că aveți permisiunea părinților pentru acest lucru, deoarece oricine are acces la podcast-urile publicate online.

ALTE IDEI

- Publicați povești create și citite de elevi.
- Creați un filmuleț cu tot interviul, nu doar o variantă audio.
- Încurajați personaje istorice cu exploratori.
- Intervistați persoane care țin școala în mișcare, cum ar fi îngrijitoarea, un profesor, secretara sau diriginta.
- Intervistați „personaje” din cărțile pe care le-au citit elevii.

PODCAST PENTRU PĂRINȚI

7+



PE SCURT

E mai simplu decât credeți să faceți un podcast audio, însă are numeroase aplicații. Noi am folosit-o pentru dezvoltarea abilităților lingvistice și, în paralel pentru a facilita îmbunătățirea link-urilor către educația la domiciliu. Publicarea de podcasturi este un domeniu atât de versatil, încât abilitatea de a utiliza aplicații de editare audio este o aptitudine cheie pentru profesori.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Va trebui să descărcați aplicația Audacity, care este gratis (vezi activitatea „Recital de citit”).

Elevii trebuie să pregătească un scenariu cu știri din ultima săptămână, prin care să le spună părinților ce-au mai făcut la școală, ce teme au primit peste weekend și detalii și date despre orice evenimente viitoare. Puteți include și un memento cu privire la regulile școlii (faptul că se interzice purtarea de bijuterii sau nevoia de a avea un echipament sportiv complet la ora de educație fizică), lucru pe care, în general, părinții îl apreciază!

Cereți-le elevilor să repete scenariul înainte de înregistrarea propriu-zisă. Dacă sunt foarte emoționați, faceți câteva repetiții, pentru ca elevii să se obișnuiască să vorbească în microfon etc.

Când sunteți pregătiți să înregistrați varianta finală, apăsați butonul de înregistrat și faceți-le semn copiilor să înceapă. Poate că nu va fi un material perfect, dar sigur va fi adorabil!

La finalul înregistrării, apăsați stop. Salvați înregistrarea. Aveți grijă să selectați și opțiunea „save metadata” („Salvare metadate”). Notați informațiile în căsuțele corespunzătoare. De ex., numele elevilor, data înregistrării, etc. (nu este obligatoriu).

Întoarceți-vă apoi din nou în meniu și selectați opțiunea „export as a wav file” („Exportare în format wav”), pe care îl puteți salva pe desktop. Puteți copia fișierul pe un CD, pe un stick de memorie sau îl puteți atașa la un email, ca să îl puteți împărtăși părinților.

Dacă vreți să creați un podcast pe care să îl încărcați pe o pagină web (cum ar fi Moodle sau un blog), sau dacă doriți să îl împărtășiți cu persoane care utilizează un Mac, de exemplu, dați click pe „File” și alegeți „Export as MP3” („Exportă fișierul în format MP3”).

DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Audacity sau altă aplicație de înregistrat. Este posibil să fi primit deja o astfel de aplicație odată cu achiziționarea computerului. <http://audacity.sourceforge.net/download/>.
- Un decodificator, dacă nu aveți deja unul instalat pe computer.
- <http://lame1.bunanzo.com.ar/#lamewindl>.
- Un microfon extern pe care să-l atașați la computer. Nu este absolut necesar, dacă aveți unul încorporat, însă rezultatele nu vor fi de aceeași calitate.

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Plusul de valoare constă în faptul că elevii sunt încurajați să investigheze în continuare posibilitățile de comunicare online. Discutați de ce această modalitate de comunicare poate fi mai eficientă decât o scrisoare tradițională. De exemplu scrisorile se pierd sau se folosesc pe post de suport pentru ceștile de cafea, iar email-urile nu!



SUGESTII

Inițial (mai ales în cazul elevilor mai mici) va trebui să regizați crearea fișierului MP3 sau chiar să îl faceți în locul lor. Dar elevii vor fi în stare să finalizeze procesul fără ajutor într-o perioadă de timp foarte scurtă.

SECURITATE

Înainte de începerea lecției, ar putea fi util dacă concepeți o listă cu lucruri permise și nepermise. „Lucrurile permise” ar putea cuprinde toate aspectele pozitive, precum vorbitul clar, iar „lucrurile interzise” ar putea include să nu se facă referință la adrese, numere de telefon și adrese de email în podcast.

ALTE IDEI

- Citiți și activitatea „Recital de citit” pentru idei despre cum îi puteți ține pe părinți la curent cu privire la progresele elevilor la citit.
- Începeți să creați emisiuni de radio pre-înregistrate: elevii pot scrie un scenariu, pot alege cântecele pe care doresc să le difuzeze și să programeze interviuri, de exemplu, cu profesorul diriginte.
- Citiți activitatea „Cartea digitală de povești” pentru idei despre cum puteți utiliza aplicația Audacity pentru a scrie povești.
- Puneți-i pe elevi să comenteze la evenimente școlare, cum ar fi Ziua Sporturilor.
- Folosiți-o la interviuri, indiferent de context.
- Citiți povești pentru copii mai mici și dăruieți-le fișierelor claselor de la grădiniță.
- Ca proiect de Crăciun, realizați o înregistrare cadou pentru cineva (cum ar fi bunicii elevilor).

ESTE O ÎNSCENARE!

PE SCURT

Această aplicație este mai sofisticată și nu a fost concepută în mod special pentru copii. Cu toate acestea, nu este greu de utilizat și poate fi învățată de elevi din categoria de vârstă recomandată. Realizarea de filmulețe este o activitate foarte utilă, care poate fi utilizată în cadrul a numeroase materii, așa că se merită să învățați să folosiți o aplicație de editare video.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Dacă nu aveți deja instalat Windows Moviemaker pe computerul dumneavoastră, va trebui să îl descărcați de pe Internet (accesați link-ul de mai jos). Descărcarea este gratuită.

Notă: Utilizatorii de Mac vor dispune deja de o aplicație echivalentă (iMovie), destul de diferită de Windows Moviemaker.

Când sunteți pregătiți și gata să începeți, cereți-le elevilor să deschidă programul. Ecranul va fi în mare parte alb, cu un ecran mic și negru în partea dreaptă sus (aici va rula filmul lor). Meniul se află în partea stângă sus; aici veți vedea butoane precum „file” („fișier”), „edit” („editează”), „view” („vizualizează”) etc. Pe lateral veți dispune de șmecherii tehnice precum „import” („importă”), „edit” („editează”) și „publish to” („publică pe”). În partea de jos se află „Storyboard”-ul (Panoul cu secvențe). Elevii vor dispune în prealabil de imagini pe care vor să le folosească. Poate fi vorba de o serie de filmulețe mai scurte sau de un filmuleț lung. Poate fi un material filmat în timpul unei lecții de educație fizică, sau în timpul unui experiment științific sau în timpul unei vacanțe! Este alegerea lor și a dumneavoastră! Partea cea mai complicată (care, în fond, nu e chiar atât de încălțită) constă în importarea filmului. Fișierul video se va afla în una din patru locații posibile, enumerate pe link-urile din stânga: „from digital video camera” („de pe camera video digitală”) (opțiune care include și telefoanele mobile), fișierul „video” de pe calculator, fișierul „pictures” („fotografii”) de pe calculator sau în fișierul „audio or music” („audio sau muzică”) de pe calculatorul dumneavoastră.

Accesați link-ul corect și localizați filmulețul pe care doriți să îl utilizați. Dați dublu-click dreapta pe el și, uite-așa, în câteva secunde, ar trebui să apară pe ecranul principal al Windows Moviemaker.

„Trageți” clipul pe care doriți să îl folosiți și așezați-l în primul chenar gol din storyboard. Dacă dați click pe butonul de redare de sub ecran, în colțul din dreapta, filmulețul ar trebui să înceapă să ruleze. E ușor dacă folosiți un singur filmuleț. Pentru a folosi mai multe filmulețe, „trageți” câte unul în fiecare din chenarele goale din „Storyboard”. Filmul de bază este, în acest moment, aproape finalizat! Pentru ca filmul să pară cât mai autentic, elevii vor trebui să dea click pe opțiunea „Titles and credits” (Titluri și mulțumiri), aflată în partea stângă. Vă sugerăm doar să experimentați cu „Title at the beginning” („Titlu la început”) și „Credits at the end” („Mulțumiri la sfârșit”), până elevii ajung să cunoască mai bine programul și procesele. Dați click pe „Title at the beginning” („Titlu la început”) și cereți-le elevilor ca în prima casetă să noteze numele filmului. În caseta de dedesubt își pot nota numele. Pentru a finaliza pasul, trebuie să dea click pe „Add title” („Adaugă titlu”). Când se revine la ecranul principal, cereți-le elevilor să dea din nou click pe „Titles and credits” („Titluri și mulțumiri”) și apoi pe „Credits at the end” („Mulțumiri la sfârșit”). Aici își pot nota numele, rolul (rolurile), etc.

Cereți-le elevilor să apese butonul de redare pentru a urmări filmulețul complet și pentru a se hotărî dacă sunt sau nu mulțumiți de munca lor.

Dacă doriți să împărtășiți filmul și cu alte persoane, va trebui să apăsați butonul „Export as” („Exportă ca”) și să selectați una dintre opțiunile disponibile. Puteți exporta video-ul către YouTube, dacă doriți să-l arătați lumii întregi sau în format .mov care poate fi împărtășit cu părinții prin aplicații de tipul Drop box. Dacă doriți să îl publicați pe Moodle sau pe un blog, va trebui să îl încărcăți mai întâi pe YouTube, să selectați opțiunea „private” („privat”) și apoi să îl distribuiți („share”). Se va genera un cod încorporat, pe care îl puteți copia și lipi oriunde doriți. Cu ajutorul unei aplicații pentru blog-uri (de ex. WordPress), puteți pur și simplu să copiați URL-ul YouTube, fără să mai fie nevoie de coduri încorporate.



DE CE AVEȚI NEVOIE?

Windows Movie Maker, iMovie (pentru Apple Mac) sau alte aplicații asemănătoare.

Videoclipuri de pe o cameră digitală sau un telefon. Sau puteți descărca filmulețe de pe internet.

Pentru a verifica dacă aveți deja instalată aplicația Windows Movie Maker, apăsați butonul de Windows (în principiu, acesta se află în partea stângă, jos, a ecranului) și tastați numele programului în caseta de căutare.

Dacă nu apare în fereastra albă de mai sus, va trebui să descărcați software-ul de pe <http://en.kioskea.net/download/download-124-windows-movie-maker>

BENEFICIILE EDUCAȚIONALE

Plusul de valoare depinde foarte mult de context. De exemplu, dacă se utilizează aplicația Windows Moviemaker pentru a edita, produce și publica reportaje realizate de elevi, acest lucru aduce un plus de profesionalism și autenticitate competențelor lingvistice. Absolvenții pot filma și edita un documentar despre experiența lor în cadrul școlii. Acesta poate fi inscripționat pe un DVD și vândut pentru a strânge fonduri pentru excursia de la încheierea anului școlar.



SUGESTII

Dacă doriți ca elevii să își îmbunătățească filmele, atunci pot modifica culoarea/ fontul titlurilor de la început și mulțumirilor de la sfârșit. De asemenea, pot adăuga efecte între slide-uri (fade in/out) (focalizare/defocalizare) etc. sau o melodie de fundal, sau o dublare. Pentru mai multe informații, idei și instrucțiuni, accesați următorul link:

<http://straubroland.wordpress.com/2010/10/26/windows-movie-maker-for-teaching/>

(Apropo, Roli Straub, creatorul acestei aplicații, a fost unul dintre primii profesori instruiți prin programul Tacclle!)

În cazul în care elevii nu cunosc acest program, este mai bine să lucreze pe grupuri mici. De asemenea, ar fi bine să lucrați doar cu câteva grupuri odată. Dacă toți elevii din clasă încearcă să creeze un filmuleț în același timp, fără ca dumneavoastră să dețineți o experiență solidă în utilizarea aplicației, ați putea transforma o lecție frumoasă într-un adevărat haos!

Veți descoperi că Movie Maker este o aplicație extrem de complexă, dacă doriți să știți mai mult decât regulile de bază descrise mai sus. Chiar se merită să faceți acest efort, deoarece realizarea de filmulețe de calitate pe parcursul unor lecții, evenimentelor sau sărbătorilor poate avea un impact asupra fiecărui aspect din viața unui elev și, în plus, ați economisi bani!

SECURITATE

Vă sugerăm să analizați fiecare clip video pe care elevii îl descarcă de pe internet. Dacă aveți dubii cât de mici în privința vreunui, folosiți doar clipuri video filmate de elevi.

ALTE IDEI

- Faceți o plimbare în care să îi învățați pe elevi matematică: puneți-i să identifice unghiuri drepte, forme lucrate în mozaic, structuri fractale, tipare în natură, linii paralele etc. Filmați plimbarea.
- Elevii se pot urca pe băncile din clasă și, cu ajutorul unei camere de filmat, pot filma, încet, anumite obiecte de la înălțime. Proiectați imaginile pe tabla albă și desenați conturul formelor vizualizate de sus. Discutați despre vizualizare în plan, cartografiere etc. Discutați și proiectați imaginea școlii utilizând Google earth, apoi trasați conturul acesteia.
- Copiii pot crea un film scurt despre diverse subiecte, precum traficul, piața, animalele de pe câmp, copii jucându-se, pe care să le folosească apoi ca punct de pornire pentru o poveste.
- Elevii pot face un film despre „Cum să...” (de exemplu „Cum să utilizăm un raportor”, „Cum să creăm un mozaic”, „Cum să presăm o floare”). Dar înainte de asta, asigurați-vă că își fac o schiță a filmului.
- Elevii se pot intervieva reciproc, de exemplu, despre cartea favorită și motivele pentru care o recomandă.
- Pot intervieva vizitatorii școlii – de orice fel (guvernatori, autorități locale, polițiști, asistente medicale etc.)
- Creați un filmuleț al alfabetului. Rugați-i pe elevii mai tineri să deseneze literele alfabetului, folosind culori vii. Pe rând, elevii vor ridica literele în timp ce sunt filmați rostind litera respectivă. Alți copii pot adăuga alte imagini pentru a ilustra fiecare literă, de exemplu, animale, păsări, mașini, câini etc.
- Filmați o oră de educație fizică, dans sau teatru și folosiți-o ca punct de plecare pentru îmbunătățiri.
- Elevii pot crea un video cu activitățile lor extrașcolare / școlare favorite. Arătați-le apoi părinților în cadrul evenimentelor la care aceștia sunt invitați sau pe site-ul școlii.
- Cereți-le elevilor să filmeze în timp ce rezolvă o ghicitoare (probleme logice sau probleme pentru dezvoltarea gândirii laterale). Observați dacă explicațiile lor sunt mai clare atunci când știu că sunt filmați.
- Creați un filmuleț pentru a ilustra o poezie.
- Creați o reclamă pentru... cartea preferată, un loc de vizitat din oraș sau despre motivele pentru care oamenii ar trebui să recicleze.
- Faceți un video progresiv, filmând câte 30 de secunde în fiecare zi, tot la câteva zile; puteți filma ouă de fluture, mormoloci, etc. Filmați mai des când au loc schimbări. Concepeți un tabel cu progresul filmării.
- Experimentați cu ecranul verde: filmați copii pe un fundal albastru sau verde, apoi instalați pe computer o aplicație pentru „ecranul verde”. Aceasta vă va permite ca, în locul fundalului albastru sau verde, să inserați orice fundal doriți. Astfel veți putea intervieva de ex. poeți faimoși / Romani / oameni din alte țări! Aici puteți urmări un tutorial util în acest sens www.youtube.com/watch?v=dtFZD-2NRMc, iar aici găsiți o aplicație gratuită pe care să o folosiți www.123videomagic.com/download.asp (Mulțumiri lui A. Lydon).
- Elevii mai mari pot crea filmulețe despre alternarea anotimpurilor, despre schimbările de vreme, pe care să le prezinte elevilor din clasele mai mici (sugerat de Simon Haughton).
- Dacă aveți un robot sau orice altă jucărie cu telecomandă, folosiți bandă adezivă pentru a fixa camera de filmat pe robot, pentru a înregistra călătoria acestuia (sugerat pe @debevevans22).
- Învățați copiii să ofere indicații. Un grup de elevi oferă indicații către o anumită destinație, iar un alt grup urmează indicațiile și filmează ruta urmată și ce fac pe parcurs.
- Nu vă limitați la a filma scenele sau concertele de la școală (deși puteți face și asta!). Luați interviuri echipei înainte și după spectacol, filmați-i pe copiii în timp ce se pregătesc, momente din timpul repetițiilor, crearea decorului, a costumelor, luați interviuri publicului după spectacol. Filmați un copil care oferă informații din culise, cu privire la scenariu, a compozitorilor etc.
- Creați un film despre experiențele din timpul unei excursii sau a unei vizite.
- Faceți un joc de rol în care elevii sunt crainici TV și prezintă știrile din școala sau din clasa lor din ultima săptămână. (Improvizați un ecran TV dintr-o cutie de carton).

SECȚIUNEA 2:

CHESTIUNI DE EDUCAȚIE DIGITALĂ

SECURITATE, PROTECȚIE, CONFIDENȚIALITATE ȘI SIGURANȚĂ

Din experiența noastră, cel mai mare obstacol în utilizarea activităților de e-learning - în special a site-urilor on-line - s-a dovedit a fi faptul că profesorii sunt, în general, speriați de comunicate de presă, avertismente ale autorităților locale, temeri ale părinților și propria lor convingere că Internetul este populat de criminali, agresori, de un fel sau altul. În plus, la această „paranoia” se adaugă și faptul că, tânără generație vede lucruri pe care într-adevăr nu ar trebui să le vadă. În acest context, este uimitor cum profesorii doresc și chiar folosesc calculatoarele în sala de clasă, ca să nu mai vorbim că se și conectează la Internet.

Cea mai mare parte a acestor chestiuni aparține însă titlurilor din presă. Da, există pericole ACOLO, pe internet, dar există la fel ca și pericolele care apar atunci când copiii traversează o stradă aglomerată - atâta doar că traficul de pe World Wide Web este mai aglomerat decât cel de pe un drum oarecare, și există mult mai puține accidente și mai puține sunt fatale. Acesta este un lucru bun de care merită să ne reamintim. La fel ca și traversarea străzii, avem datoria să-i învățăm pe copii cum să folosească Internetul în condiții de siguranță și în mod eficient iar acest lucru este foarte greu dacă nu-i lăsăm să o facă!

De fapt, în ceea ce privește siguranța on-line, cea mai mare problemă este că internetul este plin de oameni care doresc să facă bani. Copiii sunt importanți în calitate de consumatori și pot oferi fără să vrea, tot felul de date care pot fi ulterior vândute. Dar acest tip de pericole nu este cel care apare prima oară în mintea unui actor educațional.

Orice învățător / profesor trebuie să înțeleagă câteva lucruri de bază despre calculatoare înainte de a începe să se gândească la modalități de a menține elevii în condiții de siguranță atunci când sunt prezenți online. În special, trebuie să înțeleagă unele lucruri de bază despre securitate, protecție, intimitate / confidențialitate / anonimitate și siguranță și diferențele dintre ele. Noi folosim acești termeni în mod specific și distinct și de aceea credem că diferențele sunt importante. Alții le pot utiliza în mod diferit.

SECURITATE

În primul rând, calculatoarele pe care elevii le folosesc în școală sunt în mod sigur conectate la un server local - acesta fiind un alt calculator care „stă” între cele din sala de clasă și lumea exterioară. Acest server poate fi amplasat în școală sau poate fi în altă parte, de exemplu, în departamentul tehnic al unei autorități locale (casa Corpului Didactic / Inspectoratul Școlar) sau într-o companie privată care oferă acest serviciu școlii.

Oriunde s-ar afla acest server el va fi întreținut de către un tehnician IT sau chiar de un întreg departament, a căror sarcină este de a proteja sistemul și să-l asigure. Orice software care rulează pe acel server, orice site care se accesează și oricine folosește resursele serverului reprezintă un potențial pericol care amenință securitatea sa. În lumea ideală a departamentelor IT, serverele ar trebui să nu aibe nici un contact cu alt calculator și/sau utilizatori. Acest lucru este întotdeauna punctul lor de vedere. Amintiți-vă acest fapt!

Personalul unui departament IT este programat pentru a spune „Nu” la aproape orice, ca ulterior să negocieze. În cea mai mare parte a timpului, atutul lor este de a spune „Nu! Este o problemă de securitate”, lăsând profesorul care a pus întrebarea convins

că, indiferent de cererea sa, ceva teribil se va întâmpla elevilor săi. Cu toate acestea, de cele mai multe ori, ceea ce tehnicienii IT înțeleg prin ceea ce ați cerut, este de fapt o amenințare la adresa securității sistemului și NU a siguranței elevilor.

Genul de lucruri pentru care aceștia își fac griji sunt în general viruși, viermi, roboți sau atacuri de tip phishing (da, există o lume întreagă de vietăți tehnologice care (con)viețuiesc printre biți și baiți). Chiar dacă va fi atât de mult trafic, încât să înghită întreagă lățime de bandă și sistemul să riște să se prăbușească (ce-ar fi dacă fiecare utilizator ar descărca un film de lung metraj în același timp); chiar dacă sistemul ar fi sugrumat de mesaje nedorite, nesolicitate (spam) sau de comentarii nemoderate ce ajung să „înfunde” serverul; chiar dacă persoane neautorizate pătrund în sistem și folosesc diverse metode de a ocoli protocoalele de securitate sau încarcă programe ce produc daune sistemului, acestea nu sunt altceva decât preocupări destul de rezonabile din punct de vedere IT. Dar ele au prea puțin de-a face cu siguranța copiilor - ceea ce constituie punctul dvs. major de interes(e).

Să luăm ca exemplu Skype. O mulțime de departamente IT refuze să sprijine profesorii prin descărcarea, instalarea și rularea Skype pe calculatoarele școlii. Aceasta este o chestiune de neînțeles, în contextul în care aplicația și-a dovedit potențialul educațional, fiind un instrument cu adevărat minunat în sala de clasă. „Poliția IT” vă va spune că reprezintă un „risc de securitate”. Veți crede că elevii vor fi în pericol și veți decide, probabil, să nu mai insistați. Ceea ce înseamnă cu adevărat este că Skype (care rulează pe Internet, dar nu web) utilizează un „port” diferit și acest lucru are implicații pentru modul în care este configurat serverul, modul în care rulează firewall-ul ș.a.m.d. De asemenea, tehnicienii sunt îngrijorați de faptul că dacă fiecare elev din școală va dori să trimită e-mailuri sau să aibă conversații Skype în același timp întregul sistem va intra în colaps.

De-a lungul anilor s-au înregistrat o serie de dezbateri despre riscurile pe care Skype le ridică securității IT. S-a dovedit însă că Skype este un instrument de comunicare și colaborare sigur și eficient. Mai ales pentru dvs., ca profesori, acest argument trebuie să primeze. Într-o școală primară, probabil se va utiliza doar o adresă Skype (cont) sau, poate, una pentru fiecare clasă. Singura persoană care utilizează contul va fi însă profesorul. Apelantii aleatorii pe Skype sunt puțini și rari și oricum trebuie să fie „acceptați” înainte de a „suna” sau lăsa un mesaj - deci nu vor fi văzuți de către copii.

În afară de interzicerea anumitor aplicații și site-uri pentru motivele deja menționate, departamentele IT crează, de asemenea, firewall-uri care dictează ce site-uri sunt permise și care sunt interzise din cauza conținutului (ofensator, rasist, denigrator etc.). Uneori, această „decizie” se face automat prin instalarea software-ului care detectează, de exemplu, imagini care au mai mult de un anumit procent de tone de „carne” sau site-uri care conțin anumite cuvinte (colegii noștri care lucrează în domeniul educației adulților sunt exasperați de acest automatism). Uneori decizia este luată de către persoanele care lucrează în departamentul IT ce merg pe principiul de a permite accesul la cât mai puține site-uri ca ulterior să adăuge altele la cerere. Ca și experiență personală menționăm că am avut o perioadă de trei săptămâni de așteptare, timp în care departamentul IT a analizat dacă am putea accesa sau nu site-ul BBC Educație; și aceste povesti sunt mult prea comune/banale.

În timp ce această abordare poate părea în avantajul elevilor de a-i ști „în condiții de siguranță”, are propriile sale pericole, pe de o parte pentru că împiedică accesul copiilor de la învățare prin blocarea anumitor site-uri și, pe de altă parte, pe profesorii lor

ținându-i departe de oportunități de predare-învățare inovatoare. De asemenea, împiedică copiii să învețe despre pericolele online - imaginați-vă un copil care nu a fost învățat să traverseze strada dintr-o dată este pus să traverseze o autostradă.

Luati poziție! Ceea ce elevii pot sau nu pot accesa ar trebui să depindă de aprecierea profesională a educatorului. Este de neacceptat faptul ca un firewall să blocheze imagini cu statuia Venus al lui Botticelli pe motiv că are prea puține haine și astfel lecția de artă este compromisă. Sau să nu fie afișate imagini cu stomacul unei femei gravide, ca parte a lecției de educație pentru sănătate. (Apropo, ambele exemple s-au întâmplat de fapt!) Am auzit de atâtea ori oameni spunând: „Chiar dacă există doar un risc mic, nu merită să te complici!” Ei bine, da, dar noi nu încercăm să învățăm copii să înoate pe uscat, deoarece există riscul să se înece într-un bazin de înot cu apă de 30 de cm. Cu siguranță că raționamentul este că noi îi învățăm să înoate, în condiții atent supravegheate, în mediu controlat, într-un bazin, în scopul de a menține condiții de siguranță adecvate scopului nostru!

Experiența a demonstrat de atâtea ori, că cel mai mare risc pentru siguranța copiilor, (fie în apă sau pe net sau la trecerea străzii) este ignoranța - a nu recunoaște adevăratul pericol, a nu ști cum să-l eviți sau să nu fi echipat corespunzător pentru a-i face față, înainte ca acesta să escaladeze.

Dacă „securitatea” se referă în general la sistemele informatice, care sunt atunci îngrijorările / temerile profesorului? Așa cum am menționat anterior, am împărțit această parte în secțiuni despre „siguranță”, „confidențialitate” și „protecție”. Aceasta nu este o defalcare pe criterii tehnice și, deși anumite persoane s-ar putea să nu facă distincție între ele, credem că își va dovedi utilitatea.

PROTECȚIE

Toate cadrele didactice au datoria de a proteja copiii aflați în grija lor, la școală sau în cadrul unor activități desfășurate în afara zidurilor unității de învățământ. Astfel, ca profesor, dacă sunteți responsabil pentru elevi atunci când folosec dispozitive digitale, trebuie să luați măsurile necesare pentru a preîntâmpina ca aceștia să se rănească în timpul utilizării lor.

Primul lucru pe care îl vom discuta este echipamentul fizic (partea de hardware). Calculatoare în sine nu sunt dăunătoare. Până și copiii mici dacă își bagă degetele în locuri goale de pe carcasa unui calculator, nu se vor afla în pericol fizic iminent (excepție cablurile / fantele de curent electric). O problemă mai gravă ni se pare aceea a nesupravegherii copiilor în sala de clasă dotată cu un calculator, în timpul pauzelor. De aceea insistăm ca nici un computer să nu fie folosit în absența profesorului.

Propunerea noastră este ca, în clasele primare, învățătorul să paroleze calculatoarele existente cu aceeași parolă și să nu o divulge nimănui (cu excepția unei terțe persoane în cazul în care se îmbolnăvește, de exemplu și trebuie să fie suplinit sau dacă sala de clasă primește temporar o altă destinație). Înainte de a începe ora este nevoie să porniți voi înșivă calculatoarele, să introduceți parola și să vă asigurați că toate echipamentele sunt funcționale. În cele mai multe școli nu există un număr foarte mare de calculatoare (de obicei câte unul la catedră), așa că vă puteți declara norocoși deoarece această sarcină nu este una împovărătoare. Regulile se schimbă însă în cazul în care calculatoarele aparțin unei rețele sau dacă veți utiliza un alt calculator decât cel din sala voastră de clasă (de exemplu mergeți cu copiii în laboratorul de informatică al școlii, cazul cel mai des întâlnit). Vă sugerăm ca, la sfârșitul lecției să vă asigurați că toți copiii s-au deconectat și au închis corect sesiunile de lucru. De asemenea, vă recomandăm să schimbați parola periodic: copiii au un talent natural în a o ghici.

Feriți-vă de ecranele goale și fiți atent la copiii care vă spun că s-au deconectat și nu este nevoie să fie verificați. În cazul în care există un ecran gol cu „purici”, apăsați pe bara de spațiu pentru a vă asigura de faptul că nu aveți un calculator „somnoros”, în așteptarea încheierii sesiunii de lucru.

Camerele digitale și cele video care nu se conectează direct la Internet sunt relativ sigure. Singurul lucru la care să fiți mai atenți este pauza: copiii nu pot fi întotdeauna supravegheați. Nu este cazul copiilor de vârstă mică, dar uneori devine tentant să îi lăsați pe cei mai măricei să folosească singuri camera (foto sau video) pentru un proiect. Dacă vă decideți să faceți acest lucru atunci va trebui să fiți vigilenți și să nu uitați să le explicați copiilor că nu trebuie să-și filmeze colegii în toalete sau la vestiare. Copiii se plictisesc, de regulă, foarte repede, mai ales după ce ați terminat de făcut toate sarcinile impuse de activitatea propusă. Între timp s-ar putea să vă confrunțați și cu vizite ale părinților, mai mult sau mai puțin înțeleghători. De aceea, vă recomandăm prudență maximă și o bună planificare în timp atunci când vă decideți să folosiți aparatele cu copiii de vârstă mică.

Este cam la fel și cu utilizarea de mijloace audio: prima dată când copiii se joacă cu microfoanele și înregistrează digital s-ar putea să fiți asaltat de plângeri de genul „Doamna, Petrică a spus un cuvânt urât!” Gestionarea unor astfel de evenimente o veți face probabil în propria manieră. Și, de obicei, ele dispar foarte repede. Vestea bună este că puteți trece foarte ușor peste astfel de incidente (chiar dacă persistă și copiii se antrenează unul pe celălalt).

LUCRUL ONLINE

O dată ce permiteți copiilor accesul la Internet inevitabil există riscul ca ei să „dea” de necazuri. Pe de altă parte, același lucru este valabil și atunci când îi lăsați să se joace afară, în curte. Și, probabil, că riscul este mai mare pe terenul de joacă. Poate părea că suntem nepăsători, dar suntem convinși că trebuie să privim lucrurile (riscul) în perspectivă.

Există câteva reguli de bază:

1. Decideți ce anume pot (sau nu pot) elevii dumneavoastră să acceseze pe Internet. Acest lucru ar putea fi stipulat în politica școlii sau puteți face apel la propriul raționament profesional. Stabiliți-vă limitele personale cu strictețe.
2. Dacă aveți posibilitatea de a alege între utilizarea unui software on-line sau a unuia pe care să îl descărcați pentru a-l instala local, optați pentru cel din urmă, chiar dacă aceasta înseamnă că trebuie să-l instalați pe fiecare calculator. Dacă aveți o rețea, acest lucru se face mai ușor dar, cel mai probabil, că responsabilii din cadrul departamentului de informatizare nu vă vor permite să instalați nici un software singuri, ceea ce se poate constitui atât în dezavantaj cât și într-un avantaj. Pe de altă parte, există mult mai multe lucruri gratuite on-line atât de potrivite actului didactic (conținutului educațional), pe care merită să le luați în considerare.
3. Dacă utilizați un software on-line cu o tablă interactivă (smart board), atunci aveți nevoie doar să configurați un cont. Și, bineînțeles, că pe măsură ce vă pregătiți lecția, veți verifica site-urile incluse / alte resurse, pentru a vă asigura că atunci când se face clic pe un link copiii nu sunt conduși într-o locație virtuală unde nu dorim să ajungă. Un lucru care nu trebuie scăpat din vedere este faptul că, cele mai multe site-uri gratuite, cum ar fi YouTube, fac bani din reclame. Acestea sunt în continuă schimbare. Și, deși cele mai multe site-uri adaptează conținutul lor pentru copii, fiind responsabili de anunțurile pe care le efectuează, alte site-uri nu sunt preocupate de siguranța celor mici și este indicat să le utilizați mai puțin. Așadar, înainte de a începe lecția, faceți o verificare de ultim moment pentru site-ul/urile pe care aveți de gând să le utilizați - asta doar în cazul în care vă mulțumiți să explicați că ceea ce văd copiii nu este decât publicitate ... ceea ce ar fi, să recunoaștem, un pic cam ciudat!
4. Cel mai probabil în cadrul școlii, veți avea un sistem puternic de protecție (firewall). Dacă nu, veți avea totuși nevoie de un fel de „bonă” digitală, un program filtru care blochează conținut neadecvat înainte de a fi vizualizat. În caz contrar, puteți ajusta setările motorului de căutare sau browser-ului pe care îl folosiți pentru a adapta filtrele de siguranță (cel puțin la nivel de editare imagini nerecomandate).

5. Nu în ultimul rând asigurați-vă că aveți instalat pe sistem(e) un software anti-virus și antispyware - chiar dacă acestea pot încetini computerul dumneavoastră.

6. Conturi, nume de utilizatori, adrese de e-mail și parole!

În cazul în care elevii vor desfășura activități on-line, dar nu au nevoie să comunice între ei virtual, atunci preferința noastră se îndreaptă spre configurarea unui singur cont de către profesor, pe care să-l folosească întreaga clasă. Aceasta înseamnă că toată lumea folosește același cont. Cu alte cuvinte fie conectați dvs. toate stațiile existente în sala de clasă, fie îi lăsați pe copii să facă acest lucru, în acest caz le dați numele de utilizator și parola.

(Copiii vor spune mereu copiilor din alte clase care este parola - dar aceasta nu ar trebui să fie o problemă reală, atâta timp cât se accesează doar o aplicație pe care ați selectat-o pentru activitatea în cauză. Pe de altă parte, dacă doriți să evitați acest lucru, puteți stabili un fel de parolă „oficială” care să îi facă pe copii să se simtă speciali/importanți - de exemplu DoarClasa5. Nu trebuie să generalizăm și nici să creăm parole sofisticate, pentru că uneori și o parolă simplă, ca de exemplu cuvântul „ciocolată”, s-ar putea să nu fie folosită atâta vreme cât le explicăm copiilor importanța stabilirii acesteia).

Dezavantajul major al „contului unic” constă în faptul că o mare parte din site-urile gratuite pot impune restricții cu privire la datele care pot fi stocate într-un singur cont sau la numărul de utilizări fără a face actualizări către un cont plătit. Dacă veți folosi contul cu toată clasa s-ar putea să întâmpinați probleme mult mai repede decât vă gândiți. De asemenea, în mod evident, adoptarea unui cont unic per clasă nu este o soluție fiabilă dacă doriți ca elevii să comunice între ei prin e-mail, Skype sau Twitter.

Practic o a treia soluție ar fi aceea de a lăsa fiecare elev să-și creeze un cont pentru utilizarea software-ului on-line. Între noi am discutat de nenumărate ori cum este mai bine să procedăm cu privire la posibilitatea de a permite elevilor să își aleagă singuri numele de utilizator și parolele și dacă acestea ar trebui să fie păstrate în mod privat. În timp ce înțelegem preocupările de ordin etic care apar - cu copiii mai mari se pot purta discuții - principalul motiv pentru a cunoaște numele de utilizator și parolele elevilor din ciclul primar este nu numai că este mai sigur, dar, de asemenea, că aceștia au tendința de le uita. (Aproape) Întotdeauna. Un alt lucru care îl puteți face este să le stabiliți dvs. un nume ușor de reținut (de exemplu NicClasa4) și să le cereți să folosească aceeași parolă, pe care o scrieți pe tablă. Cei mai mulți copii de vârstă primară vor accepta acest lucru cu ușurință.

Pe de altă parte, există aplicații online care permit să setați conturi doar dacă sunt legate de o adresă de e-mail unică. Un mod de a face aceasta într-o manieră relativ ușoară este, așa cum am văzut anterior, de a configura contul de email folosind o combinație a numelui dvs., a clasei, o abreviere a școlii precum și inițialele elevilor.

De exemplu: clasa4_Sc19_PopAna@gmail.com

Apoi, alocați parolele dintr-o listă și păstrați o copie. Dezavantajul pentru o astfel de autentificare în mediul virtual (indiferent de aplicație) este aceea că elevii nu vor avea satisfacția de a-și vedea numele online atunci când crează conținut digital.

O alternativă ar fi aceea de a utiliza software-uri care să vă permită posibilitatea unor setări de confidențialitate mai complexe (vezi mai jos).

Nu în ultimul rând, dacă vă decideți să desfășurați una din activitățile menționate în această carte, de exemplu, „Jocul de rol pe Twitter”, atunci este indicat să lăsați elevii să își stabilească singuri numele de utilizator. Cu toate acestea, le puteți aloca o parolă dintr-o listă special concepută sau să le cereți să utilizeze aceeași parolă! În aceste cazuri, optăm pentru închiderea conturilor de îndată ce s-a terminat activitatea.

Dacă toate acestea vi se par severe, amintiți-vă doar că în timp ce copiii sunt în sala de clasă, ei se află sub supravegherea dvs. și că puteți face judecăți profesionale personale cu privire la modul de a îi proteja - mai ales la vârste fragede. Și nu uitați că părinții sunt în permanență vigilenți și preocupați de siguranța odraselor.

7. Discutați despre reguli de bază cu clasa și scrieți-le pe pereți. De exemplu, unele ar putea fi derivate din cele discutate anterior, cum ar fi: „Nu schimbați niciodată parola dacă nu vi se spune să faceți acest lucru de către un profesor”. De asemenea, poate doriți să includeți și alte reguli: „Nu spuneți nimic jignitor la adresa altor persoane atunci când sunteți on-line”, „Fiți politicoși!”, „Nu postați fotografii dacă nu aveți permisiunea celor din imagine/a părinților”, „Nu comunicați cu persoane necunoscute decât la indicația profesorului”, „Nu folosiți un nume (de utilizator / propriu) decât atunci când profesorul este de acord” etc.

8. Efectuați controale în mod sistematic - acest lucru nu înseamnă că vă transformați în detectivi, ci este pentru protecția copiilor. Începeți prin a verifica setările browser-ului pe care îl utilizați - asigurați-vă că acesta este setat pentru a salva tot istoricul de navigare. Puteți face, de obicei, acest lucru prin a merge la „preferințele” programului dvs. de navigare. De exemplu pentru Google Chrome urmați pașii: Personalizați și controlați Google Chrome - Istoric. Verificați istoricul de navigare după fiecare activitate. În afară de faptul că veți ști pe unde „s-au plimbat” elevii dvs. (adică nu au accesat site-uri „nedorite”), puteți avea o privire de ansamblu despre modul în care aceștia au abordat sarcinile de lucru, parcurgând lista de site-uri pe care le-au vizitat. Explicați-le copiilor că întotdeauna veți face acest lucru, și aceasta nu pentru că nu aveți încredere în ei, ci pentru că doriți să-i știți în siguranță în periplul lor virtual.

9. Nu vă amăgiți! - se spune că, în medie, un copil accesează intenționat pentru prima dată un site cu conținut pornografic la vârsta de opt ani. Și, până când împlinesc nouă ani, 1 din 3 copii va avea cont pe o rețea de socializare. Copiii pot fi hărțuiți la orice vârstă și să nu uităm că agresiunile de orice fel nu au fost inventate pe Internet! Acest lucru nu diminuează în nici un fel gravitatea acestor fapte, ci dimpotrivă. Ceea ce trebuie să observăm este faptul că interzicerea accesului la internet nu este în mod clar un lucru pe care să-l facem și poate că ar trebui să investim mai mult timp în educarea copiilor cu privire la utilizarea responsabilă a web-ului decât în încercarea de a construi blocate de acces în lumea virtuală!

CONFIDENȚIALITATE

De fiecare dată când utilizați telefonul mobil, accesați Internetul sau vă logați pe un site web lăsați „urme” de informații, așa numitele „urme digitale”. Acești pași sunt formați din date cu caracter personal, cum ar fi cele introduse în cadrul sesiunilor de autentificare (log-in și log-out), site-urile vizitate, conținutul creat sau accesat, e-mailurile trimise și primite, mesajele de chat și, cel mai recent, chiar poziția / localizarea geografică a utilizatorului. Suma acestor informații reprezintă amprenta voastră digitală. În mod evident, cu cât este mai mare prezența dvs. on-line, cu atât mai mare este și urma lăsată. În România, marea majoritate a tinerilor care utilizează Internetul nu este conștientă de protecția datelor personale.

Cu cât elevii au o vârstă mai mică cu atât amprenta lor digitală este mai vizibilă, oricum mult mai mică decât a unui adolescent. Cu toate acestea, de îndată ce ei încep să utilizeze aplicații online - chiar și o simplă căutare pe web - amprenta lor digitală se mărește rapid. Spre deosebire de urmele de rând, acestea nu pot fi șterse în totalitate.

Este posibil să doriți să discutați despre implicațiile acestui lucru cu elevii mai mari. Chiar doresc ei cu adevărat ca viitorii angajatori / tutorii universitari / bunicii lor / de ce nu, chiar copiii lor, etc să îi vadă mai târziu în fotografii sau clipuri video făcând lucruri stupide?

O modalitate de a reduce aceste efecte, dacă nu chiar eliminarea lor, este să vă asigurați că înțelegeți și știți să utilizați în mod corect aplicațiile (de exemplu setarea diferitelor opțiuni de confidențialitate). În marea lor majoritate, setările de confidențialitate vă permit să decideți asupra unor chestiuni precum ce fel de informații aveți de gând să partajați/să le faceți pu-

SIGURANȚA PE INTERNET

blice, cui veți permite accesul la datele dvs., pe cine aveți de gând să blocați, cine să vă fie „prieteni”, și așa mai departe. Înainte de a utiliza orice software, citiți declarația de confidențialitate și, dacă nu sunteți de acord cu ea, încercați să găsiți aplicații similare, care nu solicită informații personale pe care nu doriți să le furnizați.

În sala de clasă această chestiune se poate dovedi înșelătoare, amăgitoare. Păreră noastră este că elevii mai tineri nu ar trebui să publice nici un conținut ce poate fi accesat de către persoane necunoscute. Din punctul nostru de vedere, acest lucru contribuie în mare măsură la a-i proteja de comentarii răutăcioase, uneori chiar bolnăvicioase. Am avut odată un grup de copii de 7-8 ani care au realizat un „spot TV”. Copiii au filmat reclama și au pus-o pe You Tube. Deși majoritatea comentariilor primite au fost foarte pozitive, au existat însă câteva persoane care au făcut remarci foarte critice, într-o manieră anume proiectată să le facă rău.

În termeni de protecție a datelor private, este bine să le spuneți copiilor să nu divulge nicio informație personală și nici să furnizeze informații cu privire la alte persoane - cum ar fi părinții lor. Discutați cu ei ce înseamnă de fapt o „informație personală” (de exemplu, numele real, adresa de domiciliu, numărul de telefon, adresa de e-mail etc.). De asemenea, spuneți-le să nu răspundă la întrebări cum ar fi „Ce meserie / profesie are tatăl tău?” (este o întrebare capcană prin care se culeg informații despre veniturile familiei) sau chiar „Ce fel de animale de companie ai?” (nu putem uita cum timp de 6 luni am fost bombardată cu mesaje nesolicitate despre mâncare pentru iepuri!). O idee bună este să vizitați dvs. unele site-uri pentru copii și să acordați o atenție deosebită dacă se colectează orice tip de informații pentru a le pune pe „lista neagră a site-urilor”.

Nu permiteți niciodată copiilor din clasele primare să descarce și să instaleze aplicații - mai ales jocuri gratuite. Anumite aplicații on-line au cod „malware” încorporat - acesta este un program rău intenționat (software malițios) care accesează computerul atunci când descărcați aplicații și, produce daune, cum ar fi colectarea de informații cu caracter personal. Una dintre cele mai mari probleme care rezultă din relaxarea protecției, nu este atât de mult o amenințare directă pentru elev, cât pentru computerul personal, care va fi bombardat cu mesaje de tip spam și/sau publicitare, iar datele cu caracter personal colectate pot fi oferite spre vânzare celor interesați.

În cele din urmă, fiți foarte atenți cu propria intimitate. Autoritățile școlare (prea puțin părinții) privesc cu scepticism și, uneori, nici nu admit să aveți fotografii postate online care vă înfățișează în ipostaze mai puțin decente (de exemplu după o noapte de beție sau mai rău). În 2012, un profesor din Marea Britanie, a fost concediat după ce conducerea instituției de învățământ a luat la cunoștință de existența unor astfel de fotografii. Deși a existat un proces, în care s-au implicat câțiva avocați ce au susținut ferm cazul „abatere profesională față de libertate personală”, indiferent de rezultatul obținut sau sentimentele personale, credeți că merită o astfel de durere de cap? Sau chiar vreți să vă confrunțați o clasă de copii de 10 ani care au văzut poze cu dvs. topless?

Apropo: chiar dacă nu toți, o bună parte dintre directorii de școli efectuează periodic căutări pe Google și alte motoare de căutare după numele unităților școlare pentru a vedea ce informații sunt disponibile online. Este o practică destul de comună (și de altfel utilă!) în a depista informații neoficiale care se vehiculează despre profesori, elevi sau școală. Ulterior, cadrele didactice pot folosi aceste site-uri pentru lua la cunoștință despre eventuale conflicte, elevi cu probleme, nemulțumiri ale părinților etc.

Toate punctele de mai sus se referă în mod direct atât la protecția online a copiilor în sala de clasă în timp ce aceștia se află în grija dvs. cât și la propria siguranță. Cu toate acestea, unii dintre dvs. ar putea susține că activitățile desfășurate de copii acasă, pe calculatoarele personale, nu au nimic de-a face cu dvs., pe când alții ar putea lua poziție și argumenta că, la fel ca și în cazul siguranței rutiere, este de datoria noastră să-i învățăm pe cei mici reguli de bună purtare online. În mod asemănător, unele școli vor integra în curriculum, în mod curent, noțiuni de siguranță online, pe când altele vor ocoli acest subiect. Oricare ar fi părerea dvs., această carte este despre e-learning pentru profesori, și nu despre siguranța online a copiilor. Există multe organisme dedicate acestui subiect și mii de site-uri unde puteți găsi resurse valoroase, programe de învățământ, exemple de bune practici și multe altele. Prin urmare, nu ne propunem să ne ocupăm în mod special de acest lucru, ci vom oferi câteva site-uri pe care le-am folosit și pe care le găsim utile gestionării acestui subiect.

Common Sense Media este unul dintre cele mai bune site-uri cu care încep recomandările noastre. Este un site dedicat siguranței pe internet, dar în afara faptului că oferă indicații și recomandări pentru părinți și copii, pune la dispoziția celor interesați o gamă largă de aplicații „sigure”, precum și un newsletter săptămânal (www.commonensemedia.org).

BBC Learning Zone pune la dispoziție, de asemenea, o serie de materiale calitative. Informații asemănătoare puteți găsi și pe canalul asociat CBBC channel (www.bbc.co.uk/cbbc/topics/stay-safe).

Tuturor copiilor cu vârste între 2 și 6 ani li se oferă acces gratuit pentru *Superclubs*. Acest site are de fapt toate caracteristicile unei rețele sociale sigure pentru copii, în cadrul căreia aceștia pot să-și creeze propriile pagini web, pot lua parte la concursuri sau pot comunica între ei folosind mesajele electronice. Nu trebuie să vă preocupe foarte mult siguranța deoarece site-ul este „păzit” în permanență de către mediatori, intermediari care se află tot timpul online pentru a ajuta și a oferi indicații tuturor celor care au nevoie (www.superclubsplus.com).

Think U Know - conține sfaturi pentru cum să fii în siguranță pe Internet pentru copii și adolescenți cu vârste între 5 și 16 ani, părinți și profesori. Acest site este întreținut de către CEOP - The Child Exploitation and Online Protection Centre (www.thinkuknow.co.uk).

Kidsmart - Un program ce a câștigat competiția legată de siguranța online a copiilor (www.kidsmart.org.uk/).

Know IT All - multe sfaturi utile pentru a fii în siguranță atât dvs. cât și elevii dvs. (www.childnet-int.org/kia/).

Kidscape - O organizație care militează împotriva victimizării și agresiunii de orice fel asupra copiilor (www.kidscape.org.uk).

Pentru resurse în limba română vă propunem să accesați următoarele locații:

Sigur.info - pune la dispoziția publicului larg informații, resurse și unelte necesare pentru crearea unui mediu mai sigur și mai responsabil pe Internet (<http://www.sigur.info/>).

Focus Internet Hotline - descrie situații potențial periculoase și prezintă diverse tipuri de conținut ilegal sau dăunător, de pe Internet, care trebuie raportate (<http://www.safernet.ro/>).

În cele din urmă, vă propunem o activitate pe care am găsit-o utilă. Sperăm să o încercați cu elevii din clasele de gimnaziu.

INVIZIBIL VIRTUAL?

PE SCURT

Această activitate se referă la cunoașterea de către elevi a chestiunilor de bază în ceea ce privește utilizarea internetului în mod corespunzător. Unele probleme și procese au fost simplificate pentru a ajuta înțelegerea noțiunilor predate în cadrul lecției, dar scenariile prezentate sunt corecte și realiste. În cazul unui comportament inadecvat, elevii sunt expuși potențialelor pericole online și suportă consecințele.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Citiți elevilor următorul scenariu:

Carla are 13 ani. Ieri a avut o zi proastă la școală, ea și prietenii ei au avut mici discuții în contradictoriu cu alte fete din școală. Celelalte fete au ironizat-o și au glumit pe seama hainelor purtate de ea la discoteca școlii. O fată, în mod special, a fost foarte crudă cu Carla. Așadar, când a ajuns acasă, Carla și-a creat un nou cont de e-mail și a trimis un mesaj foarte urât fetelor care și-au bătut joc de ea. Astăzi, ea își regretă gestul. Ce ar trebui să facă Carla?

Grupați elevii și spuneți-le că trebuie să decidă ce ar trebui Carla să facă, alegând una din următoarele trei variante. Atenție! Doar o variantă este permisă!

- A) Carla mărturisește. Ea va spune colegelor, profesorilor și / sau părinților ce a făcut.**
- B) Carla se va duce acasă și în aceeași seară va trimite un e-mail fetelor în care își va cere iertare pentru primul mesaj.**
- C) Carla nu va întreprinde nicio acțiune. Ea și-a creat un nou cont de e-mail la urma urmei, astfel încât nimeni din lume nu va ști că ar fi trimis un mesaj denigrator.**

Discutați rapid pe marginea primei variante. Încercați să schițați posibilele consecințe: Carla poate fi pedepsită, dar faptul că a mărturisit imediat va fi probabil luat în considerare atât de către școală cât și de părinții ei. Ați putea cere elevilor să își noteze ideile folosind o aplicație de hărți cognitive (mindmapping).

Treceți la al doilea scenariu. Întrebați elevii ce cred că s-ar putea întâmpla. Această variantă poate conduce la consecințe așa cum am văzut la punctul A (mai sus) sau la cele care derivă din punctul C (de mai jos). Pentru moment, concentrați-vă atenția pe premisa că fetele, fie spun profesorilor din școală (astfel încât rezultatul ar fi similar cu A), fie ripostează prin trimiterea de email-uri abuzive expeditorului. Discutați ideea de represalii și ce s-ar putea întâmpla atât cu Carla cât și cu celelalte fete.

Pentru cei care au ales varianta C (dar și pentru cei care nu au ales această opțiune, spuneți-le că ați vrea să discute, să dezbate scenariul și să ajungă la o concluzie - logică, doar așa, din curiozitate), citiți partea a doua a scenariului:

În seara când Carla a trimis acel e-mail urât, Amy, una dintre fetele care l-au primit, a devenit destul de speriată. Ea nu știa cine a trimis mesajul și s-a îngrijorat de faptul că ar putea fi un străin. E-mail-ul a fost foarte personal și foarte crud, dar nu au existat indicii cu privire la persoana care l-a trimis. Ea a decis să le spună părinților ei despre asta.

Întrebați elevii ce cred ei că s-ar putea întâmpla acum. Unii vor ști exact ce se va întâmpla, dar nu resping și nici nu confirmă vreo idee. Cereți însă ca toți elevii să își expună părerile. Dacă vreți să fiți deosebit de creativ, ați putea petrece restul lecției cerând grupurilor de elevi să scrie ei ultima parte a scenariului ales înainte de a-și împărtăși ideile cu clasa. Ați putea citi apoi scenariile finale în lecția următoare. În caz contrar, discutați ideile pe scurt, înainte de distribuirea celor trei concluzii per scenariu pentru fiecare grup și fie le cereți să-și delege o persoană ca să le citească în fața clasei, fie nominalizați dvs. voluntari din alte grupuri pentru a face acest lucru (deși pare un moment redundant vă încurajăm să recurgeți la acest act).

Scenariul 1: După ce Amy a spus părinților săi ce s-a întâmplat, mama ei a contactat școala. Cineva din cadrul școlii i-a spus mamei lui Amy cum ar putea afla cine a trimis e-mail-ul. Prin urmare, mama lui Amy s-a conectat la mesageria fetei sale și a început să urmărească corespondența. A făcut clic dreapta pe e-mailul respectiv și a selectat **PROPERTIES** (Proprietăți). Apoi a făcut clic pe **DETALIILE** mesajului marcat, care a adus pe ecran un text lung și aproape indescifrabil. Mama lui Amy a luat un creion și, așa cum a fost îndrumată, și-a notat un număr lung, numit IP (e ca un fel de buletin de identitate pentru calculatoare). Apoi a accesat site-ul www.ip-adress.com/whois/. De pe acest site mama lui Amy a aflat că furnizorul de servicii Internet folosit este BT (British Telecom). Mama lui Amy a trimis un e-mail către BT relatând ce s-a întâmplat și cerând ajutorul pentru identificarea calculatorului din spatele IP-ului notat. Cei mai mulți furnizori de servicii internet nu tratează cu amabilitate utilizatorii ci trimit mesaje standard prin care îi îndeamnă să apeleze la procedurile legale. (La noi în țară ca furnizori mari de Internet sunt RDS, UPC, Romtelecom).

Aproape toate ISP-urile țin evidența cine este conectat și ce IP se folosește în momentul în care apelează serviciilor de Internet. Astfel, compania a fost capabilă să afle cine a fost conectat la momentul trimiterii celui email către Amy. BT a contactat părinții Carlei și le-a spus că deoarece nu este prima dată (sau în cazul în care ar fi fost să se întâmple din nou), vor contacta poliția. Părinților Carlei li s-a spus că școala știa de această problemă. Ei au fost invitați să meargă la o întâlnire cu directorul.

Scenariul 2: Chiar dacă mama lui Amy nu este un expert în computere, după o scurtă căutare pe web a știut exact ce trebuie să facă! S-a conectat la căsuța poștală a fetei sale, și a identificat e-mail-ul în cauză. A făcut clic dreapta pe acest mesaj și apoi s-a uitat la caracteristicile acestuia (Properties). Apoi a făcut clic pe detaliile mesajului marcat, care a adus pe ecran un text lung și aproape indescifrabil. Mama lui Amy a luat un creion pentru a-și nota un număr lung, numit IP (e ca un fel de buletin de identitate pentru calculatoare). Apoi a accesat site-ul www.ip-adress.com/whois/. De pe acest site mama lui Amy a aflat că furnizorul de servicii Internet folosit este BT (British Telecom). Mama lui Amy a trimis un e-mail către BT

relatând ce s-a întâmplat și cerând ajutorul pentru identificarea calculatorului din spatele IP-ului notat. Cei mai mulți furnizori de servicii internet nu tratează cu amabilitate utilizatorii ci trimit mesaje standard prin care îi îndeamnă să apeleze la procedurile legale în vigoare. Ceea ce a și făcut, cu toate că pentru rezolvarea unei astfel de probleme este nevoie de mult timp.

Scenariul 3: Mama lui Amy a fost atât de îngrozită, încât a sunat la poliție. O persoană foarte amabilă de la linia de asistență i-a transmis modalitatea prin care ar putea descoperi cine a trimis acel e-mail. S-a conectat la căsuța poștală a fetei sale, și a identificat e-mail-ul în cauză. A făcut clic dreapta pe acest mesaj și apoi s-a uitat la caracteristicile acestuia (Properties). Apoi a făcut clic pe detaliile mesajului marcat, care a adus pe ecran un text lung și aproape indecifrabil. Mama lui Amy a luat un creion pentru a-și nota un număr lung, numit IP (e ca un fel de buletin de identitate pentru calculatoare). Apoi a accesat site-ul www.ip-adress.com/whois/.

De pe acest site mama lui Amy a aflat că furnizorul de servicii Internet folosit este BT (British Telecom). Mama lui Amy a trimis un e-mail către BT relatând ce s-a întâmplat și cerând ajutorul pentru identificarea calculatorului din spatele IP-ului notat. Cei mai mulți furnizori de servicii internet nu tratează cu amabilitate utilizatorii ci trimit mesaje standard prin care îi îndeamnă să apeleze la procedurile legale.

După ce ați parcurs acești pași, puteți discuta ceea ce este evident - că toate scenariile conduc la aceeași concluzie de bază - Carla a fost demascată! Reamintiți elevilor că aceste scenarii sunt mai mult decât posibile, că cel puțin unul dintre ele este probabil să se întâmple și că nu există nici o modalitate de a scăpa de a fi urmărit prin intermediul furnizorului de servicii internet. Explicați faptul că procesul este similar pentru depistarea abuzurilor on-line în orice mediu, pe camere de chat, bloguri etc. Discutați ce fel de consecințe trebuie să înfrunte Carla acum. Întrebați elevii ce cred ei despre modul în care aceste informații îi vor afecta atunci când utilizează Internetul pe viitor. Clarificați toate aspectele pe care elevii nu sunt siguri că le-au înțeles și jucați împreună *Vrei să fii Milionarul Școlii?*



DE CE AVEȚI NEVOIE?

- Tipăriți scenariile pe cartonașe, un set pentru fiecare grup sau folosiți tabla interactivă, dacă doriți să se afișeze textul fiecărui scenariu pe măsură ce îl discutați.
- Verificați site-ul WHO@! (www.haltabuse.org/) care furnizează informații și oferă sfaturi în cazul unor situații de victimizare virtuală.
- Jucați *Vrei să fii Milionarul Școlii?* pentru a aprofunda aspectele discutate: www.millionaireforschools.co.uk/quizzes/956-Age-5-7-Teacher-Support-Content-Contact-Culture/play

SUGESTII

O modalitate excelentă de a încheia această lecție este să întrebați elevii ce poziție adoptă mama lui Amy după ce a aflat prin intermediul ISP-ului cine a trimis email-ul rău voitor fiicei sale.

DREPTURI DE AUTOR (COPYRIGHT)

UTILIZAREA DE MATERIALE ONLINE – CE TREBUIE SĂ ȘTIȚI!

În cazul în care elevii dvs. descarcă conținut web (imagini, clipuri video, muzică, etc.), trebuie să vă preocupați drepturile de autor care-l însoțesc, mai ales în cazul în care aceștia se decid să re-publice conținutul descărcat online - pe un blog, o pagină wiki sau chiar ca o prezentare. Să presupunem că elevii dumneavoastră au creat un poster / Glog (folosind www.glogster.com) și au folosit atât imagini proprii pe care le-au făcut cu un aparat de fotografiat digital cât și preluate de pe Internet iar textul l-au scris ei înșiși. Numai imaginile a căror sursă este web-ul vor fi supuse unei anume licențe pentru că restul conținutului este produsul original al elevilor.

Această secțiune vă oferă o trecere în revistă / câteva noțiuni de bază privind dreptul de autor (copyright). Vă invităm, de asemenea, să citiți broșura „Conținut deschis” (despre licențe libere și resurse educaționale deschise) în limba română, disponibilă la adresa: <http://issuu.com/apti.ro/docs/brosuracc0v72web>.

DREPTURILE PROPRIETĂȚII INTELLECTUALE (INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS, IPR)

Drepturile proprietății intelectuale sunt drepturile legale asupra „creațiilor ale minții”. Acestea pot fi idei, teorii, descoperiri, invenții, cuvinte, muzică, simboluri sau modele. De fapt, ele pot fi aproape orice! Drepturile proprietății intelectuale sunt concepute pentru a oferi o protecție juridică creatorului.

Drepturile de autor sunt un fel de drepturi de proprietate intelectuală - împreună cu mărci comerciale, patente, secrete comerciale sau drepturi de design / proprietate industrială.

DREPTURILE DE AUTOR (COPYRIGHT)

Persoana care creează proprietatea intelectuală deține drepturile de autor din momentul creării, fără a fi nevoie să ia măsuri suplimentare. După ce ați creat o „expresie tangibilă” unei idei în orice mediu, inclusiv lucrări digitale, veți primi „toate drepturile rezervate” ca drept de autor, în mod automat. Nu trebuie să se înregistreze sau să înregistrați acest lucru. Cu toate acestea, puteți da sau vinde lucrarea altei persoane, împreună cu drepturile de autor.

Deținătorul drepturilor de autor are drepturi exclusive:

- de a face copii ale lucrării;
- de a pregăti lucrări derivate bazate pe ea;
- de a distribui copii ale operei către public, prin vânzare, închiriere sau creditare;
- de a prezenta lucrarea în public, în cazul producțiilor audio-vizuale;
- în cazul înregistrărilor sonore sau care desfășoară activitatea în mod public.

Acest lucru înseamnă că nu puteți descărca imagini, text, muzică sau orice altceva de pe Web dacă nu aveți permisiunea expresă a proprietarului drepturilor de autor de a face acest lucru.

În ceea ce privește e-learning, există practic două domenii de care trebuie să țineți cont: primul este cel al drepturilor de autor asupra software-ului pe care îl utilizați iar cel de al doilea face referire la drepturile de autor asupra conținutului pe care dvs. sau alte persoane îl creați. Există diferențe relativ mici între protocoalele specifice acestor zone.

LICENȚE

O licență este un contract care specifică toate normele și clauzele referitoare la utilizarea unei anumite aplicații. Acestea prevăd domeniul de aplicare, de utilizare, instalarea și copierea, modifi-

carea și reproducerea produsului. Mai jos, am enumerat câteva dintre licențele cel mai des întâlnite.

Software comercial

Software-ul de vânzare cu amănuntul sau, simplu spus, comercial, se referă la software-ul disponibil numai cu achiziționarea unei licențe. Acestea pot fi licențe de utilizator unic, care nu pot fi copiate pentru alții, sau „licențe de utilizator multiple”, care sunt comune în școli și vor fi aproape întotdeauna marcate de cuvântul „Drepturi de autor” și / sau simbolul ©.

Software proprietar (Shareware)

Termenul *shareware* se referă la software-ul proprietar care este furnizat gratuit pentru o perioadă limitată, dar care conține restricții de funcționalitate, disponibilitate sau comoditate în utilizare. Programele shareware se obțin gratuit, fie prin descărcare de pe internet sau din CD-urile unor reviste de specialitate. Un program shareware este de obicei acompaniat de o cerere de plată, iar licența de distribuție solicită respectiva plată.

Freeware

Freeware sunt acele programe pentru computer care au drepturi de autor înregistrate și sunt accesibile pentru a fi utilizate gratuit, pentru o perioadă nelimitată de timp, spre deosebire de shareware – în cazul căruia utilizatorul este solicitat să plătească (după perioada de testare).

Creative Commons și Conținut Deschis - „Partajare, Remixare, Reutilizare în mod legal” (Creative Commons and Open Content - “Share, Remix, Reuse - Legally”)

Creative Commons oferă instrumente gratuite care permit utilizatorilor să atribuie creațiilor proprii o serie de simboluri, fiecare specificând o restricție pe care dorește să o asocieze cu munca lor. Aceasta înseamnă că lucrarea este însoțită de drepturi de autor, dar alte persoane au voie să o folosească fără restricții, dacă sunt prezente următoarele simboluri, cunoscute ca și licențe Creative Commons, licențe ce variază de la libertate aproape totală până la permisiuni foarte limitate:

- **Atribuire / Attribution (CC-BY):** permite libera folosire și distribuție de opere derivate, inclusiv în scopuri comerciale, singura cerință este atribuirea autorului inițial.
- **Atribuire - Distribuție în condiții identice / Attribution Share Alike (CC-BY-SA) :** permite folosirea și distribuirea de opere derivate, inclusiv în scopuri comerciale, atâta timp cât este menționat autorul original și opera derivată este publicată sub o licență identică, ce permite și altora folosirea și distribuirea în aceleași condiții.
- **Atribuire - Necomercial / Attribution Noncommercial (CC-BY-NC):** permite folosirea și distribuirea de opere derivate numai în scopuri ne-comerciale și cu menționarea autorului original.
- **Atribuire - Fără opere Derivate / Attribution No Derivative (CC-BY-ND):** permite utilizarea și distribuirea, inclusiv în scopuri comerciale, atâta timp cât este atribuit autorul original și opera rămâne nemodificată.
- **Atribuire - Necomercial - Distribuție în condiții identice / Attribution Share Alike Noncommercial (CC-BY-NC-SA):** permite folosirea și distribuirea de opere derivate, exclusiv în scopuri ne-comerciale, doar cu menționarea autorului original și numai sub o licență identică, ce permite și altora folosirea și distribuirea în aceleași condiții.
- **Atribuire Necomercial - Fără opere derivate / Attribution No Derivative Noncommercial (CC-BY-NC-ND):** permite folosirea și distribuirea numai cu menționarea autorului original și numai a operei nemodificate și numai în scopuri ne-comerciale.

Prin urmare, atâta timp cât respectați restricțiile puse pe conținutul creat, le puteți folosi. Toate licențele Creative Commons au simbolul CC inclus într-un cerc.

Copyleft

Copyleft este practica de a folosi legea drepturilor de autor pentru a înlătura restricțiile privind distribuirea copiilor (exacte sau modificate) ale unei opere către alte persoane, asigurând totodată că aceste libertăți vor fi transmise integral și către utilizatorii versiunilor modificate ale operei (în cascadă).

Termenul copyleft este un joc de cuvinte care pornește de la cuvântul englezesc copyright.

Software sub licența domeniului public (Public domain software)

Acest este un software liber de orice restricții cu privire la utilizarea sa, modificarea sau redistribuirea. Acest lucru înseamnă că utilizatorii au libertatea de a:

- Folosi și studia software-ul fără limitări
- Copia și partaja munca cu alte persoane
- Modifica conținutul și distribui opere modificate / derivate.

Software cu sursă deschisă (Open Source Software - OSS)

Pentru utilizatorii obișnuiți, aceasta înseamnă doar software liber. Pentru dezvoltatorii de software înseamnă software-ul Copyleft adică liber de restricții cu excepția faptului că nu poate fi reutilizat sau redistribuit, decât sub aceeași licență.

Cum să vă folosiți de licențele Creative Commons

Este puțin probabil ca elevii din clasele primare vor dori și vor avea nevoie să acorde licențe pentru rezultatele activitățile lor, dar dacă doriți să aflați mai multe despre cum să faceți acest lucru, accesați primul manual Tackle la adresa și consultați capitolul privind drepturile de autor (<http://tackle2.eu/category/tackle-1-handbook>).

O modalitate de a valoriza toate aceste aspecte este de a spune copiilor că, în cazul în care vor dori să-și încerce creațiile în domeniul public, trebuie să știe că acestea vor fi găsite doar în urma unor căutări destul de restrânse / limitate (pentru anumite site-uri).

Site-ul Creative Commons <http://search.creativecommons.org/> efectuează căutări pe alte site-uri, cum ar fi Google sau Flickr și preia din pagini doar acele rezultate care sunt însoțite / se află sub o licență Creative Commons, ceea ce înseamnă că sunteți liberi să utilizați acel material. Vă sfătuim să nu faceți clic pe butonul pe care scrie „scopuri comerciale” sau „modifică, adaptează sau construiește pe” deoarece acest lucru vă va restricționa și mai mult.

O altă resursă utilă, pe care o recomandăm cu căldură este BBC Creative Archive, care include materiale deținute de BBC, Institutul Britanic de Film (British Film Institute), Channel 4, Open University, Teachers TV, Muzeul și Biblioteca Arhiva și ITN. Aceste materiale sunt licențiate sub un alt fel de licență care vă permite însă să le întrebuiți în scopuri educative (www.bbc.co.uk/creativearchive/index.shtml).

ECHIPAMENTE TIC PENTRU EDUCAȚIE (HARDWARE)

Cea mai mare parte din această carte a fost până acum despre software. Cu toate acestea, am fost întrebați destul de des cum ce fel de hardware (echipament) este necesar în învățământul primar și preșcolar și ce anume ar trebui să se regăsească pe lista de achiziții a educatorilor și învățătorilor (referate de necesitate pentru echipamente). La prima întrebare este relativ ușor de răspuns. Toate activitățile din această carte pot fi realizate cu echipamentele pe care le enumerăm în continuare.

(Presupunem că aveți la dispoziție cel puțin un sistem de tip desktop conectat la Internet).

Aparate de fotografiat

Aparatele foto digitale niciodată nu sunt destule. Cereți părinților să doneze școlii aparatele și telefoanele mobile pe care nu le mai folosesc! Asigurați-vă că au șters conținutul din memoria aparatelor (imaginile din vacanță, de exemplu). Nu fiți tentat de cele vii colorate - valoarea unui aparat nu stă în culoarea sa și nici în designul de prost gust! La data scrierii acestor rânduri favoritul nostru este cel mai economic model din gama sa, Nikon Coolpix, care face aproape tot ce aveți nevoie, este simplu de utilizat și suficient de robust pentru a rezista unei lecții cu copiii de școală primară.

Ne plac, de asemenea, camerele foto în variantă Lego. Practic, poți transforma banala cameră de luat fotografii într-o adevărată jucărie. Cine nu și-ar dori asta? (Faceți-vă propriul trepied, montați aparatul în partea cea mai de sus și atașați-l la o mașină Lego și apoi fotografiați strada pe care tocmai „ați construit-o”...)

Dacă vă puteți permite un aparat de fotografiat cu obiectiv cu distanță focabilă reglabilă, asigurați-vă că este unul optic. Camerele cu zoom digital deși sunt mai ieftine, de fapt măresc imaginea așa cum ați face pe un calculator și pe măsură ce se mărește imaginea devine neclară. Nu numai copiilor nu le place acest lucru, ci și multora dintre dvs., pentru că, de fapt plătiți pentru un lucru de care nu aveți nevoie.

Aparate video / Cameră video portabilă

Alegeți întotdeauna simplitatea! folosiți camere video cu cât mai puține butoane și funcții. Cumpărați-o pe cea mai ieftină dar care este solidă, arată robust! Elevii oricum vor edita imaginile obținute pe calculator astfel că prezența unei camere video scumpă, cu funcții de editare încorporate este inutilă. Camerele video ar trebui să funcționeze atât cu baterii cât și acumulatori și să permită conectarea la rețea - acestea costă un pic mai mult dar veți face economii în viitor (mai ales dacă alegeți să cumpărați baterii reîncărcabile - pentru care aveți nevoie să cumpărați și încărcător).

Trepiede

Ne plac foarte mult trepiedele Gorilla. Acestea sunt minitrepiede flexibile, care „îmbrățișează orice suprafață”, fiind prevăzute cu o clemă detașabilă ce susține un aparat foto sau o cameră video. Sunt simple și ușor de folosit. Pot fi prinse de crengi, garduri sau puse pe orice teren accidentat pentru a obține o fotografie dreaptă sau fără zgomot la un timp de expunere mare. Această posibilitate este cu atât mai utilă în locuri mai întunecoase și unde un trepied normal, chiar și unul micuț, n-ar sta drept.

Cabluri și conectoare

Cumpărați camere foto/video cu mufă USB standard. Colectați cât mai multe cabluri, conectoare și dispozitive USB. De asemenea, cereți părinților să vă ajute prin donarea celor pe care nu le mai folosesc.

Microfoane

În mod ideal aveți nevoie de cel puțin un microfon încorporat. Microfoanele încorporate în calculatoare în general nu înregistrează la un nivel acceptabil vocea subțire a unui copil de 8 ani. Ne plac microfoanele cu membrană mare („snowball”) pentru că pe lângă faptul că captează sunetele care provin din toate direcțiile sunt și o investiție foarte bună sub raportul calitate a parametrilor tehnici - preț.

Referat de ... dorințe tehnice (Whish List)

(În engleză titlul acestei secțiuni este „whish list” ceea ce s-ar traduce printr-o listă de produse, un fel de dorință proprie. Ca și instrument vă ajută în păstrarea, organizarea și urmărirea produselor pe care le doriți, dar din diverse motive nu vreți să le achiziționați pe moment, așa că le puteți trece foarte simplu / adăuga într-un referat de achiziții).

Dacă dispuneți de resurse financiare puteți să vă cheltuiți banii achiziționând o serie de dispozitive și gadgeturi. Iată câteva de pe lista noastră (fără o ordine anume).

WiFi

WiFi este numele comercial al tehnologiei care stă la baza accesării unei rețele fără fir. În general, în școli prezența unor dispozitive care să aibă integrate această tehnologie dă dureri de cap corpului profesoral. Nu sunt niciodată îndeajuns de multe și mai mereu sunt amplasate greșit. Ca întotdeauna, alegerea unui tip de rețea este motivată de intențiile utilizatorului. Astfel că, pe lângă o rază de acoperire mare este nevoie și de o rată corespunzătoare de transfer al conținutului. În acest mod, elevii pot să-și publice rezultatul muncii lor rapid. Vă sfătuim să acordați atenție parametrilor tehnici care vizează viteza de încărcare (upload). Cuvântul de ordine este transferul de date în sens invers: de la utilizator spre web. Astfel, deși marea majoritate a pachetelor care vând dispozitive WiFi fac reclamă la o viteză de descărcare mare (de exemplu un film se poate obține în câteva minute), în școli rareori există nevoia de a descărca cantități mare de date, dar în momentul în care 30 de copii publică conținut online este necesară o viteză de încărcare superioară.

Dispozitive mobile

- Strângeți / colecționați iPod-uri / mp3 playere sau alte componente hardware de care oamenii doresc să scape! Chiar și cele depășite și pe care nu vor rula cele mai recente aplicații pot fi utilizate ca și mediu de stocare pentru diverse înregistrări sau numai pentru muzică.
- Puneți mâna pe cât mai multe telefoane mobile. Oamenii au tendința să își schimbe destul de des telefoanele (în special cele „inteligente”), chiar și pe cele mai simple care au, totuși, posibilitatea de acces la internet. Cine știe? S-ar putea să fiți norocoși și să le primiți cu cardul SIM deblocat. Cel mai bine este însă să aveți la îndemână un dispozitiv mobil pentru conectarea cu tabla interactivă (smart board).
- Dacă aveți de gând să investiți în tablete, în ciuda faptului că suntem dependenți de Mac, vă sfătuim să vă orientați spre tablete cu sistem Android și nu iPad-uri. Sunt mai ieftine și, mult mai important, există mult mai multe aplicații gratuite, potrivite pentru mediul educațional.
- De asemenea, trebuie să luați în considerare faptul că veți avea nevoie în primul rând de o conexiune Wi-Fi. În caz contrar, nu veți putea descărca software cu ușurință și nici să utilizați dispozitivele în scopul pentru care au fost concepute - ca și dispozitive mobile! Probabil că sună trivial cea ce vă spunem, dar cunoaștem cel puțin un caz în care unitățile școlare nu țin cont de acest aspect și achiziționează astfel de dispozitive fără a a putea să le folosească în procesul de predare-învățare.
- Investiți în aplicații de specialitate (de exemplu pentru iPad-uri se folosește Configurator), care vă permit să configurați global toate dispozitivele în loc să faceți acest lucru pentru fiecare iPad în parte. Acțiunea se dovedește a fi foarte utilă pentru reînprospătarea rapidă a software-ului și actualizarea în conformitate cu setările corecte ale politicilor de acces, aplicațiilor sau datelor.
- Verificați cu minuțiozitate termenii de garanție. Citiți toate paragrafele din polița de asigurare și vedeți ce anume se acoperă și ce nu, deoarece în cazul dispozitivelor mobile, accidentele nedorite sunt destul de frecvente, în special căzăturile și imersiunile în apă sau alte lichide.
- Asigurarea unui număr suficient de dispozitive mobile pentru elevi (de exemplu câte unul la doi copii) poate fi o foarte bună strategie pe termen lung. În volumul *e-learning pentru profesorii de științe* vom trata distinct subiectul BYOD, acronimul pentru „Bring Your Own Devices” care definește politica internă a unei instituții ca angajații săi să aducă la locul de muncă propriile dispozitive: laptopuri, smartphone-uri, tablete, PAD-uri etc. În învățământul primar credem că este un pic cam mult pentru un învățător să gestioneze o lecție asistată de tehnologie, în care fiecare din cei peste 20 de copii ai săi vine cu propriul telefon sau tabletă la școală. De altfel, suntem convingși că, până vor ajunge la vârsta adolescenței, acești elevi vor ști să folosească diferite dispozitive cu interfețe cât mai diverse. Deocamdată nu pledăm în favoarea extinderii practicii BYOD pentru învățământul primar și preșcolar.

Dispozitive speciale de citire (e-reader-e)

Am explicat de ce ne plac e-readerele în activitatea denumită „Să folosim Kindle în sala de clasă”! eReader-ul Kobo Touch este unul din cele mai bune în acest moment. Oferă conectivitate WiFi, 3G, ecran touchscreen cu revoluționara tehnologie E-Ink (cerneală electronică) ce nu obosește ochii, plus posibilitatea de a stoca mii de titluri. Cu un design atrăgător și în mai multe culori, Kobo va ajunge cu siguranță pe lista de dorințe ale multor învățători și educatori. E drept că dispozitivul nu este ieftin, dar merită fiecare leu. În plus, acest e-reader are o funcție inedită: poate să citească cărțile descărcate folosind un sintetizator de voce.

Pentru lecturi în limba română de pe site-ul elefant.ro se pot descărca aplicații dedicate pentru posesorii de tablete.

Microfoane radio

Dacă aveți o rețea Wi-Fi în școală, merită să investiți în achiziția de microfoane radio astfel încât să scăpați de cabluri. Sunetele sunt superbe, oferind o reproducere clasă și naturală a vocii. (Microfoanele fără fir pentru aplicații radio se conectează direct prin USB sau cu masa de mixaj).

Jucării roboți programabili

Disponibil în variantă kit sau gata asamblat, o jucărie robot este elementul de bază ideal pentru a vă familiariza cu domeniul electronic, mecanic și de programare, fiind prin urmare adecvat pentru școală, cursuri de formare și perfecționare sau pentru hobby. Cele mai simple astfel de jucării sunt variantele în miniatură ale roboților la dimensiuni standard. Simplu de utilizat, nu necesită telecomandă și manuale de utilizare. Pot fi ușor transportați și manipulați.

Pe de altă parte există miniroboți pe care trebuie să îi construiți singuri. Pe aceștia nu îi recomandăm copiilor foarte mici. Dacă vă decideți pentru astfel de jucării optați pentru roboți programabili cu kit de asamblare.

La celălalt capăt al spectrului se află roboții de tip Lego. Aceștia reprezintă cea mai nouă generație de roboți programabili. De exemplu, seria Lego Mindstorms nxt (care se găsește și la noi pe piață) este acum mai bine proiectată și implementată ca niciodată, aducând noi modele de roboți, mai multe posibilități de programare și chiar senzor de culoare! Noul robot combină posibilitățile nelimitate ale sistemului clasic de construcție Lego cu inteligența oferită de o „cărămidă” specială cu microcomputer, setat prin intermediul unei interfețe software drag-and-drop. În 30 de minute un copil cu vârsta de peste 10 ani poate construi un robot, apoi prin programare se obțin mii de tipuri de mișcări.

Însă, trebuie să știți că și prețul variază în funcție de caracteristicile fiecărui robot (la noi în țară prețul mediu se situează în jurul a 300-400 de lei, iar cei din seria Lego pot ajunge și la peste 1500 lei).

Microscop digital pentru investigații științifice

Un gadget favorit al oricărui profesor de științe este microscopul. Pentru copiii pasionați de știință, este un bun instrument pentru a descoperi lumea din jurul lor. Recomandăm achiziționarea unui microscop școlar portabil cu USB. Acesta poate fi cu ușurință folosit atât de către copii cât și de către profesioniști. Produsul are o cameră microscop USB cu vizualizare pe ecranul PC-ului sau al laptop-ului și permite captarea de imagini și secvențe video.

Microscopul portabil USB Dino-Lite Basic este potrivit scopurilor didactice întrucât constituie varianta ideală de microscop pentru elevi și pentru profesorii acestora, micii curioși putând explora detaliile microscopice ale plantelor, insectelor, obiectelor și fenomenelor studiate în procesul de învățământ. Este un microscop portabil (de buzunar) ce poate fi utilizat acasă sau în laboratorul de la școală. Acesta nu solicită ochii copiilor, precum un microscop clasic cu ochulare, este ușor de utilizat (cu o singură mână) și are un cost de achiziție mult sub cel al unui microscop clasic. Acest microscop portabil este utilizabil în orice alt domeniu, profesioniștii îl pot folosi ca microscop biologic, microscop criminalistic, microscop pentru electroniști, microscop pentru ceasornicari, microscop pentru bijutieri, etc.

În loc de alte recomandări vă sugerăm să citiți un mini-ghid despre modalitatea de a alege și utiliza un microscop școlar: „The Teacher’s SMART Guide to Choosing and Using Digital Microscopes”, scris de un profesor de științe, disponibil la adresa www.bugsandbiology.org/uploads/7/5/2/5/7525114/digital_scope_ebook.pdf.

Laptop-uri

Pe măsură ce calculatoarele noastre îmbătrânesc vă sugerăm să le schimbați pentru laptop-uri. Bineînțeles că într-o eră a mobilității este cea mai bună alegere! Personal, suntem încântați de Google Chromebook. Acesta este un dispozitiv gândit și realizat special pentru cei care își petrec peste 90% din timp într-un browser web, adică majoritatea oamenilor care folosesc Internetul. Spre deosebire de un laptop clasic, Chromebook vine cu un număr de avantaje, dintre care prețul și ușurința în utilizare primează. De altfel, serviciile de cloud computing reprezintă calea normală de urmat de acum înainte (chiar dacă asta se traduce prin sfârșitul serverelor din departamentele IT).

Table inteligente (smart board-uri)

Presupunem că mulți dintre dvs. folosiți deja acest nou mod de a interacționa cu elevii. Combinată cu un proiector și un calculator, Smart Board are puterea de a transforma spațiul dvs. de pregătire și muncă într-un spațiu dinamic. Deși o tablă interactivă reprezintă un instrument puternic pentru învățământ, extrem de ușor de folosit, încă este privită doar ca un ecran mare de proiecție. Noi suntem interesați de a exploata capacitățile acestui instrument astfel încât dascălii să țină ore într-un mod inedit iar elevii să beneficieze cu adevărat de lecții dinamice, interactive. Încercați linkul de mai jos pentru unele idei minunate de utilizare a unei table inteligente cu elevii din ciclul primar:

<http://taccle2.eu/ro/lucruri-interesante-de-facut/ore-inedite-cu-tabla-inteligenta>.

Console de jocuri (Xbox, Nintendo Wii etc.)

Beneficiile jocurilor video în dezvoltarea copilului sunt o realitate, nu un mit. Este adevărat că există o mulțime de argumente contra promovării jocurilor video în educație, mulți profesori fiind contrariați atunci când vine vorba de a aduce într-o școală console de jocuri (una dintre ele, întâmplător, am achiziționat-o pe nimic de la fiul adolescent al unei cunoștințe pentru că era un model vechi și dorea să o schimbe, iar cealaltă a fost un chilipir luat de pe e-bay). Nu numai că sunt distractiv de utilizat, dar trebuie să le recunoaștem potențialul rol pentru stimularea procesului de învățare al copiilor. În plus, ele reprezintă din ce în ce mai mult și o activitate socială, fiindcă cele mai multe console au acum capacități multi-jucător.

Scopul introducerii acestor console în școli este educația interactivă. Astfel, cu aplicații precum Wii Skittle sau Wii Golf toată clasa ar putea lucra la același lucru sub supervizarea învățătorului (adunări și scăderi până la 10, de exemplu). În același timp, cu anumite aplicații, elevii ar putea învăța diferențele dintre 2D sau 3D (Super Mario) sau chiar o limbă străină (Mario Kart). Aceste aplicații sunt de genul celor cu întrebări care apar din când în când în timpul unor prezentări.



CONCLUZII

UTILIZAREA E-LEARNING ÎN SALA DE CLASĂ

Un studiu recent al Asociației Furnizorilor de Educație din Marea Britanie (British Educational Suppliers Association, BESA), a arătat că profesorii consideră ca elemente cheie în a avea succes cu TIC ca fiind timpul, accesul la facilitățile existente, suportul tehnic în școală, o formare bună a personalului și un computer personal. Mai presus de toate, profesorii au simțit că a avea planuri de lecție i-ar încuraja să folosească mai mult TIC în activitatea lor. Acest manual încearcă să răspundă la două dintre aceste nevoi!

Împreună cu site-ul (Tackle2.eu) și cursurile de formare care vor acompania proiectul pe viitor, acest ghid este conceput ca o resursă practică pentru cadrele didactice din învățământul primar și preșcolar. El a fost construit pe baza unor planuri de lecție pe nivele de vârstă, pe care le puteți adapta / personaliza, astfel încât să se potrivească atât subiectului predat cât și nivelului propriu de încredere în lucrul cu tehnologia. Ghidul oferă idei „instant” și, sperăm noi, să ofere un stimulente pentru propria dezvoltare „digitală”.

De la bun început trebuie să subliniem faptul că intenția noastră nu a fost să scriem un manual teoretic despre pedagogia e-learning, și nici să oferim un cadru academic sau un anumit model pentru dezvoltarea curriculumului. Există multe cărți excelente care acoperă aceste probleme. Două în mod special le recomandăm cu căldură: Este vorba de „ICT in the Primary School”¹ de Gary Beauchamp și „Using Social Media in the Classroom”² de Megan Poore. Deși acestea sunt preferințele noastre personale, ambele cărți sunt lecturi foarte ușor de parcurs, care oferă o bună continuare pentru oricare dintre cei care doresc să aprofundeze e-learning.

Cu toate acestea, ca o concluzie generală a acestei publicații (pentru cei dintre voi care au ajuns la final!), ne-am gândit că ar fi util să evidențiem împreună acele idei care ilustrează modul în care e-learning schimbă / influențează atât practica dar și teoria pedagogică.

CE FACE E-LEARNING ATÂT DE DIFERIT FAȚĂ DE ALTE ALTERNATIVE EDUCAȚIONALE?

Vrem să subliniem ideea că nu credem în faptul că utilizarea metodelor de e-learning în clasă ar avea nevoie de o „teorie” proprie, specială. Există suficiente teorii despre învățare și predare și le considerăm pe deplin adecvate actului didactic. Cu toate acestea, trebuie să recunoaștem că TIC oferă oportunități care nu sunt posibile cu ajutorul metodelor și tehnicilor specifice unui demers educațional tradițional.

Mulți specialiști au încercat să identifice și să clasifice „proprietățile” sau „caracteristicile” TIC ceea ce, în esență, poate fi util ca exercițiu academic. Suntem însă mai preocupați de modul în care acestea vă pot ajuta să fiți mai eficienți în sala de clasă. În mod particular, ne place lista de „caracteristici unice” a lui Gary Beauchamp, pentru că deși este în esență vorba de o clasificare descriptivă, vom găsi în ea un model foarte util pentru profesorii care s-au decis să utilizeze instrumente de e-learning într-un anumit context (și, bineînțeles, care dintre acestea ar putea fi utile și

pe viitor). Ținând seama de lista lui Beauchamp vă invităm să luați în considerare următoarele aspecte în procesul de introducere a elementelor TIC în învățământul primar:

VITEZA

Utilizarea TIC permite ca atât dvs. cât și elevii dvs. să faceți lucrurile să se întâmple mai repede. Astfel, aveți posibilitatea să parcurgeți în ritm alert o serie de diapozitive dintr-o prezentare PowerPoint, să jonglați printre imagini, clipuri audio sau video, să aduceți informații suplimentare printr-o simplă căutare pe Internet în cazul în care doriți să ilustrați un punct de vedere sau doar să răspundeți la o întrebare.

Nu trebuie să uităm că lecțiile multimedia nu sunt o noutate pe piața educațională, ele sunt prezente de foarte multă vreme în școli. Contează însă viteza cu care ne mișcăm în a introduce noi instrumente, a adopta și adapta noi tehnici și metode de asistare a procesului didactic cu ajutorul TIC. Pragul de perisabilitate a TIC este sub 6 luni!

AUTOMATIZAREA

Dacă vă pierdeți în acomodarea tehnologică cu instrumentele TIC riscați să furați din timpul alocat pregătirii lecțiilor. De aceea vă sugerăm să creați șabloane pentru foi de lucru și activitățile de bază care pot fi personalizate ulterior prin includerea de noi imagini, schimbarea culorilor, înlocuirea textelor ș.a.m.d. Prezentări PowerPoint noi pot fi create relativ ușor doar prin re-mixajul diapozitivelor existente. Textul și imaginile pot fi re-generate cu câteva apăsări de taste automatizând astfel procesul de instruire.

CAPACITATEA DE MEMORARE

În prezent, cantitățile mari de date pot fi stocate și extrase cu ușurință pe dispozitive care sunt din ce în ce mai mici și mai ieftine. Dacă presupunem că într-o școală primară medie, echipată cu un aparat de fotografiat digital în fiecare clasă, se efectuează activități care au ca rezultat crearea a 20.000 de imagini anual, ele pot fi depozitate cu ușurință pe un singur dispozitiv de memorare extern aflat în dotarea școlii, de mărimea unui volum broșat. Deoarece prețul unităților USB și / sau a cardurilor de memorie flash este foarte mic nu vedem nici un motiv pentru care fiecare elev să nu poată avea o copie a ceea ce face digital în sala de clasă.

Cu toate acestea, din ce în ce mai mult se preferă ca datele să nu fie stocate în dispozitive locale, ci pe servere remote. Pe site-ul proiectului, la adresa:

<http://tackle2.eu/ro/whats-happening-ro/cloud-computing-pe-intelesul-tuturor> puteți citi postul care explică cum funcționează acest lucru. Este vorba despre conceptul de „cloud computing”.

FORMATELE

Același conținut informațional poate fi prezentat diferit. De exemplu, un elev poate citi o poveste pe un dispozitiv special de citire, cum ar fi un Kindle, ca apoi să comute lectura în mod audio, pentru a o asculta. Elevii și profesorii pot crea „texte dinamice”, care conțin hyperlink-uri către imagini, sunete și / sau clipuri video. De exemplu, cei dintâi pot capta experiențele dintr-o excursie sau înregistra un experiment ca un podcast, atât sub formă scrisă, cât și electronică.

Informațiile pot fi, de asemenea, colectate dintr-o mare varietate de surse - vorbim atât de date primare (de exemplu, înregistrarea unui interviu) cât și de cele secundare aflate în diverse locații virtuale (cel mai simplu exemplu este textul prezent pe un

¹ Beauchamp, G. (2013). *ICT in the Primary School: from Pedagogy to Practice*. Editura Routledge, accesibilă online pe Google Books la http://books.google.ro/books?id=KyMuAgAAQBAJ&dq=ICT+in+the+Primary+School+gary&source=gbs_navlinks_s.

² Poore, M. (2012). *Using Social Media in the Classroom: the Best Practice Guide*. Editura SAGE, accesibilă online pe Google Books la http://books.google.ro/books?id=IgiMd23U8C&dq=Using+Social+Media+in+the+Classroom&source=gbs_navlinks_s.

site web). În acest context, numărul mare de surse de date generează nevoia de competențe suplimentare pentru căutarea și stocarea datelor.

PROVIZORATUL

Datorită tehnologiilor curente, datele pot fi ușor transformate, analizate, manipulate și readuse în starea lor originală, iar modificările pot fi urmărite în totalitate. Acest lucru face modelarea mai ușoară și oferă șansa de a explora rezultatele învățării pentru scenarii de tipul „Ce-ar fi dacă ...” într-un mod simplu și fără bătăi de cap suplimentare.

INTERACTIVITATEA

„Interactivitatea” a fost mereu un cuvânt la modă în clasele primare. Simpla prezență a tehnologiei în sala de clasă redefinește ceea ce înseamnă de fapt acest lucru. Utilizarea de software social creează oportunități pentru ca elevii să interacționeze nu doar unul cu altul ci, prin publicarea muncii lor pe web, ajung să interacționeze cu oameni din toată lumea. „Școala din comunitate” capătă astfel o nouă dimensiune, deschizându-și larg porțile unei lume aflate geografic „la un click distanță”.

Pe de altă parte, în ceea ce privește interacțiunea copilului cu tehnologia - putem spune dacă avem creatori pasivi de conținut sau consumatori activi.

Nu în ultimul rând, ne putem gândi, de asemenea, la interacțiunea cu tehnologiile pe care copiii au nevoie să le exploreze ca fundament al înțelegerii unei lumi în continuă schimbare. De exemplu, ei trebuie să fie capabili să înțeleagă că datele pot fi introduse într-o foaie de calcul tabelar, că pot fi vizualizate sub forma unui grafic, adăugate într-un PowerPoint, încărcate pe SlideShare.net, încorporate într-un blog, ascunse într-un cod QR sau pur și simplu accesibile pe un smartphone.

MOBILITATEA

Indiferent ce fel de dispozitiv mobil avem la îndemână, fie acesta smartphone, tabletă, mp3 playere, cameră video sau aparat foto digital, datorită faptului că sunt portabile furnizează oportunități suplimentare pentru noi contexte de predare-învățare. Cele mai multe echipamente au dimensiuni relativ mici ceea ce determină ca un copil să le poată transporta cu ușurință (și aproape că nu există elev de vârstă școlară mică să nu aibă un gadget în buzunar sau ghiozdan). Așa cum menționează Gary Beauchamp [...] „datorită vitezei cu care are loc schimbarea tehnologică, în momentul în care elevii părăsesc școala primară ei sunt capabili să facă mult mai lucruri cu un telefon decât cu un calculator”.

COLABORAREA

„Lucrul în colaborare” este o altă provocare adresată educației - cel puțin în cercetarea academică. Suntem bombardati cu idei despre cum am putea să-i învățăm pe copii să lucreze în colaborare precum și despre potențialul noilor tehnologii care ne ajută să facem acest lucru. În același timp, ni se spune că învățarea pe tot parcursul vieții înseamnă a oferi oamenilor posibilitatea de a lucra independent, a face propriile alegeri cu privire la ceea ce vor să învețe și cum să devină educabili autonomi. Chiar am citit un studiu care propune modalități de reconciliere a acestor două alternative dar nu spune și cum s-ar putea face acest lucru.

Cu toate acestea, învățătorii fac aceste lucruri de ani de zile - grupuri de lucru, proiecte în colaborare și activități de echipă sunt parte din viața de zi cu zi într-o sală de clasă primară obișnuită. În același timp, toate cadrele didactice din învățământul primar știu că a-i ajuta pe copiii să lucreze independent este la fel de important - și de multe ori mult mai greu de realizat.

Presupunând că există un fel de continuum între colaborare și

autonomie, ceea ce poate face tehnologia este de a ne ajuta să atingem cu cât mai multă precizie obiectivele propuse. De exemplu, elevii pot folosi Google Docs pentru a lucra simultan în timp real, pe același raport, wiki-uri pentru a lucra în colaborare, dar asincron, blog-ul clasei cu acces multi-utilizator în care au propriul lor spațiu de scriere sau pot lucra independent cu un program de matematică pe calculator.

Tehnologia ridică de asemenea întrebări cu privire la modul în care definim colaborarea. Luați exemplul unui elev care are de făcut o temă e casă, în mod independent. Pentru subiectul de studiu elevul caută pe Internet informații și găsește o comunitate on-line de persoane interesate de același lucru (să zicem pe Pinterest). La fel ca și membrii comunității începe să adauge conținut sau se alătură fluxului conversațional. Este acest proces de învățare autonom sau este colaborativ - și, oricum, chiar contează?

GLOBALIZAREA

După cum afirmă Beauchamp „globalizarea facilitată de TIC permite elevilor, claselor individuale și școlilor să fie prezenți pe mapamond ... astfel încât procesul prin care o școală sau grădiniță se face cunoscută decurge în linie dreaptă”, fără obstacole majore.

Acest lucru are implicații enorme pentru cadrele didactice. Unul din aspectele pozitive este acela că permite profesorilor să se angajeze în comunități de practică din care altfel ar fi excluși sau care nici nu ar exista. Ca exemplu putem da o comunitate de practică construită în jurul cadrelor didactice din întreaga lume interesate în e-learning (sau orice alt subiect de interes). Acest lucru pur și simplu nu ar fi putut să se întâmple acum zece ani. Apar astfel întrebări cu privire la organizarea locală a școlilor în „districte” sau „cluster”, care provoacă modelele noastre existente de formare inițială a cadrelor didactice și dezvoltare profesională continuă și schimbă modul de relaționare și socializare în rețea.

Un alt aspect de luat în considerare este „amprenta digitală instituțională”, prin care școlile își fac simțită prezența în spațiul virtual.

O ultimă listă de lucruri de făcut sau de a nu face!

(Altfel spus: evită greșelile pe care noi le-am comis)

Așa da ...

- Folosiți modele de lecții pe care le-ați susținut deja în planificarea celor care vor include elemente de instruire asistată de calculator, n loc să creați de la zero activități pornind de la o tehnologie anumită.
- Dacă elevii folosesc aplicații / instrumente e-learning asigurați-vă că fac parte din rutina clasei. Cu toate acestea, uneori este nevoie să învățați dvs. înainte de oră despre o anumită tehnologie.
- Nu vă concentrați pe tehnologie! Folosiți-o în mod constructiv pentru a aduce plus de valoare subiectelor predate.
- Împărțiți copiii pe grupe mici de lucru, dacă se poate doi la un calculator, astfel încât să fie nevoiți să colaboreze.
- Dacă dezvoltați o anumită abilitate concentrați-vă pe acele competențe (atât pentru dvs. cât și pentru elevi), cum ar fi înregistrarea sau editarea audio-video.
- Planificați-vă cu atenție lecțiile astfel încât instruirea asistată de calculator să devină complementară celei tradiționale și vice-versa.
- Pentru elevii de vârstă mică adoptați un model de învățare repetitiv. Începeți prin a arăta întregii clase cum se lucrează pe calculator și apoi puneți-i să exerseze și repetați acest proces până când toți copiii știu să folosească aplicația / tehnologia respectivă. Pentru elevii mai mari puteți adopta strategii de lucru diferite: ori îi puneți să învețe singuri din tutoriale video ori îi puneți să colaboreze și să învețe în perechi.
- Ori de câte ori aveți ocazia tapetați pereții clasei cu rezultate ale muncii copiilor, planșe cu terminologii sau alte artefacte digitale create de elevi.
- Încercați să rearanjați spațiul laboratoarelor de informatică

astfel încât copiii să nu stea cu fața la perete. Nu este un mod adecvat de exersare a tehnologiilor, în special a celor care presupun și lucrul pe perechi sau grupe mici.

- Incurajați copiii să devină creatori activi de conținut digital, să publice și să partajeze acel conținut, astfel încât să conștientizeze că ei domină webul și nu invers!

Așa nu ...

- Nu începeți niciodată o lecție în care folosiți instrumente de e-learning cu care nu sunteți familiarizat.
- În cazul în care ceva nu merge bine în sala de clasă sau laboratorul de informatică (de exemplu se întrerupe curentul electric) nu renunțați la oră (pregătiți dinainte activități care nu necesită munca cu calculatorul).
- Nu vă subestimați elevii! Nu întotdeauna înțeleg ceea ce li se cere sau știu / sunt pregătiți să folosească toate aplicațiile cerute!
- Nu uitați că abilitățile și competențele unui elev se bazează pe exercițiu și nu pe cunoștințele sale academice.
- Nu uitați că diviziunea digitală nu iartă! Copii se pot simți stânjeniți dacă îi împărțiți în grupuri „Cei care au” și, respectiv „Cei care nu au un calculator acasă”.
- Nu vă limitați să puneți întrebări care necesită răspunsuri minime. Datorită gradului rapid de alteralitate TIC puteți implica elevii în scenarii sofisticate de învățare.
- Nu vă concentrați pe software în detrimentul sarcinii de învățare.
- Nu lăsați pe ultimul moment aspecte cruciale ale lecției, cum ar fi procedeele de salvare, stocare, tipărire sau publicare. Gestionarea unor astfel de activități uneori e mult mai dificilă decât credeți.
- Nu „uitați” copiii în fața ecranelor atunci când doriți să fie atenți la dvs.!
- Nu dați ca teme de casă subiecte ce pot fi rezolvate doar pe calculator (sau cu ajutorul acestuia).

În cele din urmă (în sfârșit!) ...

La atac!

Amintiți-vă în permanență că scopul dvs. principal ca și educator este să vă asigurați că elevii pe care îi aveți sub oblăduire didactică au parte de cea mai bună educație primită vreodată și, deși țelurile noastre se schimbă continuu, sunteți un adevărat cameleon profesional! Desigur, ne-ar place, ca măcar pentru un timp să nu fie nevoie să ne mișcăm împotriva curentului și să predăm mereu aceleași lecții! Dar, ce să-i faci? Rolul nostru de educatori ne obligă să pregătim generațiile viitoare pentru provocări și schimbări pe care nici nu ne imaginăm că există.

Așa cum Regina Roșie i-a spus lui Alice „*Trebuie să alergi cât te țin picioarele pentru a rămâne în același loc. Dacă vrei să ajungi în altă parte, trebuie să fugi de două ori mai repede.*”¹ așa și noi vă spunem că acesta este cel mai bun sfat pe care vi-l putem da.

Dacă nu v-ați confruntat cu e-learning până acum, va pune stăpânire pe dvs. în curând și când se va întâmpla acest lucru „fugiți de două ori mai repede!”

Între timp, dacă lucrurile nu se petrec așa cum v-ați imaginat și/sau dorit (și vă asigurăm că întotdeauna se întâmplă ceva neașteptat!) opriți-vă pentru o clipă, trageți aer adânc în piept, râdeți din toată inima și ... fie închideți calculatorul monstru ... fie apelați combinația de taste salvatoare CTRL+ALT+DELETE. Din nou.

Și din nou.

¹ Lewis Carroll 1871 *Through the Looking-Glass and What Alice Found There*

LISTA CONTRIBUTORILOR

(ÎN ORDINE ALFABETICĂ)

Fernando Albuquerque Costa este profesor de educație tehnologică la Institutul de Educație al Universității din Lisabona. A coordonat două studii naționale, finanțate de Ministerul Educației Portughez pe problematica competențelor TIC ale profesorilor și rezultatele învățării asistate de noile tehnologii.

Jan Bierweiler este profesor de limba engleză și istorie la Colegiul Münchberg, școală generală cu profil lingvistic (gramatică). S-a implicat în activități de e-learning încă de pe vremea studenției, fiind în special interesat de melanjul dintre predarea și învățarea tradițională și instruirea asistată de calculator.

Linda Castañeda Quintero este lector de tehnologie educațională în cadrul Facultății de Educație a Universității Murcia (Spania). De asemenea, este membru activ al Grupului pentru Cercetare a Educației Tehnologice GITE (The Educational Technology Research Group). Deține un doctorat în educație tehnologică și a participat în mai multe proiecte de cercetare axate pe îmbunătățirea învățării asistate de tehnologie.

Mattia Crivellini deține diplomă în Informatică la Universitatea din Bologna cu o teză de dizertație pe probleme de inteligență artificială. Din pasiunea sa, știință și divertisment pentru copii, s-a născut „Fosforo”: festivalul de știință. Evenimentul, organizat în orașul Senigallia (Italia), are ca scop creșterea interesului la copii pentru chestiuni științifice și, ca urmare, stimularea învățării în acest domeniu. În prezent, promovează activități legate de știință atât în Italia cât și în Europa.

Nicholas Daniels are experiența unui învățător de peste 15 ani și a unui director de școală timp de 5 ani. În prezent este cercetător asociat și responsabil cu formarea profesorilor la Pontydysgu. Este scriitor de ficțiune pentru copii în limba galeză, în 2008 câștigând premiul Tir na n-Og pentru cea mai bună carte a anului.

Kylene De Angelis este expert în educația profesională și partener al Training 2000, o organizație preocupată de educația adulților din Italia. Aria sa de interese este centrată pe cercetările europene și dezvoltarea de proiecte ce implică noi metodologii și didactici online, tehnologii inovative pentru instruire / formare și integrare a tinerilor și adulților în procesele de învățare.

Prof. Koen DePryck predă aspecte ale inovării în educație în cadrul Universității din Bruxelles și Universitatea ADEK din Surinam. Este președintele consorțiului de furnizori de educația adulților din Antwerp, și director al centrului cu același nume. Este, de asemenea, consilier pe probleme educaționale pentru Statele Unite ale Americii. Publică și conferențiază intensiv pe marginea unei plaje largi de probleme educaționale.

Bruna Durazzi este licențiată în economie cu dublă specializare: matematică și statistică. Predă la liceu matematică simplă și matematici aplicate din anul 1983. Are competențe solide și participă cu pasiune și înflăcărare în cadrul proiectelor derulate în cadrul școlii sale. În prezent interesele sale se concentrează pe introducerea TIC în educație și îmbunătățirea metodologiei de predare, areal unde a obținut rezultate excelente, în special pentru copiii cu dizabilități, urmând o abordare colaborativă pentru cooperarea și motivarea elevilor în procesul de învățare.

Giulio Gabbianelli este absolvent de Științele Comunicării și cu specializare în Noi Medii și Societate. A lucrat ca și cercetător la LaRiCA (Laborator de Cercetare pentru Comunicări Avansate) în cadrul Facultății de Sociologie a Universității Urbino (Italia). Din 2009 lucrează cu Training 2000 ca expert media și cercetător.

Gabriela Grosseck este conferențiar în cadrul Departamentului de Psihologie al Universității de Vest din Timișoara. Interesele sale de cercetare se concentrează în arealul pedagogiei online, instruirii asis-

tate de noile tehnologii informaționale și de comunicare, informaticii sociale. Este preocupată și pasionată de introducerea și utilizarea tehnologiilor Web 2.0 și social media în educație, la orice ciclu de studii și de către orice actor educațional.

Isabel Gutiérrez Porlán este lector doctor de educație tehnologică în cadrul Facultății de Educație a Universității Murcia (Spania). Este de asemenea membru al Grupului de Cercetători a Educației Tehnologice (GITE) din cadrul universității.

Jenny Hughes este profesor de matematică și formator al profesorilor de când se știe. Este cercetător pe probleme de educație la Pontydysgu, o companie de dezvoltare software și promovare / implementare de cercetări educaționale din Țara Galilor. Interesele sale se grupează în jurul teoriei și practicii de evaluare și e-learning.

Laura Malița specialist în informatică, la Universitatea de Vest din Timișoara, România. Este de asemenea cercetător la Institutul Român de Educație a Adulților, cu experiență în coordonarea de proiecte europene. Direcțiile sale de cercetare cuprind: tehnologiile Web 2.0 pentru învățare, activități sociale și de predare, învățare socială, povestiri digitale pentru învățarea informală și pentru găsirea unui loc de muncă.

Cidália Marques este director al Centrului Școlar Poeta Ruy Belo, Rio Maior, Portugalia. Este de profesie învățătoare și formator al profesorilor pentru TIC. În cadrul școlii sale este coordonator TIC și responsabil pentru proiecte Comenius și Etwinning. De asemenea, predă în cadrul programului masteral ESETN un curs axat pe nevoi speciale. Între timp urmează un doctorat în cadrul Universității din Lisabona pe problematica introducerii TIC în educație.

M^a Paz Prendes Espinosa este lector doctor de educație tehnologică în cadrul Facultății de Educație a Universității Murcia (Spania). Este, de asemenea, membru al Grupului de Cercetători a Educației Tehnologice (GITE) din cadrul universității. Doamna doctor Espinosa este coordonator și manager de proiect al studiilor de predare virtuală din cadrul aceleiași universități.

Pedro Reis este conferențiar, cercetător și director adjunct al Institutului de Educație al Universității din Lisabona, Portugalia, fiind și conducător de doctorat pe științele educației. Este în mod special preocupat de integrarea TIC în știință și educația pentru mediu.

Carla Rodriguez are doctorat în arte vizuale la UNICAMP (Brazilia). Are experiență în tehnologii aplicate cu accent pe TIC în învățare, profesionalizarea actorilor educaționali și e-learning. Și-a desfășurat activitatea atât în învățământul preuniversitar cât și în instituții politehnice ca și coordonator de TIC.

M. del Mar Sánchez Vera este lector de tehnologie educațională în cadrul Facultății de Educație a Universității Murcia (Spania). Are doctorat în pedagogie și este membru al Grupului de Cercetare pentru Tehnologii Educaționale (GITE) din cadrul Universității Murcia. A fost implicată în diverse proiecte de cercetare despre PLE, web 2.0 și TIC în clasă.

Carine Schepers a fost consilier pe probleme pedagogice în cadrul GO!, pe linia de învățământ primar și preșcolar. A fost implicată, de asemenea, în cadrul unui proiect național pentru stimularea integrării TIC în învățământul primar din zona flamandă a Belgiei. Katleen Vanden Driessche predă matematica în cadrul CVO Antwerpen (a doua șansă la educație). Între timp lucrează ca și profesor de sprijin într-un cabinet privat. Este preocupată în special de utilizarea e-learning cu elevii săi care întâmpină dificultăți de citire, aritmetice și de înțelegere a științelor

Jens Vermeersch este absolvent de studii masterale în istorie și științele comunicării. Are o experiență bogată ca manager de proiecte europene, fiind responsabil al Departamentului de Relații Internaționale din cadrul Go!, institutul oficial de educație al Guvernului Flamand din zona de limbă olandeză a Belgiei.

LICENȚE IMAGINI

Dorim să mulțumim tuturor persoanelor care ne-au trimis imagini pentru acest ghid. Unele au fost prelucrate special pentru a fi incluse în paginile acestei publicații, în timp ce altele au fost descărcate de pe site-uri Creative Commons. În acest ultim caz suntem recunoscători persoanele care prin generozitatea lor au permis distribuirea și partajarea acestor fotografii ca și resurse educaționale deschise. Nu în ultimul rând dorim să mulțumim celor care au creat software-urile descrise în acest ghid și care ne-au permis să folosim logo-urile aplicațiilor pentru a ilustra activitățile incluse.

Copertă: Bart Vliegen

Introducere: Editorii

Activitățile educaționale: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

Construim împreună!: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

Imagini prin cuvinte: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

Joc de cuvinte: Meinir Morris, Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

Lumini și umbre: BBC schools science clips Museums și Archive Licence

Recital de citit: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

Căutare isteață: Wolfram Alpha

Micii iubitori de muzică: Robbie Sanchez sub licență Creative Commons

Zâmbește-i temei de casă!: Editorii

Sentimente pufoase: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

Scrierea în cerc: Editorii

Familii de fracții: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd, Michael McDaid

Să folosim Kindle în sala de clasă: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

Skype este limita!: Skype sub licență Creative Commons

Fii fantastic!: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

Biblioteca virtuală: Editorii

Clasa noastră 3D: Jonatan Svensson Glad sub licență Creative Commons

Reporterul zilei: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

Schițe științifice: Editorii

Mini-Vietăți: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

Pe locuri, fiți gata, gătiți!: Salomé Recio, <http://etapainfantil.blogspot.co.uk/>

Matematica liniilor și a drumurilor: Editorii Google Earth

Să ne exprimăm emoțiile: Mindaugas Danys sub licență Creative Commons

Să creăm un Glog!: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

Povești vitejești: Maxim Saltanov sub licență Creative Commons

Joc de rol pe Twitter: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

Propria mea publicație: Suki the Dachshund, Editorii

Copii ai aceleasi lumi: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

Enciclopedia online: Wikimedia Foundation, Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

În căutarea unei q-ărți: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

Creatorii de muzică: Editorii

Este timpul o iluzie?: Kulmalukko în Wikimedia Commons

O reclamă grozavă: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

Primul meu film: Editorii

Călătorie în trecut: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

Podcast pentru părinți: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

Este o înscenare!: Editorii, Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

Siguranța pe Internet: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

Invizibil virtual: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

Hardware: Editorii, Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

PARTENERIATUL

• COORDONATOR DE PROIECT

GO! onderwijs van de Vlaamse Gemeenschap

Jens Vermeersch / Internationalisering
Anne-Marie Tytgat / Pedagogische Begeleidingsdienst
Willebroekkaai 36 • 1000 Brussel • Belgia
Tel +32 2 7909598 • Fax +32 2 7909797
jens.vermeersch@g-o.be • anne-marie.tytgat@g-o.be
www.g-o.be/europa

• LISTA PARTENERILOR

Pontydysgu

Jenny Hughes – Nicholas Daniels
5, Courthouse Street • CF37 1JW Pontypridd
Wales • Marea Britanie
Tel.: +44 1443 400304 • Fax: +44 1443 409975
jenhughes@mac.com • dirprwy@yahoo.com
www.pontydysgu.org

CVO Antwerpen

Koen DePryck • Belgia
Distelvinklaan 22 • 2660 Hoboken
Tel.: +32 3 8304105
koen.depryck@cvoantwerpen.be
www.cvoantwerpen.be

TRAINING 2000

Elmo De Angelis • Kylene De Angelis
Via Piano San Michele 47
61040 Mondavio (PU) • Italia
Tel./Fax: +390 721 979988
training2000@training2000.it
www.training2000.it

Universitatea din Lisboa

Instituto de Educação (Institutul de Educație)
Fernando Albuquerque Costa
Faculdade de Psicologia (Facultatea de Psihologie)
Alameda da Universidade • 1649-013 Lisboa • Portugalia
fc@ie.ul.pt
www.ie.ul.pt

Gymnasium Münchenberg

Jan Bierweiler
Hofer Straße 41 • 95213 Münchenberg • Germania
jan.bierweiler@gmail.com
www.gymnasium-muenchberg.de

Universitatea din Murcia

Paz Prendes
Facultad de Educación (Facultatea de Științele Educației)
Campus de Espinardo • 30100
Universitatea din Murcia • Spania
pazprend@um.es
www.um.es

Universitatea de Vest din Timișoara

Gabriela Grosseck • Laura Malița
bd Vasile Pârvan nr. 4, cab. 029
Timișoara 300223 • România
gabriela.grosseck@e-uvt.ro • laura.malita@e-uvt.ro
www.uvt.ro

TACCLE2 - E-LEARNING PENTRU ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR ȘI PREȘCOLAR

Ghid de bune practici pentru îmbunătățirea procesului de predare-învățare

Nu există actor educațional care să nu fi simțit presiunea exercitată de emergența tehnologiilor informaționale și de comunicare (TIC) în procesul de predare-învățare. Cu toate acestea, mulți dintre educatori și învățători contribuie, uneori independent de voința lor, la adâncirea distanței dintre utilizarea consecventă a tehnologiilor la clasă și apetitul, competențele sau abilitățile lor digitale.

TACCLE2 e-learning pentru învățământul primar și preșcolar. Ghid de bune practici pentru îmbunătățirea procesului de predare-învățare este un proiect finanțat de către Comisia Europeană (EU) în cadrul Programului de Învățare pe Tot Parcursul Vieții (LLP). Noi, cei care am contribuit la acest ghid, suntem profesori la fel ca și dvs. Scopul nostru este de a ajuta alți colegi de breaslă să-și îmbunătățească practicile curente de predare-învățare prin furnizarea de sprijin teoretic, sfaturi practice și suport afectiv, astfel încât distanța creată de TIC să fie micșorată.

Acest ghid conține un număr de 38 activități comprehensive, organizate pe diferite nivele de vârstă, grade de dificultate și discipline de studiu. De asemenea, veți găsi incluse secțiuni cuprinzătoare ce vă oferă sfaturi și sugestii, notițe legate de siguranța și securitatea utilizării TIC, astfel încât și cei mai mici (dar și dvs.) să vă simțiți în siguranță / confortabili pe web. Și, ca să ne autodepășim, am inclus pentru dvs. și legături către exemple și tutoriale online care însoțesc diversele activități!

Intenția noastră a fost de a nu transmite în nici un fel presiunea academică simțită în cazul participării la cursuri universitare. De la bun început am fost determinați să creăm o resursă pentru educatori și învățători. Rezultatul îl aveți acum, în fața dvs. Ne-am preocupat inclusiv de aspectele estetice.

Prin urmare, nimeni nu vă vede. Așa că merită să încercați măcar o activitate din acest ghid. Dați-ne / Dați-vă o șansă! Știm că doriți acest lucru!

WWW.TACCLE2.EU

Go! onderwijs
van de Vlaamse
Gemeenschap



Programul
Învățare pe
toată durata vieții