



ÎMBUNĂTĂȚIREA PREDĂRII ȘI ÎNVĂȚĂRII PRIN INTERMEDIUL NOILOR TEHNOLOGII ÎN VEDEREA ACHIZIȚIEI DE COMPETENȚE CHEIE

PESTE O SUTĂ DE IDEI ȘI ACTIVITĂȚI CROSS-
CURRICULARE ÎN VEDEREA ACHIZIȚIEI DE
COMPETENȚE CHEIE ÎN EDUCAȚIE

TACCLE2

ÎMBUNĂTĂȚIREA PREDĂRII ȘI ÎNVĂȚĂRII PRIN ÎNTERMEDIUL NOILOR TEHNOLOGII ÎN VEDEREA ACHIZIȚIEI DE COMPETENȚE CHEIE

*Peste o sută de idei și activități cross-curriculare în
vederea achiziției de competențe cheie în educație*



Editori: Nicholas Daniels, Jeroen Hendrickx

Coordonator de proiect: Jens Vermeersch

Autori: Fernando Albuquerque Costa, Pierre Bailly, Jan Bierweiler, Linda Castañeda, Elisabete Cruz, Nicholas Daniels, Elmo De Angelis, Kylene De Angelis, Koen DePryck, Bruna Durazzi, Giulio Gabbianelli, Gabriela Grosseck, Isabel Gutiérrez, Jeroen Hendrickx, Jenny Hughes, Laura Malita, Angela Rees, Pedro Reis, Anne-Marie Tytgat, Katleen Vanden Driessche

**TACCLE2 - ÎMBUNĂTĂȚIREA PREDĂRII ȘI ÎNVĂȚĂRII PRIN INTERMEDIUL NOILOR TEHNOLOGII ÎN
VEDEREA ACHIZIȚIEI DE COMPETENȚE CHEIE**

Peste o sută de idei și activități cross-curriculare în vederea achiziției de competențe cheie în educație



Brussels, GO! onderwijs van de Vlaamse Gemeenschap, 2014

Dacă aveți întrebări despre acest ghid sau despre proiectul din care a derivat vă rugăm să vă adresați coordonatorului de proiect:

Jens Vermeersch

GO! onderwijs van de Vlaamse Gemeenschap

Internationalisation department Brussels

E-mail: internationalisering@g-o.be

Nicholas Daniels, Jeroen Hendrickx [ed.]

34 pp. – 29,7 cm.

D/2014/8479/30

ISBN 9789078398424

Bun de tipar: 31 Augustus 2014.

Tehnoredactare computerizată: Bart Vliegen (www.watchitproductions.be)

Copertă exterioră: Koen Daenen

SITE-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.

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



TACCLE2: Fernando Albuquerque Costa, Pierre Bailly, Jan Bierweiler, Linda Castañeda, Elisabete Cruz, Nicholas Daniels, Elmo De Angelis, Kylene De Angelis, Koen De Pryck, Bruna Durazzi, Giulio Gabbianelli, Gabriela Grosseck, Isabel Gutiérrez, Jeroen Hendrickx, Jenny Hughes, Laura Malita, Angela Rees, Pedro Reis, Anne-Marie Tytgat, Katleen Vanden Driessche, Jens Vermeersch. Ghidul este distribuit sub licență Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share Alike 3.0 Belgium License.

CUPRINS

Introducere	5
Comunicarea în limba maternă	8
Comunicarea în limbi străine	10
Competențe de matematică și competențe elementare în științe și tehnologie	13
Competențe digitale	14
Competențe pentru a învăța să înveți	16
Spirit de inițiativă și antreprenoriat	19
Sensibilizare culturală și exprimare artistică	21
Competențe de relaționare interpersonală (sociale) și competențe civice	22
Exemplu de activitate	24
Legături	28
Concluzii	31
Lista contribuitorilor	32

INTRODUCERE

Acest ghid este rezultatul unui proiect trans-național numit TACCLE2, care este o abreviere a titlului „Teachers’ Aids on Creating Content for Learning Environments” („Set de instrumente pentru profesori în crearea de conținut pentru medii de învățare digitale”, n.t.). Prezentul ghid vine în sprijinul cadrelor didactice pentru utilizarea e-learning-ului în predarea competențelor cheie. Acesta este unul dintr-o serie; celelalte fiind: e-learning pentru profesorii din învățământul primar și preșcolar, e-learning pentru profesorii de științe, e-Learning pentru arte creative și cele ale spectacolului și e-learning pentru profesorii de științe umaniste.

Ghidul pe care îl aveți acum în față își propune să se ocupe cu utilizarea de instrumente web 2.0 pentru obținerea competențelor cheie. Acest lucru înseamnă că ne vom focaliza pe software-ul social și acele aplicații care permit elevilor să creeze, să partajeze și să publice conținut on-line, mai degrabă decât pur și simplu a fi consumatori pasivi de conținut digital. Presupunem că majoritatea cadrelor didactice folosesc web-ul într-o anumită manieră ca o resursă - eventual în angajarea de activități de cercetare bazate pe web, ca parte a planificării lecțiilor - ceea ce se numește Web 1.0.

De la început considerați-vă avertizat! Aceasta nu este o carte bazată pe text, o lucrare academică sau un ghid care adresează competențe în domeniul TIC cuprinse în curriculumul național, și nici nu este un ghid pentru profesorii sau experții din domeniul TIC (deși ar putea oferi o sursă de inspirație chiar și pentru cei mai puțin încrezători dintre noi!). Este conceput pentru a ajuta fiecare profesor să înceapă să utilizeze diverse metode și tehnici de e-learning pentru a face lecțiile mai distractive, mai creative, mai ușor de pregătit și de a îmbunătăți motivația și implicarea elevilor (nu ne dorim la urma urmei cu toții elevi angajați la ore?).

DESPRE CE ESTE VORBA ÎN ACEST GHID

Partea principală a acestei publicații este dedicată ideilor practice de utilizare a TIC în sala de clasă pentru obținerea competențelor cheie. Mai mult, această publicație nu este destinată a fi citită din scoarță în scoarță – ci mai degrabă este destinată a fi citită pentru a găsi idei cu aplicabilitate imediată. Ideile de activități prezentate sunt simple, ușor de adaptat nevoilor propriilor elevi, curriculumului sau conținutului predat.

În acest ghid veți găsi 8 grile, fiecare dedicată unei competențe cheie. Cele opt domenii ale acestora sunt:

- Comunicarea în limba maternă
- Comunicarea în limbi străine
- Competențe în matematică și competențe elementare în științe și tehnologie
- Competențe în utilizare a noilor tehnologii informaționale și de comunicare (pe scurt, competențe digitale)
- Competențe pentru a învăța să înveți
- Competențe de relaționare interpersonală și competențe civice
- Spirit de inițiativă și antreprenoriat
- Sensibilizare culturală și exprimare artistică

Pentru a veni în sprijinul persoanelor interesate, prezentarea generală a competențelor cheie, așa cum au fost descrise în documentul elaborat de Comisia europeană („Competențele cheie pentru Educația pe tot parcursul vieții. Cadru European de referință”) se găsește la această adresă: http://europa.eu/legislation_summaries/education_training_youth/lifelong_learning/c11090_ro.htm

Competențele cheie reprezintă un pachet multifuncțional, transferabil de cunoștințe, abilități și atitudini de care au nevoie toți indivizii pentru împlinirea și dezvoltarea personală, incluziunea socială și găsirea unui loc de muncă. Acestea trebuie să se fi dezvoltat la sfârșitul educației obligatorii și trebuie să acționeze ca fundament pentru învățare ca parte a educației pe tot parcursul vieții. De aceea și noi, profesorii implicați în proiectul tackle2 am selectat pentru fiecare din cele 8 competențe cheie 8 sub-competențe compuse din Cunoaștere (K=Knowledge, engl.), Micro-abilități (S=Skills, engl.) și Atitudini (A=Attitude, engl.).

Pe coloane veți găsi două nivele bazate pe Cadrul European al Calificărilor (European Quality Framework for lifelong learning, EQF). EQF este un cadru de referință care va corela sistemele naționale de calificări din spațiul european. Acesta va oferi instituțiilor de educație/formare și angajatorilor posibilitatea de a înțelege mai ușor calificările obținute într-o altă țară europeană și de a le transpune în propriul sistem de calificări. EQF își propune să faciliteze mobilitatea și învățarea pe tot parcursul vieții. Mai multe găsiți pe site-ul Comisiei Europene (<http://ec.europa.eu/eqf/>).

EQF reprezintă un cadru care se aplică calificărilor obținute în toate sectoarele și la toate nivelurile de educație, incluzând educația primară, educația superioară și educația vocațională. Centrul sistemului EQF îl reprezintă cele opt niveluri de calificare - de la educația primară (nivelul 1, EQF 1-2) până la educația post-universitară (nivelul opt: doctoratul sau echivalentul acestuia, EQF-8). EQF descrie nivelul calificării, luând în considerare rezultatele învățării. Acordarea și validarea calificărilor este în continuare responsabilitatea autorităților naționale competente.

În acest ghid am pus în corespondență Nivelul 1 cu EQF 3-4, ceea ce corespunde pentru majoritatea țărilor cu învățământul primar și gimnazial și Nivelul 2 cu EQF 5-6 învățământul liceal și vocațional. Nu am inclus EQF 1-2 deoarece învățământul primar și preșcolar are propriul său ghid (<http://tackle2.eu/ro/whats-happening-ro/scurt-ghid-de-initiere-in-tainele-web-2-0-pentru-Invatamantul-primar>) și nici EQF 7-8 care corespunde studiilor de master și doctorale, ceea ce depășește scopul proiectului.

La intersecția fiecărei linii și coloane veți găsi sugestii / idei care adresează o competență specifică pentru un nivel particular de calificare. Am încercat să includem cele mai bune aplicații web ale momentului. Toate instrumentele prezentate sunt gratuite (cel puțin versiunea de bază) și ar trebui să poată fi folosite pe orice sistem de operare, indiferent de programul de navigare folosit. La fel ca în ghidurile anterioare, **subliniem ideea** de a vizita și revizui periodic instrumentele pe care doriți să le includeți în activitățile la clasă, pentru un context de predare particular, un anumit subiect, temă sau grup țintă.

Acestea fiind spuse, nu uitați că aplicațiile incluse aici nu trebuie considerate ca un scop în sine. Ele sprijină doar actul predării și învățării. În unele țări, competențele cheie sunt predate în mod implicit și de aceea sunt incluse în activități mai ample sau subiecte specifice; în aceste cazuri distincția dintre activitate și instrumentele utilizate nu ar trebui să fie o problemă. Cu riscul de a ne repeta, reiterăm ideea că obiectivele ORICĂREI idei incluse în paginile următoare sunt specifice propriilor scopuri, dvs. și elevilor dvs., propriilor planuri de lecții și proceduri de evaluare. Pentru a fi și mai clari, deși acest ghid nu se referă în mod explicit la un set particular de instrumente, cu siguranță va lărgi aria celor deja utilizate de dvs.

Tot în acest ghid am inclus și câteva referințe despre accesibilitatea materialelor digitale de învățare și cum puteți îmbunătăți, cu ajutorul lor, la modul general, lecțiile și activitățile din clasă. Desigur că a adresa nevoi speciale reprezintă o profesie aparte dar sperăm noi că cele prezentate să vină în sprijinul celor preocupate de educația incluzivă.

POVESTEA NOASTRĂ ... LA FINAL

Acest ghid este ultimul dintr-o serie care se ocupă cu utilizarea tehnicilor și metodelor de e-learning.

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 aplicate 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.tackle.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 Tackle 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 celor cinci publicații din cadrul prezentului proiect. În mod particular, pentru că aceste cursuri (și cartea originală) au fost destinate NUMAI profesorilor din învățământul gimnazial, exemplele au fost generice iar profesorii 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 Tackle, s-a simțit nevoia unor manuale specifice pentru învățământul primar și preșcolar, cel gimnazial și liceal. Prezentul ghid este un rezultat al acestei acțiuni!

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

Site-ul Tackle2.eu este o resursă online tapetată cu idei instant, gata de a fi utilizate în sala de clasă. Există o secțiune specială dedicată activităților pentru însușirea de competențe cheie, dar puteți să navigați pe discipline, tehnologii, grupe de vârstă sau pe diverse subiecte de interes. Veți găsi 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.

De asemenea, vă încurajăm să parcurgeți și celelalte ghiduri ale seriei – chiar și cel destinat învățământului primar conține idei care pot fi ușor adaptate scopurilor dvs.

Și, în sfârșit, am dori să adresăm o avertizare! E-learning nu înseamnă „Informatică” ca și disciplină de studiu și nu este neapărat orientat 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 ghid 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.

Acestea fiind spuse, nu uitați că e-learning nu rezolvă orice problemă care apare în predare, nu este 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.

Observație: Pentru compatibilitatea cu documentele oficiale și versiunea originală (în limba engleză) a ghidului, vom păstra și denumirile în limba engleză. De exemplu litera K va fi folosită pentru Cunoaștere (*Knowledge* în limba engleză).

COMUNICAREA ÎN LIMBA MATERNĂ

Comunicarea în limba maternă	K = Cunoaștere (Knowledge) S= Competență (Skill) A= Atitudine (Attitude)	Nivelul 1 EQF 3 – 4
<p>Comunicarea în limba maternă este abilitatea de a exprima și interpreta gânduri, sentimente și fapte atât pe cale orală cât și scrisă (ascultare, vorbire, citire și scriere) și de a interacționa într-un mod adecvat în cadrul întregii game a contextelor sociale și culturale - educație și instruire, la serviciu, acasă și în timpul liber.</p>	1 Cunoștințe despre gramatică (K)	Verificați gramatica cu GrammarBase.
	2 Compunerea și structurarea textului scris (S)	Essay Map: un instrument facil pentru structurarea eseurilor de la ReadWriteThink.
	3 Adaptarea comunicării co-respunzător audienței (S)	Scrieți o poveste în perechi sau grupuri mici și votați cea mai bună narațiune folosind sistemul de trimitere: Boomwriter
	4 Căutarea, culegerea și procesarea informațiilor (S)	Descoperiți, culegeți și partajați conținut web într-o modalitate vizuală atractivă cu Pearltrees.
	5 Exprimarea orală și scrisă a argumentelor într-un mod convingător (S)	Inițiați o discuție ca răspuns la vizionarea unui clip video provocator folosind Vialogues.
	6 Citire critică (S)	Citiți o carte sau un articol folosind Subtext. Răspundeți la întrebări și angajați elevii în discuții.
	7 Distingerea și utilizarea de genuri diferite de text (S)	Folosiți Scoop.it pentru a culege conținut web pe un subiect particular și apoi evidențiați anumite porțiuni de text.
	8 Afișarea unei aprecieri a calităților estetice și a dorinței de a le obține (A)	Folosiți instrumente specifice pentru a scrie un poem, de ex. Tranquillity poet.

Nivelul 2 EQF 5 - 6

Lucrați pe noțiuni de gramatică (de bază, nivel intermediar sau avansat) cu Oxford English Grammar Course

Folosiți un instrument pentru crearea de hărți cognitive ca MindMup pentru a planifica sarcini de scriere.

Creați un show radiofonic cu Spreaker pentru o anumită audiență.

Citiți, adnotați, colectați și etichetați webul cu un instrument de marcare socială ca Diigo.

Răspundeți politicos unei provocări audio lansate pe AudioBoo.

Creați un blog al clasei cu WordPress sau Blogger și încurajați feedbackul critic și constructiv.

Creați o revistă cu texte informative, descriptive, instructive și persuasive cu Issuu.

Adaptați și prezentați o poveste într-o manieră incitantă cu Haiku Deck.

SOCIAL BOOKMARKING / MARCARE SOCIALĂ

Social bookmarking este o modalitate on-line de a reține, clasifica, localiza și partaja resurse Internet, în funcție de nevoile și interesele individuale. Crearea unei colecții proprii de resurse web poate fi ușor clasificată după cuvinte cheie (tag-uri), într-o manieră nestructurată ori liber structurată. Marele câștig al acestui tip de serviciu este dat de sporirea gradului de încredere pe care utilizatorii îl au în utilitatea și acuratețea resurselor salvate de utilizatorii din rețeaua proprie. Deși acest lucru face aplicația mai puternică și îi imprimă un caracter social, există riscul ca întreaga bibliotecă de linkuri să devină neclară. În acest caz o bună idee este negocierea etichetelor (tagurilor) ce vor fi utilizate. Activitatea prin care utilizatorii etichetează, conform propriilor criterii, adrese de website-uri ori reprezentări de resurse (în fapt orice obiect identificabil prin URL) este cunoscută sub denumirea de folksonomie (folksonomy, engl = folk+taxonomy). Dacă doriți o abordare vizuală încercați Pearltrees.

„Vezi exemplul de activitate de la pagina 24”

Tim Brookes efectuează o comparație relativ extinsă despre modalitățile de utilizare a unui website ('Make Use Of') folosind Blogger și WordPress la:

<http://www.makeuseof.com/tag/blogger-vswordpress-comparison>

COMUNICAREA ÎN LIMBI STRĂINE

Comunicarea în limbi străine	K = Cunoaștere (Knowledge) S= Competență (Skill) A= Atitudine (Attitude)	Nivelul 1 EQF 3 - 4
<p>Comunicarea într-o limbă străină are aceleași dimensiuni ca și comunicarea în limba maternă: se bazează pe abilitatea de a înțelege, de a exprima și de a interpreta gânduri, sentimente și fapte atât pe cale orală cât și în scris (ascultare, vorbire, citire și scriere) într-o gamă potrivită de contexte sociale - la serviciu, acasă, în educație și instruire. De asemenea apelează la abilități de mediere și înțelegere culturală. Nivelul performanței va varia între cele patru dimensiuni, între diferitele limbi și conform cu moștenirea și cadrul lingvistic al individului.</p>	1 Cunoașterea vocabularului (K)	Găsiți definiții și îmbogățiți-vă vocabularul limbii engleze cu Professor Word (bookmarklet).
	2 Citirea și înțelegerea textelor autentice (S)	Simplificați textele citite cu Rewordify.
	3 Auto-corectare (S)	Dezvoltați aptitudinile de editare cu aplicația Hemingway.
	4 Inițierea, susținerea și argumentarea unei conversații (S)	Creați dialoguri sub formă de benzi desenate cu Wittycomics.
	5 Interacțiuni într-o limbă străină (S)	Practicați cu vorbitorii nativi din comunitățile de pe Livemocha.
	6 Înțelegerea mesajelor din vorbirea autentică (S)	Creați transcripturi ale clipurilor video cu Videonotes și partajați notițele prin Google Drive.
	7 Producerea de texte într-o limbă străină (S)	Alegeți un photoprompt (citat, motto etc.) care vă inspiră iar apoi creați / scrieți unul propriu folosind PicMonkey (înainte de a-l partaja în perechi, de ex.).
	8 Arătați interes și curiozitate în comunicarea interculturală (A)	Aruncați o privire pe Fastenseatbelts și apoi creați o caricatură/bandă desenată cu Pixton cu scopul de a permite evitarea neînțelegerilor de ordin cultural.

Nibelul 2 EQF 5 - 6

Testați înțelegerea sensului cuvintelor cu Vocabulary.com. Folosiți funcțiile speciale ale aplicației (50/50, definiție etc.) în sprijinul înțelegerii.

Prin „adaptativ” înțelegem aceea caracteristică tehnologică care permite oferirea de oportunități de învățare variate pentru elevi diferiți, pe baza răspunsurilor lor la întrebările și sarcinile cuprinse în evaluare.

Culegeți și partajați articole în legătură cu un anumit subiect de interes personal folosind Flipboard.

CURAREA CONȚINUTULUI

Deoarece cantitatea de informații disponibile online crește într-un ritm amețitor, procesul de selecție, organizare și afișare a informațiilor relevante unui subiect particular devine un aspect crucial în procesul de predare-învățare. Astfel, sunteți nu numai un educator dar și un curator de conținut și, este chiar important pentru elevii dvs. ca să descopere valoarea acestui concept, de agregare informațională.

Folosiți Storytoolz pentru analiza și îmbunătățirea aptitudinilor de editare completă.

Inițiați un Google Hangout cu vorbitori nativi a limbii pe care o studiați.

A cura reviste de specialitate și material din presa tipărită s-a dovedit de un real folos profesorilor pentru a reduce timpul de documentare online. Să ne gândim doar la aplicații precum Storify ce au făcut posibilă crearea de linii temporale folosind surse social media ca Facebook și Twitter. Astfel, aplicațiile de curare a conținutului online și cele de marcă socială (CS1) adeseori își dau mâna pentru încheierea unor parteneriate de agregare informațională.

Verificați cuvinte potrivite pentru o anumită limbă cu Easy Language Exchange.

Adăugați subtitrare pentru clipurile video de pe YouTube pentru a demonstra nivelul de înțelegere și a le face mai accesibile.

Citiți secțiunea despre accesibilitate pentru a vă asigura că fiecare elev are șanse egale de participare în cadrul activităților de învățare propuse.

Scrieți povești cu Medium.com și aproape imediat veți fi conectat cu o audiență largă.

Ascultați povești depănate de oameni din toate colțurile lumii pe Cowbird. Răspundeți-le cu propria poveste.

Competențe de matematică și competențe elementare în științe și tehnologie	K = Cunoaștere (Knowledge) S= Competență (Skill) A= Atitudine (Attitude)	Nivelul 1 EQF 3 - 4
<p>Competența matematică este capacitatea de a dezvolta și a aplica gândirea matematică pentru rezolvarea diferitelor probleme în situații cotidiene, accentul punându-se pe proces, activitate și cunoștințe. Competențele de bază privind știința și tehnologia se referă la stăpânirea, utilizarea și aplicarea cunoștințelor și a metodologiilor de explicare a lumii înconjurătoare. Acestea implică o înțelegere a schimbărilor cauzate de activitatea umană și a responsabilității fiecărui individ în calitate de cetățean.</p>	<p>1 Extinderea cunoștințelor despre tehnologie și produse, procese asociate. (K)</p>	<p>Culegeți rezultate remarcabile din știință sau tehnologie pe List.ly și implicați clasa în discuții despre impactul acestora asupra mediului înconjurător.</p>
	<p>2 Înțelegerea impactului științei și tehnologiei asupra lumii. (K)</p>	<p>Căutați idei pe site-ul/aplicația Instructables (Android și iOS) și creați propriul produs. Documentați întreg procesul de creație cu I Create to Educate sau plecați de la zero în <i>Instructable</i>.</p>
	<p>3 Măsurători: măsurarea distanței, greutateii, timpului, unghiurilor, temperaturii ... (S)</p>	<p>Colectați informații despre diverse unități de măsură folosind UnitsMeasures de la Wolfram Alpha și apoi faceți exerciții de conversie cu modulul corespunzător al aplicației conversions module. Pentru versiunea mobilă alegeți: Amount pentru iOS și Unit Converter pentru Android.</p>
	<p>4 Competențe de calcul: operații aritmetice de bază, ordinea operațiilor, folosirea procentelor. (S)</p>	<p>Jucați Math Workout pentru Android și iOS exersând astfel zilnic calculul matematic.</p>
	<p>5 Citirea, interpretarea și construcția tabelelor, graficelor și figurilor. (S)</p>	<p>Dacă aveți o idee pentru o cercetare sau studiu inițiați un sondaj de opinie online pe Kwiksurveys și apoi reprezentați grafic datele obținute cu Chartgo sau Juice Labs.</p>
	<p>6 Înțelegerea geometriei: concepte geometrice, fișe cu formule și exerciții complete. (S)</p>	<p>Folosiți Shmoop pentru a învăța împreună folosind pe o hartă interactivă puncte, linii, planuri, paralele, proprietăți de bază ale figurilor geometrice, calculul unui perimetru, arii, volume.</p>
	<p>7 Dezvoltarea abilității de a utiliza date științifice pentru a atinge un obiectiv sau a ajunge la o concluzie sau a lua o decizie bazată pe evidențe. (S)</p>	<p>Participarea în proiecte reale științifice prin Scistarter sau Zooniverse.</p>
	<p>8 Dezvoltarea unei atitudini de apreciere critică și a curiozității. (A)</p>	<p>Folosiți aplicații ca SciFri și Mombento pentru a trezi interesul pentru știință și tehnologie! Creați o revistă cu subiectele care vă interesează folosind Joomag.</p>

COMPETENȚE DE MATEMATICĂ ȘI COMPETENȚE ELEMENTARE ÎN ȘTIINȚE ȘI TEHNOLOGIE

Nivelul 2 EQF 5 - 6

Citiți pentru mai multe săptămâni Gizmag, alegeți o descoperire tehnologică recentă și încercați să scrieți un articol pentru a explica ce impact are în viața de zi cu zi. Strângeți toate articolele elevilor pe site-ul Weebly.

Încercați tehnologia de tipar 3D cu ajutorul aplicației web gratuite 123D software.

Faceți exerciții cu estimări (și apoi verificați) cu free map tools.

Cu ajutorul widgetului wolfram puneți întrebări despre un anumit calcul matematic și verificați răspunsul obținut. Dacă aveți nevoie de o introducere în modul cum funcționează parcurgeți tutorialele de pe Khan Academy.

Folosiți Gapminder pentru a comenta grafice, creați propriile reprezentări, găsiți linkuri, corelații.

Folosiți Google Maps.

Folosiți Google Public Data Explorer pentru a găsi răspunsul la anumite întrebări despre subiecte pe care le studiați.

Ascultați podcasturi pe Skepticity și apoi discutați-le pe un forum încapsulat pe web creând o comunitate Disqus.

O imprimantă 3D este un dispozitiv capabil să creeze obiecte tridimensionale prin depunerea succesivă a unor straturi de plastic.

ÎNVĂȚAREA MOBILĂ

„O cafea, vă rog!”, „Un hamburger pentru drum!” - spunem adesea ... Atunci de ce nu am avea și învățare la pachet? Învățarea mobilă le oferă elevilor oportunitatea de a evada și experimenta învățarea în afara zidurilor școlii sau a biroului personal. Dispozitive portabile precum telefoanele mobile și tabletele fac învățarea posibilă oriunde și oricând - acolo unde apar probleme care trebuie rezolvate există și cunoștințe de împărtășit.

Numărul aplicațiilor educaționale este în creștere exponențială astfel că site-uri precum Educational App Store (<http://www.educationalappstore.com>) ce oferă recenzii și evaluări ale aplicațiilor educaționale sunt de un real folos pentru profesorii care doresc să exploreze universul tehnologiilor mobile.

Dacă instituția în care activați folosește alt forum pentru discuții - folosiți-l pe acesta. Nu este nevoie să încapsulați unul de tip Disqus pe blogul sau sistemul de management al învățării al școlii.

COMPETENȚE DIGITALE

Competențe digitale	K = Cunoaștere (Knowledge) S= Competență (Skill) A= Atitudine (Attitude)	Nivelul 1 EQF 3 - 4
Competența digitală implică utilizarea cu încredere și în mod critic a tehnologiei din societatea informațională și deci abilitățile de bază privind tehnologia informației și a comunicării.	1 Dezvoltarea abilității de a înțelege oportunitățile și potențialele riscuri Internet (K)	Folosiți Telepathwords pentru a verifica siguranța parolelor.
	2 Rezumarea, sintetizarea ideilor și elaborarea de propoziții (S)	Hărți cognitive în colaborare (online) cu Coggle.
	3 Producerea și prezentarea de informații complexe (S)	Editați și ilustrați date folosind infografice create cu Infogr.am sau Visual.ly.
	4 Suport / sprijin pentru dezvoltarea creativității (S)	Remixați conținut web cu aplicația Popcorn Maker de la Mozilla.
	5 Comunicare (S)	Videochat direct din browser cu vLine sau appear.in.
	6 Colaborare (S)	Folosiți Dropbox pentru partajare și colaborare în grup, eficient, ușor și rapid.
	7 Căutarea, selecția și procesarea informațiilor (S)	Jucați A Google a Day pentru a vă îmbunătăți aptitudinile de căutare.
	8 O atitudine critică și reflectivă către fluxurile informaționale (A)	Evaluati un website cu Radcab.

Cu noile tehnologii de tip webRTC sesiunile de videochat devin o joacă. Se folosesc direct în browser fără a instala vreun software sau plugin. Crearea unui cont este opțională. Trebuie totuși să menționăm că funcționează doar cu Google Chrome, Mozilla FireFox și Opera.

**Nivelul 2
EQF 5 - 6**

Testați cunoștințele despre siguranța online via Know the net.

Deliberați și decideți asupra unor chestiuni complexe cu aplicația de tip cloud Debate-Graph.

Folosiți Prezi pentru a prezenta informațiile vizual într-o formă mai atractivă.

Creați clipuri video animate cu Moovly.

Inițiați o comunitate privată sau publică pe Google+.

Lucrați împreună cu Google Drive pentru managementul tuturor documentelor și a comunicării.

Faceți față dificultăților de căutare apelând la blogul lui Daniel M Russell - Search Research.

Pentru promovare însoțită de anunțuri publicitare folosiți Mediabreaker.

CETĂȚENIE DIGITALĂ

Școlile ar trebui să se implice mai mult în a-i învăța pe elevi chestiuni de educație civică online, cu alte cuvinte profesorii ar trebui să traseze jaloane clare pentru ceea ce este potrivit și responsabil în ceea ce privește comportamentul online. Aceasta presupune că știu despre plagiat și descărcări ilegale, despre confidențialitate și siguranță personală.

Una dintre componentele importante ale cetățeniei digitale o reprezintă alfabetizarea digitală. Aceasta implică navigarea critică și cu încredere, evaluarea și crearea de informații folosind o paletă cât mai largă de instrumente digitale. De asemenea, elevii trebuie să fie conștienți de drepturile pe care le au în mediul online și care merg mână-în-mână cu responsabilitățile.

Acum nu foarte mult timp, animația era o mare consumatoare de timp dar noile tehnologii au transformat totul într-un proces ușor și rapid. O alternativă foarte bună la Moovly s-a dovedit a fi PowToon.

COMPETENȚE PENTRU A ÎNVĂȚA SĂ ÎNVEȚI

Competențe pentru a învăța să înveți	K = Cunoaștere (Knowledge) S= Competență (Skill) A= Atitudine (Attitude)	Nivelul 1 EQF 3 – 4	
<p>Capacitatea de a învăța procesul de învățare este legată de învățare, de abilitatea omului de a-și urmări și organiza propria învățare, fie individual, fie în grupuri, conform nevoilor proprii, precum și de conștientizare a metodelor și a oportunităților.</p>	1 Înțelegerea propriilor strategii de învățare preferate. (K)	Creați un panou virtual cu Padlet pe care postați cât de multe strategii de învățare vă vin în minte.	
	2 Învățarea autonomă și auto-disciplină. (S)	Alegeți un limbaj de programare și învățați cum să programați cu Codecademy.	
	3 Planificare (S)	Planificați-vă toate întâlnirile, evenimentele cu Calendly.	
	4 Reflecție critică asupra obiectivelor și scopurilor învățării. (S)	Folosiți aplicații de e-portofolii ca Dropr, FolioFor.me sau Pathbrite.	
	5 Auto-evaluare (S)	Exersați cu jetoane (flashcard) create cu Quizlet.	
	6 Obțineți sfaturi, informații și suport ori de câte ori este necesar. (S)	Lansați o întrebare pe Open Study, o comunitate online studențească deschisă.	
	7 Lucrează în colaborare și împărtășește și cu alții ce ai învățat. (S)	Învățați de la parteneri sau învățați-i dvs. ceea ce nu știu cu Stoodle.	
	8 Implicare activă în favoarea unei atitudini deschise pentru rezolvarea de probleme. (A)	Verificați LessonPaths sau Gooru când aveți nevoie de răspunsuri la întrebări dificile.	

Nivelul 2 EQF 5 - 6

Luați notițe cu Evernote de fiecare dată când o anumită strategie de învățare s-a dovedit a fi de succes.

Începeți cu o problemă simplă de calcul și transformați statutul de novice în matematică într-unul de om de știință prin studiu individual cu Khan Academy.

Folosiți Remember the Milk pentru managementul tuturor sarcinilor în execuție de pe dispozitivele pe care le aveți.

Creați, publicați, partajați și participați la teste pe website-ul Gnowledge.

Creați un grup pe Facebook pentru colegii de clasă și faceți schimb de informații, solicitați asistență etc.

Scrieți în colaborare și includeți cele mai bune părți într-un text final cu Mixedink.

Folosiți propria PLN pe Twitter pentru a obține răspunsuri. Introduceți hashtag-uri, de ex. #indraznescsaintreb

Tutorialele care i-au adus celebritatea lui Salman Khan sunt doar o parte a Academiei Khan ca mediu de evaluare adaptativ.

Dacă folosirea Facebook nu este permisă în școala dvs. vă sugerăm Edmodo, o platformă foarte similară, dar proiectată strict pentru educație.

REȚEA DE ÎNVĂȚARE PROFESIONALĂ (PLN, PROFESSIONAL LEARNING NETWORK)

Folosiți Twitter pentru a crea rețele personale / profesionale de învățare. Prin intermediul unei PLN aveți ocazia să intrați în legătură cu experți în domeniu, cu colegi sau specialiști din întreaga lume. Aceasta înseamnă și faptul că acum puteți dispune de un cadru global de dezvoltare profesională.

Dacă doriți să participați la discuții săptămânale despre educația tehnologică încercați să urmăriți #EdChat & #EdTech. Pentru informații suplimentare despre utilizarea cuvintelor cheie (hashtag, engl.) pe Twitter accesați <http://www.teachthought.com/twitter-hashtags-for-teacher>. Pentru primii pași în Twitter urmăriți clipul video: <http://goo.gl/xbHFHq>

SPIRIT DE INIȚIATIVĂ ȘI ANTREPRENORIAL

Spirit de inițiativă și antreprenorial	K = Cunoaștere (Knowledge) S= Competență (Skill) A= Atitudine (Attitude)	Nivelul 1 EQF 3 - 4	
<p>Simțul inițiativei și al antreprenorialului reprezintă capacitatea de a transforma ideile în acțiune. Acest simț presupune creativitate, inovație și asumarea unor riscuri, precum și capacitatea de a planifica și gestiona proiectele în vederea atingerii obiectivelor. Persoana este conștientă de contextul propriei sale activități și este capabilă să valorifice oportunitățile apărute. Acesta este fundamentul pentru achiziția unor abilități și cunoștințe mai specializate, de care au nevoie cei care instituie sau contribuie la o activitate socială sau comercială. Acest lucru ar trebui să includă conștientizarea valorilor etice și promovarea bunei guvernări.</p>	1 Conștientizarea unei poziții etice a întreprinderilor (K)	Folosiți ca sursă de inspirație GoodGuide și creați propriile anunțuri publicitare cu Pixlr care să reflecte onestitatea și imparțialitatea.	
	2 Abordări bazate pe proiecte (S)	Creați o poveste interactivă sau un joc cu Scratch de la MIT.	
	3 Colaborare (S)	Organizați sarcini, fișiere și proiecte cu Azendoo.	
	4 Conducere și delegare de sarcini (S)	Folosiți RealtimeBoard pentru managementul online al proiectelor.	
	5 Preluarea inițiativei și responsabilizare (S)	Stabiliți o echipă cu care să lucrați pentru a dezvolta o aplicație cu TouchDevelop.	
	6 Competiție (S)	Colectați idei pe Tricider și cereți elevilor să voteze cele mai bune.	
	7 Asumarea de riscuri (S)	Folosiți Popplet pentru sesiuni de brainstorming; asigurați-vă că sunt valorificate diferite idei și abordări.	
	8 Motivație și determinare în atingerea obiectivelor (A)	Creați o listă de lucruri-de-făcut cu Wunderlist și sincronizați-o pentru toate dispozitivele folosite.	

Nivelul 2 EQF 5 - 6

Discutați chestiuni de etică pentru produse obișnuite folosindu-vă de Soundcloud. Etichetați produsele cu coduri QR care fac trimiteri către înregistrările de pe site.

Organizați-vă proiectul folosind diagrame online de tip Gantt cu Tom's Planner.

Colaborați și comunicați cu clasa/echipa de proiect cu LiveMinutes.

Urmăriți progresul echipei de lucru via Catchapp.

Începeți o campanie de responsabilitate socială pe Causes și militați pentru o lume mai bună.

Jucați Startup Spirits și deveniți noul Steve Jobs (lansați o competiție între elevi).

Începeți un proiect (nu foarte amplu) cu întreaga clasă și încercați să obțineți finanțare pe Kickstarter.

Chains.cc: stabiliți scopuri clare și arătați cât de determinat sunteți în îndeplinirea lor - nu întrerupeți lanțul.

Pentru a citi coduri QR aveți nevoie de cititoare specifice, descărcate pe smartphone-uri sau tablete.

ÎNVĂȚAREA BAZATĂ PE PROIECTE (PROJECT BASED LEARNING PBL)

PBL este o metodă modernă de predare care pune accentul pe acumularea de cunoștințe chiar de la elevii participanți. Metoda este caracterizată prin faptul că subiectele sunt predate prin prisma unor studii de caz complexe inspirate din realitatea domeniilor studiate. Elevii sunt puși în postura de a analiza și rezolva o problemă specifică dintr-un anumit domeniu. Sunt încurajați să privească problema din mai multe unghiuri și să găsească soluții. Specific este lucrul în colaborare, în grupuri mici și prezentarea rezultatelor în fața unei audiențe.

PBL oferă multe oportunități pentru integrarea tehnologiei în școli. O problemă relevantă sau provocatoare poate încuraja elevii să exploreze, investigheze și să înțeleagă mai bine lumea în care trăim.

În 2013 trei milioane de oameni au încărcat pe Kickstarter cereri de finanțare de proiecte în valoare de 480 milioane de dolari. Aproximativ 20 000 dintre aceste proiecte au primit finanțare.

Sensibilizare culturală și exprimare artistică	K= Cunoaștere (Knowledge) S= Competență (Skill) A= Atitudine (Attitude)	Nivelul 1 EQF 3 - 4
<p>Conștiința și expresia culturală implică aprecierea importanței expresiei culturale a ideilor, a experiențelor și a emoțiilor printr-o serie de canale (muzică, teatru, literatură și arte vizuale).</p>	1 Conștientizarea și înțelegerea proprii moșteniri culturale. (K)	Explorați locurile în care trăiți și contribuiți cu fotografii în cadrul comunității Historypin.
	2 Înțelegerea diversității culturale și lingvistice în Europa și în lume. (K)	Creați un nor de cuvinte cu Wordle dar folosind același cuvânt în cel puțin 20 de limbi diferite.
	3 Înțelegerea importanței factorilor estetici în viața de cu zi. (K)	Creați un panou pe Pinterest cu imagini frumoase/surprinzătoare despre peisaje, evenimente etc. care au loc în vecinătate.
	4 Cunoștințe de bază despre opere culturale populare, inclusiv artă contemporană. (K)	Explorați capodoperele lui Van Gogh pe Android tablet sau iPad cu Touch Van Gogh.
	5 Consumul și aprecierea calităților produselor culturale. (S)	Creați propria galerie pe Google Arts project.
	6 Partajarea și discutarea opiniilor despre exprimare culturală. (S)	Găsiți o recenzie uimitoare pe Internet a unei opere de artă și postați-o pe Branch pentru a începe discuții incitante pe marginea acestuia.
	7 A fii capabil de exprimare de sine în mod creativ printr-o varietate de media. (S)	Creați imagini spectaculoase pentru povești cu Storybird.
	8 Aprecierea și respectarea diversității culturale, lingvistice, etnice și religioase. (A)	Folosiți What We Watch pentru a vedea care sunt tendințele video în diferite țări și încercați să vă dați seama de ce sunt în top.

NARAȚIUNI / POVESTIRI DIGITALE

Într-o poveste digitală combinați narațiunea cu componente digitale precum imagini, secvențe sonore (audio) sau vizuale (video). Aceste povești sunt adesea partajate online cu scopul de a atrage audiență. Poveștile sunt diverse, variind de la simple diapozitive electronice la clipuri video de mare interactivitate.

Deoarece resursele disponibile povestitorului sunt practic nelimitate, posibilitățile creative sunt în aceeași măsură impresionante. Pe net găsiți multe instrumente gratuite care descătușează potențialul productiv. În afară de Storybird puteți încerca Narrable, Inklewriter, Map Tales, Make Belief Comix, Powtoon sau Wideo.

SENSIBILIZARE CULTURALĂ ȘI EXPRIMARE ARTISTICĂ

Nivelul 2 EQF 5 - 6

Creați cu Story map o poveste interesantă a unui loc fascinant, interesant din țară. Adăugați text, imagini și clipuri video.

Încărcați un video de pe canalul Youtube al Unesco (Unesco World Heritage YouTube channel) pe Voicethread și folosiți-l ca bază pentru discuții despre diversitatea culturală.

Încărcați o imagine a orașului (ilustrație, hartă, operă de artă) pe Thinglink și apoi adăugați idei despre îmbunătățirea mediului local.

Faceți o poză unei opere de artă pe care o admirați și insuflați viață prin intermediul aplicației de realitate augmentată Aurasma.

Creați cu Tackk o pagină pentru opera de artă favorită.

Scrieți propria recenzie pe Jux, partajați-o și cereți/așteptați feedback.

Creați fluturași, postere, prezentări, invitații și multe altele cu Canva.

Folosiți Movenote pentru a explica cum o operă de artă religioasă ilustrează concepte teologice despre aceea religie.

Verificați linia temporală a lui Heilbrunn din cadrul Muzeului Metropolitan de Istoria Artei (Art History of the Metropolitan Museum) din New York (<http://www.metmuseum.org/toah>) pentru o istorie completă a istoriei artei.

Pentru găsi subiecte de interes despre religiile lumii, vă sugerăm să aruncați o privire pe site-ul Muzeului de Artă din Minneapolis (<http://www.artsmia.org/world-religions>).

COMPETENȚE DE RELAȚIONARE INTERPERSONALĂ (SOCIALE) ȘI COMPETENȚE CIVICE

Competențe de relaționare interpersonală (sociale) și competențe civice	K= Knowledge S= Skill A= Attitude	Nivelul 1 EQF 3 - 4
<p>Competențele sociale se referă la competențele personale, interpersonale și interculturale și toate formele de comportament care permit fiecărei persoane să participe în mod eficace și constructiv la viața socială și profesională. Aceste competențe sunt legate de bunăstarea personală și socială. Este esențială în înțelegerea codurilor de conduită și a obiceiurilor din diferite medii în care activează persoanele. Competențele civice, în special cunoașterea conceptelor și a structurilor sociale și politice (democrație, justiție, egalitate, cetățenie și drepturi civile), fac posibilă participarea activă și democratică a oamenilor.</p>	1 Abilitatea de a înțelege cum persoanele pot să asigure un optim pentru starea de sănătate fizică și mentală. (K)	Jucați Health Month pentru a îmbunătăți sănătatea dar și pentru a avea un moment de bună dispoziție.
	2 Cunoașterea principalelor evenimente contemporane, din țară, Europa sau din lume. (K)	Creați o linie temporală cu Dipity pentru a avea un punct de reper despre evenimentele care au modelat istoria țării, sau cea a Europei și chiar a lumii.
	3 Cunoașterea conceptelor sociale și politice (K)	Jucați NationStates pentru a vedea ce fel de țară puteți construi și ce decizii luați.
	4 Co-operarea în echipă. (S)	Lucrați și scrieți împreună cu elevii într-un procesor simplu de text, situat în cloud - Scrawlar.
	5 Managementul și rezolvarea conflictelor. (S)	Folosiți Narrable pentru a descrie o situație incendiară și pașii de urmat pentru stingerea conflictului.
	6 Participarea la viața socială într-un mod eficient și constructiv. (S)	Jucați Poverty is not a Game, o simulare a ceea ce se poate întâmpla în situații în care ești responsabil pentru propria alimentație / hrănire a unei națiuni.
	7 Conștientizarea valorilor etice. (A)	Gândiți-vă la mediu și folosiți Print Friendly ori de câte ori vreți să tipăriți ceva de pe web.
	8 Disponibilitatea de a participa la luarea deciziilor democratice la toate nivelurile. (A)	Folosiți un sistem de înregistrare a răspunsurilor elevilor (Student Response System) cum este Socrative pentru a da posibilitatea elevilor să participe democratic la luarea deciziilor.

O alternativă la SRS-ul amintit este Kahoot.

Nivelul 2 EQF 5 - 6

Urmăriți Explania Health Channel pentru sfaturi despre un stil de viață sănătos și încercați să creați un video similar cu Wideo.

Folosiți Newsy (un subiect, surse diferite) pentru a crea un ziar despre evenimente curente Paper.li.

Folosiți Glogster pentru a crea o postere digitale despre concepte politice și sociale.

Deschideți un grup cu Wiggo pentru comunicare, partajare fișiere și managementul de liste de tip „ce-am-de-facut”.

Jucați PeaceMaker Game și încercați să rezolvați conflictul din Orientul Mijlociu.

Jucați Spent, un joc interactiv care vă arată ce înseamnă să trăiești cu un buget limitat.

Jucați Quandary și ajutați planeta Braxos ca locuitorii săi să facă față unor decizii dificile din punct de vedere etic.

Faceți o schimbare în comunitatea dvs.: jucați Activate Game de pe site-ul iCivics.

ÎNVĂȚAREA BAZATĂ PE JOC (GAME BASED LEARNING, GBL)

GBL se referă la o abordare diferită a procesului de predare în care elevii sunt îndrumați să exploreze aspecte relevante ale jocurilor în contexte de învățare special create de către profesori. Pentru a obține un GBL eficient este nevoie de experimentare continuă și susținută.

Un avantaj major este acela că puteți face greșeli fără a fi expuși riscurilor. Deși similar, *gamification* (termen încă intraductibil în limba română) este un alt fel de experiență de învățare. Gamification folosește elemente de joc (precum puncte, recompense, lideri de joc, competiție, realizări) și le aplică în contexte diferite, fără a juca efectiv.

Vă sugerăm precauție pentru acest joc. Poate provoca discuții aprinse, amplificate de ură rasială. Aveți nevoie de timp mai mult pentru explicații suplimentare.

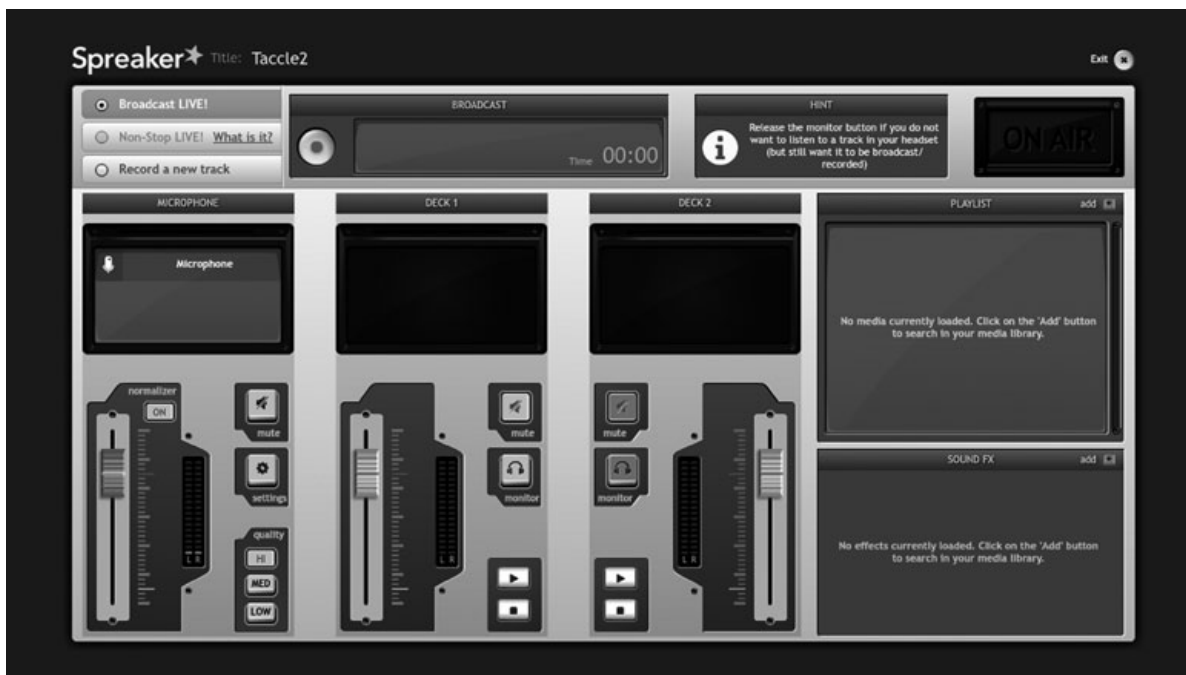
EXEMPLU DE ACTIVITATE

CREAȚI UN SPECTACOL RADIOFONIC CU SPREAKER PENTRU O AUDIENȚĂ SPECIFICĂ (CS1)

Subiectul emisiunii poate fi orice, de la știință la o lecție de limbă spaniolă. Ceea ce contează este faptul că reprezintă o excelentă oportunitate pentru toți elevii atunci când doresc să adapteze ceea ce vor să comunice, astfel încât să reflecte nevoile și așteptările unei audiențe particulare. Cine este grupul lor țintă? Părinții, alți colegi, profesorii, vecinii sau chiar persoane străine? Deși spectacolul radiofonic se concepe având în vedere o anumită audiență, încurajați elevii să nu se teamă să-și provoace ascultătorii, singura condiție fiind să fie decenti în exprimare și respectuoși.

www.spreaker.com este o platformă web ce face posibilă producerea unui spectacol radiofonic. Cu alte cuvinte, poate fi folosit pentru a înregistra, a publica și a difuza / partaja clipurile audio ascultătorilor / utilizatorilor care urmăresc show-ul. Desigur că puteți încărca în avans un fișier audio dar adevărata distracție începe odată ce vă decideți pentru un spectacol live.

Spreaker necesită crearea unui cont (durează câteva momente completarea formularului și personalizarea profilului). Contul gratuit este valabil pentru 10 ore de difuzare și fiecare emisiune este limitată la 30 de minute (ceea ce este mai mult decât suficient). Când ați terminat faceți clic pe 'Create' și distracția poate începe!



Dacă alegeți 'Broadcast', Spreaker vă va cere să atribuiți un titlu emisiunii ce va fi radiodifuzată. Faceți clic pe 'Next' și permiteți sistemului să aibă acces la microfon. Se va afișa ecranul de înregistrare al lui Spreaker în care puteți începe să vorbiți sau să mixați ca un adevărat DJ.

Deși pare un pic ciudat faptul că butoanele de adăugare clipuri audio sunt relativ mici, vă sugerăm să nu acordați prea mare importanță acestui fapt și să vă considerați începător.

Așadar, în loc de a trece la difuzarea în eter 'Broadcast LIVE' haideți să ne pregătim pentru înregistrarea unui nou podcast ('Record a new podcast'). Încărcați câteva clipuri audio pe care doriți să le includeți în show-ul radiofonic. Acestea pot fi fișiere cu muzică, interviuri preînregistrate, efecte sonore etc. Faceți doar clic pe 'Add' și apoi pe fereastra 'Playlist' în dreapta.

Spreaker vă pune la dispoziție fragmente muzicale ce pot fi utilizate fără grija de a respecta dreptul de copyright. Deși puteți încărca propriile secvențe sonore, aveți grijă să nu uitați de copyright. Biblioteca Spreaker este destul de săracă în termeni de mostre gratuite de aceea vă recomandăm Jamendo, un site unde puteți asculta și descărca peste 370 000 de melodii care sunt

gratuite și pe care le puteți folosi în mod legal. Ne place în mod deosebit Free Music Archive, un site al unei stații americane de radio (WFMU) care, inspirat de mișcarea de acces deschis la resurse, difuzează sub licențe Creative Commons. Deocamdată este încă în beta, dar funcționează fără probleme.

În Spreaker, toate clipurile încărcate sunt vizibile într-o listă. Dacă faceți clic pe numele unui artist și apoi selectați unul din albumele sale vor apărea toate melodiile incluse pe acel album. Puteți să ascultați cântecele din selecția aleasă sau să le includeți într-un playlist. Deși este bine să aveți pregătite elementele coloanei sonore, oricând puteți adăuga alte melodii sau clipuri audio. În fereastra Sound FX, sub playlist puteți adăuga în aceeași manieră alte efecte sonore. Acestea au proprietatea că imprimă o notă profesionistă emisiunii.

Când totul este gata, închideți fereastra utilizată pentru a adăuga efecte sonore sau melodii. Doar faceți clic pe iconița care apare și vă întoarceți în consola principală. Trageți clipurile audio din playlist-ul propriu și apoi faceți clic pe butonul de înregistrare (începeți cu un efect simplu, un zornăit de chei) și o urare de bun venit ascultătorilor. Apoi comutați către microfon și înregistrare și tot așa. Dacă realizați un episod mai lung de 15 minute este posibil să fiți nevoit să permiteți includerea unei pauze publicitare comerciale (nimic nu este gratis în această lume). În fereastra 'Commercial break' veți vedea un cronometru care indică cât timp mai aveți până la următoarea pauză publicitară.

Acestea fiind spuse este timpul să partajați podcastul sau să difuzați emisiunea. Desigur că producția radiofonică poate fi localizată pe site-ul aplicației Spreaker dar puteți opta pentru un player pe Facebook sau să copiați codul embed pentru a-l introduce pe blogul clasei sau altă pagină educațională. Se pot trimite și email-uri cu un link invitație pentru a asculta show-ul.

A face o emisiune radiofonică este o activitate însoțită de o stare de bună dispoziție care motivează elevii să se facă auziți și dincolo de zidurile școlii. Prin targetarea unei audiențe specifice, profesorul încurajează elevii să se concentreze pe adaptarea comunicării în anumite contexte, care are ca finalitate însușirea unei micro-competențe.

ACCESIBILITATE

Locuri de parcare rezervate, rampe pentru cărucioare, câini pentru nevăzători, interpreți pentru limbajul semnelor (mimico-gestual) și subtitluri la emisiuni televizate sunt toate exemple familiare ale modalităților prin care viața este din ce în ce mai accesibilă pentru persoanele cu dizabilități. Nu numai că aceste exemple introduc accesibilitatea ca parte integrată a vieții dar sunt importante atât moral cât și social pentru că promovează incluziunea și egalitatea de șanse într-o lume în care majoritatea celor dintre noi nu sunt afectați de ele. V-ați gândit însă dacă (e-)cursurile pe care le oferiți sunt „accesibile” pentru cei mai puțini favorizați ai sorții? Din ce în ce mai mulți educabili sunt angajați în e-learning iar printre ei un număr semnificativ adresează nevoi / cerințe educaționale speciale (CES). Resursele digitale de învățare și cele bazate pe web ar trebui să ofere asistență / suport / sprijin în procesul de învățare și să nu impună bariere suplimentare pentru utilizatorii cu CES. Există multe nevoi educaționale speciale, fiecare cu propriul set de cerințe specifice în procesul de predare-învățare. Nu ne permite spațiul și nici nu este aici locul să adresăm întreaga paletă de chestiuni de specialitate, precum și soluții diferențiate, dar poate că următoarele sugestii vă vor ajuta să descâlciți mai ușor aspectele de accesibilitate tehnologică. Aceste sugestii au fost făcute de profesori cu experiență în lucrul cu elevi cu CES, într-o serie de contexte de predare. Cu toate acestea, vă recomandăm să apelați la un specialist care să vă îndrume în alegerea celei mai bune strategii pe care să o utilizați în clasă (de exemplu cordonatorul CES pe școală, psihopedagogul școlii etc.) ÎNAINTE de începerea lecției. Nu uitați că o strategie greșită poate cauza mai multe probleme decât niciuna. ÎNTOTDEAUNA cereți sfatul specialiștilor ...

Deficiențe de auz

Fără prea mult efort puteți să subtitrați clipuri video de pe YouTube cu propriul său editor sau folosind, de exemplu, Caption-Tube. Un pic mai complicată este operația de „captioning”. Aceasta are ca scop descrierea tuturor secvențelor sonore, dialog vorbit și informații fără sunet, precum identitatea vorbitorilor, maniera în care vorbesc, intonația etc., împreună cu orice bucată muzicală sau efecte sonore, folosind cuvinte sau simboluri. Un program gratuit special pentru a adăuga subtitrare pentru persoanele cu dizabilități de auz este MAGpie. Acest program exportă textele în diferite formate precum Microsoft SAMI, SMIL (Quicktext of RealText) și W3C DXFP. Puteți obține informații suplimentare consultând site-ul NCAM http://ncam.wgbh.org/invent_build/web_multimedia/tools-guidelines/magpie2helpcontents O vizită la www.dcmp.org - bibliotecă care permite accesul la peste 4000 de clipuri educaționale subtitrate - merită tot timpul. Elevii care nu se simt confortabili cu resurse de învățare audio vor fi, indirect, beneficiarii acestei acțiuni.

Deficiențe de vedere

(Posibile beneficii și pentru educabilii dislecsici)

Pentru elevii cu deficiențe de vedere este important să afișați informațiile cât mai simple și/sau nealterate de caracteristici de îmbogățire a fonturilor precum și într-un format consistent de la o pagină-ecran la alta. Acest lucru demonstrează eficiența cititoarelor de ecran precum JAWS, Natural Reader, Voice Over sau Dspeech.

MS Word

- folosiți Stilurile pentru titluri și antete
- pentru a scrie un text pe mai multe coloane nu utilizați tabele, ci opțiunea corespunzătoare Coloane din panoul de control pentru setările de pagină și furnizați suficient spațiu alb
- folosiți o mărime de font adecvată și seturi de caractere fără serife; utilizarea majusculilor este mult mai adecvată decât caracterele italice, îngroșate sau condensate
- adăugați text alternativ pentru grafice
- folosiți punctuația în mod adecvat
- aplicați metoda KISS (Keep It Short and Simple - menține textul scurt și simplu) - propoziții de 15 cuvinte și paragrafe din maxim 4 propoziții
- includeți legături web în text (hypertext): selectați textul, faceți clic dreapta, în fereastra de dialog care apare introduceți adresa web corespunzătoare
- MS Word permite verificarea documentelor pentru caracteristicile de accesibilitate. Pentru aceasta mergeți pe meniul File<Info și alegeți din 'Check for issues' butonul 'check accessibility'. Word va indica ce chestiuni de accesibilitate nu sunt acoperite și va afișa o listă de sugestii și sfaturi. Acest lucru este posibil însă doar pentru versiunile 2010 și 2013 ale pachetului Microsoft Office.

PDF

- dacă preferați formatele PDF, salvați documentul Word în format .pdf- faceți clic pe 'options' și bifați caseta pentru "document structure tags for accessibility"
- dacă vă decideți să utilizați documente în format PDF, verificați gradul de accesibilitate cu ajutorul instrumentului pus la dispoziție de organizația elvețiană Zugang für alle.

Prezentări

- nu încărcați slide-urile cu text
- folosiți un font de minim 24pt și un zoom de 100%
- folosiți pentru design formatele sugerate
- atunci când folosiți culori, verificați cum apar ele pe ecran cu ajutorul aplicației Vischeck (www.vischeck.com)
- nu folosiți pentru fundal culori luminoase, au un efect de strălucire intermitentă
- pentru a crea prezentări accesibile folosiți programele online Eric Meyers S5 și HTMLSlidy.

Luați în considerare și convertirea tuturor materialelor de tip text în format HTML. Astfel sarcina cititoarelor ecran este mult ușurată, ceea ce vine în sprijinul unei navigări confortabile.

Includeți comentarii audio în momentele importante ale lecțiilor, de exemplu pentru sarcinile de evaluare și testare a cunoștințelor, la începutul sau la sfârșitul unui capitol etc.

Video

Descrierile audio care însoțesc un material video pot fi un real folos în anumite contexte. În special când vine vorba de descrierea imaginilor relevante. Comentariile sonore pot include informații despre caractere, acțiuni, limbaj corporal, fundaluri etc. utile în cazurile în care secvențele video nu sunt suficient de descriptive pentru ca elevii să le înțeleagă. Nu este ușor să faceți dvs. singur acest lucru dar nici imposibil. Puteți încerca pentru descrieri audio aplicația JW FLV Player care se bazează pe fișiere de tip MP3. Obțineți astfel de fișiere folosind Audacity (pentru Windows, Macintosh și Linux). Dacă clipurile video au o lungime apreciabilă vă sugerăm să folosiți sincronizarea audio direct pe imagini. Un program simplu ca Windows Movie Maker (inclus

din versiunea Windows XP în toate pachetele) sau iMovie (pentru Mac OS X) este suficient. Odată înregistrarea audio încheiată, includerea fișierului MP3 se poate face în JW FLV Player cu o singură linie de cod.

Epilepsie și alte dizabilități de acest tip

Imaginile strălucitoare și cele intermitente trebuie evitate. Acestea pot provoca leziuni. Plaja de valori care trebuie evitată este cuprinsă între 2-55Hz.

Aplicația *Photosensitive Epilepsy Analysis Tool (PEAT)* este o resursă gratuită, descărcabilă, care permite identificarea posibilelor leziuni în conținuturile web și software. Evaluarea realizată de PEAT se bazează pe un motor special creat pentru web și aplicații de calculator. PEAT poate fi de un real folos pentru determinarea animațiilor și a secvențelor video susceptibile a crea leziuni. Nu tot conținutul trebuie evaluat cu PEAT, ci doar cel bazat pe animație și cel care conține secvențe video de tip flash sau tranziții rapide între fundaluri în culori deschise și cele închise.

Elevii care sunt ușor distrași în timpul lecțiilor (de exemplu cei cu ADHD) adesea găsesc dificil să se concentreze asupra unui conținut care are inclus în corpul său ecrane care pâlpâie sau grafice animate.

În rândurile care urmează am inclus câteva recomandări pentru crearea de materiale accesibile:

- evitați să folosiți pentru butoane grafice/imagini, dar dacă trebuie să le folosiți utilizați tagul ALT pentru a descrie funcția acestora
- includeți comentarii audio în momentele de maxim interes ale lecției: instrucțiuni pentru rezolvarea testelor sau a altor sarcini de evaluare, o scurtă prezentare sau un podcast la sfârșitul sau începutul unui capitol / unități de învățare
- oferiți suficiente informații despre aspectul general al suportului teoretic și utilizați în regim intensiv mecanisme de navigare
- includeți referințe bibliografice sau o listă de link-uri către site-urile și instrumentele online folosite în predare. De exemplu, dacă predați teorema lui Pitagora o bună idee ar fi să includeți trimiteri bibliografice către biografia sa sau alte site-uri de interes. Includeți un mic indiciu pentru fiecare link astfel încât elevii să știe dacă vor fi direcționați pe un alt site și ce fel de informații sunt disponibile la noua locație virtuală.
- testați website-ul, linkurile sau alte pagini create folosind un browser bazat doar pe text (ca de exemplu Webbie) sau un program de navigare care are dezactivate opțiunile de afișare ale graficelor și volumul pentru sunetul din difuzoare
- includeți taguri ALT pentru grafice, imagini și orice ilustrație
- încurajați utilizatorii să își ajusteze singuri mărimea fontului
- când folosiți camere de chat sau forumuri de discuții postați și un fișier text care cuprinde conversațiile (log file).

Tehnologia de asistare

Dacă sunteți preocupat de gradul de accesibilitate al materialelor pe care le concepeți sau doar doriți să vă ajutați elevii să folosească tehnologii ajustate nevoilor lor, vă recomandăm în cele ce urmează o serie de aplicații și instrumente gratuite, disponibile online:

<http://access.uoa.gr/ATHENA/eng/pages/home>
http://wac.osu.edu/conferences/emrc08/free_at.html
<http://www.jisctechdis.ac.uk/techdis/technologymatters/FOSS>
<http://udltechtoolkit.wikispaces.com/Home>

Alte resurse:

<http://www.jisctechdis.ac.uk/techdis/home>
<http://www.kuleuven.be/diversiteit/digitaletogankelijkheid>
http://www.vita.virginia.gov/uploadedfiles/vita_main_public/unmanaged/library/accessibility/developingaccessible-learning.pdf
<https://www.norquest.ca/NorquestCollege/media/pdf/centres/learning/Accessibility-to-E-Learning-for-Persons-With-Disabilities-Strategies,-Guidelines-and-Standards.pdf>
<http://webaim.org>
<https://www.accessibility.nl>

123D	http://www.123dapp.com/design
Activate Game	https://www.icivics.org/games/activate
A Google a day	http://www.agoogleaday.com
appear.in	https://appear.in
audioBoom	https://audioboom.com
Aurasma	http://www.aurasma.com
Azendoo	https://www.azendoo.com
Blogger	https://www.blogger.com
Boomwriter	http://boomwriter.com
Branch	http://branch.com
Calendly	https://calendly.com
Canva	https://www.canva.com
Catchapp	https://getcatchapp.com
Causes	https://www.causes.com
Chains.cc	https://chains.cc
Chartgo	http://www.chartgo.com
Codecademy	http://www.codecademy.com
Coggle	https://coggle.it
Cowbird	http://cowbird.com
Curriculet	https://www.curriculet.com
DebateGraph	http://debategraph.org
Diigo	https://www.diigo.com
Digital Bytes	http://digitalbytes.commonsensemedia.org
Dipity	http://www.dipity.com
Disqus	https://disqus.com
Dropbox	https://www.dropbox.com
Dropr	http://dropr.com
Easy Language Exchange	http://www.easylanguageexchange.com
Essay Map	http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/essaymap
Evernote	https://evernote.com
Facebook	https://www.facebook.com
Flipboard	https://flipboard.com
FolioFor.me	http://foliofor.me
free map tools	http://www.freemaptools.com
Gapminder	http://www.gapminder.org
Glogster	http://edu.glogster.com
Gnowledge	http://www.gnowledge.com
Google Arts project	http://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project
Google Drive	https://drive.google.com
Google Hangout	http://www.google.com/hangouts
Google Maps	https://www.google.com/maps
Google Public Data Explorer	http://www.google.com/publicdata/directory
Google+	https://plus.google.com
Gooru	http://www.goorulearning.org
GrammarBase	http://www.grammarbase.com
Haiku Deck	https://www.haikudeck.com
Health Month	http://www.healthmonth.com
Hemingway app	http://www.hemingwayapp.com
Historypin	http://www.historypin.com
I Create to Educate	http://icreatetoeducate.com
Infogr.am	http://infogr.am
Issuu	http://issuu.com
Joomag	http://www.joomag.com
Juice Labs	http://labs.juiceanalytics.com/chartchooser
Khan Academy	https://www.khanacademy.org
Kickstarter	https://www.kickstarter.com
Kwiksurveys	http://kwiksurveys.com
LessonPaths	http://www.lessonpaths.com

List.ly	http://list.ly
LiveMinutes	http://liveminutes.com
Livemocha	http://livemocha.com
Math Workout	Android + iOS
Mediabreaker	http://thelampnyc.org/lamplatoon/oven
Medium	https://medium.com
MindMup	http://www.mindmup.com
Mixedink	http://www.mixedink.com
Moovly	http://www.moovly.com
Movenote	https://www.movenote.com
Narrable	https://narrable.com
NationStates	http://www.nationstates.net
Notegraphy	https://notegraphy.com/
Open Study	http://openstudy.com
Oxford English Grammar Course	https://elt.oup.com/student/oxfordenglishgrammar
Padlet	http://padlet.com
Paper.li.	http://paper.li
Pathbrite	http://pathbrite.com
PeaceMaker Game	http://www.peacemakergame.com
Pearltrees	http://www.pearltrees.com
photoprompt	http://photoprompts.tumblr.com
PicMonkey	http://www.picmonkey.com
Pinterest	https://www.pinterest.com
Pixlr	http://pixlr.com
Pixton	http://www.pixton.com
PopcornMaker	https://popcorn.webmaker.org
Popplet	http://popplet.com
Poverty is not a Game	http://www.povertyisnotagame.com
Prezi	http://prezi.com
Print Friendly	http://www.printfriendly.com
Professor Word	http://www.professorword.com
QR codes	http://www.fancyqrcode.com
Quandary	http://www.quandarygame.org
Quizlet	http://quizlet.com
Radcab	http://www.radcab.com
RealtimeBoard	https://realtimeboard.com
Remember the Milk	http://www.rememberthemilk.com
Rewordify	http://rewordify.com
Scistarter	http://scistarter.com
Scoop.it	http://www.scoop.it
Scratch	http://scratch.mit.edu
Scrawlar	http://www.scrawlar.com
Search Research blogspot.	http://searchresearch1.blogspot.be
Shmoop	http://www.shmoop.com/basic-geometry/topics.html
Socrative	http://www.socrative.com
Soundcloud	https://soundcloud.com
Spent	http://playspent.org/playspent.html
Spreaker	http://www.spreaker.com
Startup Spirits	http://startupspirits.dk
Stoodle	http://stoodle.ck12.org
Story maps	http://storymaps.arcgis.com
Storybird	https://storybird.com
Storytoolz	http://storytoolz.com
Tackk	https://tackk.com
Telepathwords	https://telepathwords.research.microsoft.com
Thinglink	https://www.thinglink.com
Tom's Planner	http://www.tomsplanner.com
Touch Develop	https://www.touchdevelop.com

Touch Van Gogh	Android + iOS
Tranquillity poet	http://tranquillpoet.com
Tricider	https://tricider.com
Twitter	https://twitter.com
Vialogues	https://vialogues.com
videonot.es	http://www.videonot.es
Visual.ly	http://visual.ly
vLine	https://vline.com
Vocabulary.com	http://www.vocabulary.com
Voicethread	http://voicethread.com
Weebly	http://www.weebly.com
What We Watch	http://whatwewatch.mediameter.org
Wideo	http://wideo.co
Wiggio	http://wiggio.com
Wittycomics	http://www.wittycomics.com
Wolfram Alpha examples	https://www.wolframalpha.com/examples
Wolfram widgets	http://www.mrbartonmaths.com/wolfram.htm
Wordle	http://www.wordle.net
WordPress	https://wordpress.com
Wunderlist	https://www.wunderlist.com
YouTube	https://www.youtube.com
Zooniverse	https://www.zooniverse.org

CONCLUZII

Conceptul de competență cheie a fost introdus în management ca o abordare a identității. În mediul de afaceri competențele cheie sunt considerate esențiale dacă se dorește creșterea și dezvoltarea. Descentralizarea extremă poate face acest lucru dificil în condițiile în care afacerile devin din ce în ce mai dependente de resurse și servicii externe. În acest sens, competențele cheie reprezintă calea spre învățarea colectivă într-o organizație, pentru coordonarea diferitelor aptitudini și integrarea a mai multor fluxuri informaționale și decizionale.

Din această perspectivă, competențele cheie în diferite etape ale învățării de-a lungul vieții sunt despre aspecte comune ale învățării: aptitudini, competențe, abilități și deprinderi care definesc cine suntem și cum ne creăm viitorul. Așadar, importanța lor nu poate fi subestimată. Achiziționarea lor este esențială pentru a obține succesul în societate.

Ca indivizi suntem toți diferiți - așa și procesul de învățare al fiecărei persoane. Prin urmare, capacitatea de a adopta și „hrăni” competențele cheie în contexte de studiu diferite devine esențială. Dar, dacă considerăm că ele sunt mai importante decât însuși subiectele predate în ce mod vom trece la achiziția acestora fără a perturba procesul normal de predare-învățare care are ca scop finalități educaționale? Aceasta este întrebarea la care ghidul prezent a încercat să ofere răspunsuri, indicând potențialul imens pe care îl reprezintă instrumentele disponibile online, ce dezvoltă competențe cheie la elevi în toate disciplinele pentru care se pregătesc/incluse în curriculum.

Aceste noi instrumente vor schimba rolul profesorului, necesitând din partea acestuia o diagnosticare aprofundată a propriilor metode de predare, o creionare a unor scenarii de învățare care să conducă la stabilirea acelor competențe cheie necesare pentru disciplina sa, ce instrumente sunt disponibile, cum funcționează și cum elevii le pot folosi cât mai eficient. Profesorii, indiferent de disciplina predată vor să își ajute elevii să achiziționeze cunoștințe, deprinderi, abilități și atitudini ce le vor asigura un start în viață. Sperăm că acest ghid va întinde o mână de ajutor astfel încât totul să devină interesant, nou și, de ce nu, distractiv.

Prof.Dr. Koen DEPRYCK

Vrije Universiteit Brussel

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.

Pierre Bailly este profesor de limba franceză în Belgia de aproape 10 ani. Este profund implicat în modernizarea procesului de predare și învățare cu ajutorul TIC în școlile gimnaziale din țară, la fel ca și de instruirea actorilor educaționali și a managementului instituțiilor școlare. În ultimii ani și-a desfășurat activitatea în cadrul Colegiului Universitar Howest, din partea flamandă a Belgiei.

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.

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.

Elmo De Angelis este de formație inginer. Reîntors în lumea educației este manager al instituției Training 2000, axată pe învățământul vocațional din regiunea Marche a Italiei. Este în mod particular interesat de motivarea profesorilor și a educabililor pentru a utiliza instrumente web 2.0 la clasă și îmbunătățirea practicilor pedagogice în toate sectoarele educaționale.

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 consorțului 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.

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 asistate 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.

Jeroen Hendrickx a predat olandeza pentru străini mai bine de 10 ani în Antwerp. În această perioadă a explorat cum poate beneficia educația de pe urma tehnologiilor. Astfel, din 2012 lucrează în cadrul CVO Antwerpen unde încurajează și sprijină profesorii care doresc să integreze tehnologia (în special cea online) în activitățile lor didactice. Puteți citi mai multe despre el pe blogul său: <http://about.me/jeroenhendrickx>.

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 este 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.

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.

Katleen Vanden Driessche predă matematica la CVO Antwerpen (programul a doua șansă la educație) și lucrează ca profesor de educație incluzivă oferind asistență privată. Interesele sale special sunt orientate către utilizarea instrumentelor de e-learning pentru a sprijini elevii cu dificultăți de calcul, în matematică și științe.

COORDONATOR:

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.



Nimeni nu poate afirma cu certitudine că actul predării e simplu. E însoțit mai mereu de provocări. În ultimul deceniu suntem convinși că vi s-a cerut să vă personalizați învățarea, să integrați tehnologia atât în clasă cât și în afara ei și să mutați „centrul de greutate” curricular spre achiziția de competențe cheie. O poveste frumoasă, cu un final cât se poate de promițător pentru viitorul elevilor noștri. Dar de unde începem?

Acest ghid Tackle2 despre competențele cheie ar putea fi locul potrivit. Veți găsi în paginile sale peste 100 de idei și activități de implementat în practica pedagogică, în vederea achiziției celor 8 competențe cheie. Marea majoritate a activităților sugerate sunt centrate pe elev astfel că tot ce vă rămâne de făcut este să le cereți copiilor să-și suflece mânecile și să se apuce de treabă! Astfel, sperăm noi, că vom putea contribui la mutarea accentului dinspre consumatori pasivi de informație și tehnologie spre participanți activi.

Profesori din 7 țări europene au identificat ceea ce ei au considerat ca fiind cunoștințe, atitudini, și deprinderi importante în cadrul competențelor cheie. Următorul pas întreprins a fost găsirea acelor modalități prin care elevii să-și dezvolte propriile competențe personale, atitudini și cunoștințe în aceste zone. Fiecare activitate conține cel puțin o aplicație sau resursă digitală (acolo unde a fost cazul am inclus mai multe exemple). De aceea, cei mai curioși și mai îndrăzneți digital dintre dvs. aveți cuprinse în acest ghid mai mult de 150 de aplicații online, diferite, care așteaptă să fie descoperite, explorate și implementate.

Tackle2 este un proiect finanțat din fonduri europene în cadrul Programului de Învățare de-a lungul vieții. Ghidul prezent despre competențele cheie este unul dintr-o serie de cinci. Deși nu este un ghid pas cu pas suntem încrezători că fiecare profesor pasionat de profesie va descoperi multe activități și aplicații care să contribuie la îmbunătățirea propriei practici pedagogice.

Prin urmare, plecați la drum cu noi și nu uitați să ne lăsați impresiile dvs. de călătorie pe site-ul www.tackle2.eu.