



TACCLE_{2+EU}

E-LEARNING

PENTRU PROFESORII DE ȘTIINȚE UMANISTE

GHID DE BUNE PRACTICI PENTRU ÎMBUNĂTĂȚIREA
PROCESULUI DE PREDARE-ÎNVĂȚARE

TACCLE 2

E-LEARNING PENTRU PROFESORII DE ȘTIINȚE UMANISTE

GHID DE BUNE PRACTICI PENTRU ÎMBUNĂTĂȚIREA PROCESULUI DE PREDARE-ÎNVĂȚARE

Editori: Jenny Hughes, Nicholas Daniels
Coordonator de proiect: Jens Vermeersch

Autori

Fernando Albuquerque Costa, Jan Bierweiler, Linda Castañeda Quintero, Nicholas Daniels, Elmo De Angelis, Kylene De Angelis, Koen DePryck, Helena Felizardo, Maria da Luz Figueiredo, Giulio Gabbianelli, Gabriela Grosseck, Isabel Gutiérrez Porlán, Jeroen Hendrickx, Jenny Hughes, Adelina Moura, Paz Prendes Espinosa, Pedro Reis, Carla Rodriguez, Mar Sánchez Vera, José Luis Torres Carvalho, Anne-Marie Tytgat

TACCLE2 - e-learning pentru profesorii de științe umaniste

Ghid de bune practici pentru îmbunătățirea procesului de predare-învățare

Brussels, GO! onderwijs van de Vlaamse Gemeenschap, 2014



Dacă aveți orice întrebare - nelămurire legată de acest ghid sau asupra proiectului din care este 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

Jenny Hughes, Nicholas Daniels [Eds.]

48 pp. – 29,7 cm.

D/2013/8479/XX

ISBN 97xxxxxxxxx

Editarea acestei cărți a fost finalizată la data de 31 decembrie 2013.

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

Pictures by Koen Daenen

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: Fernando Albuquerque Costa, Jan Bierweiler, Linda Castañeda Quintero, Nicholas Daniels, Elmo De angelis, Kylene De Angelis, Koen DePryck, Helena Felizardo, Maria da Luz Figueiredo, Giulio Gabbianelli, Gabriela Grosseck, Isabel Gutiérrez Porlán, Jeroen Hendrickx, Jenny Hughes, Adelina Moura, Paz Prendes Espinosa, Pedro Reis, Carla Rodriguez, Mar Sánchez Vera, José Luis Torres Carvalho, Anne-Marie Tytgat, Jens Vermeersch și este licențiat Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share Alike 3.0 Belgium License.

Introducere

Activități pentru:

- Dezvoltarea unei comunicări eficiente
- Explicarea și explorarea mediului
- Dezvoltarea competențelor / abilităților de cercetare
- Înțelegerea textelor

Alte resurse

Concluzii

In 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, al cărei ritm de dezvoltare este extrem de rapid. De aceea, ne face o deosebită plăcere să salutăm noua serie de ghiduri care actualizează atât conținutul tehnic, pentru a reflecta tehnologiile în schimbare, cât și cel care 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.eu, 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 încheia.

În 2014, nici un profesor nu (își) 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 este rezultatul unui proiect trans-național numit TACCLE2, care este o abreviere a titlului „Teachers’ Aids on Creating Content for Learning Environments” („Cutia de instrumente pentru profesori în crearea de conținut pentru medii de învățare digitale”, n.t.). Cu alte cuvinte, prezentul ghid vine în sprijinul cadrelor didactice pentru utilizarea e-learning-ului în predarea științelor umaniste¹ și a limbilor moderne. Acesta este unul dintr-o serie; celelalte fiind: *e-learning pentru profesorii din învățământul primar și preșcolar*, *e-learning pentru STEM*², *e-Learning pentru arte creative și cele ale spectacolului și e-learning pentru competențe fundamentale*.

Ghidul pe care îl aveți acum în față își propune să se ocupe de utilizarea de instrumente web 2.0 în științele umaniste. Acest lucru înseamnă că ne vom focaliza pe software-ul social și acele aplicații care permit elevilor să creeze 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! Prezenta publicație nu este o carte bazată pe text, o lucrare academică sau o carte 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 concepută pentru a ajuta fiecare profesor să înceapă să utilizeze diverse metode și tehnici de e-learning specific științelor umaniste 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?).

PRIN URMARE, ESTE UN GHID PENTRU A PEDA ȘTIINȚE UMANISTE ASISTATE DE TEHNOLOGIE, NU-I AȘA?

Poate. Totul depinde de cine sunteți, cu a cui părere sunteți de acord sau nu, cu țara în care locuiți și, bineînțeles, ce este cel mai important, cum ați defini „științe umaniste digitale”. Ar fi destul de controversat să spunem că științele umaniste digitale sunt un domeniu nou de cercetare, de predare și creație aflat la intersecția dintre tehnologie și disciplinele umaniste. Cu toate acestea, este general acceptat că definiția științelor umaniste digitale este volatilă și supusă dezbaterilor, cu multe accente și intruziuni din partea universitarilor și cercetătorilor din domeniu. În plus, plutesc acuzele că revoluția digitală are pregătită o agendă revoluționară și pentru includerea în patrimoniul său a disciplinelor umaniste clasice. Deși s-ar putea ca acest lucru să nu fie tocmai clar.

Prin urmare, oricum ați alege să-i spuneți și cum să o definiți, este o opțiune personală. Suntem preocupați doar de utilizarea e-learning-ului pentru o predare eficientă a științelor umaniste și a limbilor moderne. Majoritatea dintre noi suntem doar profesori conștiincioși „angajați” să îmbunătățim continuu practica noastră la clasă - așa că vom lăsa definițiile și disputele privind ce sunt științele umaniste „digitale” altora.

¹ Științele umaniste sunt științele care se ocupă de educarea în spirit „uman” a persoanei. Printre disciplinele umaniste se regăsesc (în ordine alfabetică): antropologia, arheologia, comunicarea, critica literară, demografia, dreptul, economia, etnologia, filozofia, geografia, istoria, lingvistica, psihologia, sociologia, științele administrative, științele politice (http://ro.wikipedia.org/wiki/Științe_umaniste).

² STEM este o abreviere pentru: Science - Știință, Technology - Tehnologie, Engineering - Inginerie și Mathematics - Matematică

În timp ce suntem încă prinși cu privire la definițiile acestui domeniu, temele incluse în acest ghid ar putea surprinde pe unii dintre voi. Deși există mai multe asemănări decât diferențe între ce se predă și modul în care se face acest lucru în diferite țări, există, desigur, câteva diferențe cheie legate de curriculum. În țări diferite se utilizează cuvântul „umaniste” pentru a defini diferite grupuri de discipline de studiu dar, de cele mai multe ori, există un trunchi comun de studiu. Acest ghid nu este un manual de educație comparată așa că am adoptat atitudinea „cu cât mai mult cu atât mai bine”, și am inclus exemple de bune practici din întreaga Europă. În cazul în care am considerat că o activitate poate fi ușor optimizată și apoi refolosită pentru o altă disciplină, am notat acest lucru ca fiind „Util și pentru ...”.

Având cele de mai sus în minte, merită să evidențiem că disciplinele incluse în acest ghid sunt: geografia, istoria, sociologia, economia, filosofia, limba și literatura (maternă și modernă). Vizitați site-ul proiectului Tackle2 pentru mai multe idei www.tackle2.eu.

Probabil că ați observat deja că religia ca și disciplină de studiu nu a fost cuprinsă în acest ghid. Vă mărturisim că noi, autorii acestui ghid, deși nu suntem fiindte foarte religioase și ușor de intimidat, am fost cuprinși de teama că putem promova, fără să ne dorim acest lucru, anumite credințe și practici religioase (nu uitați că suntem din mai multe țări și de mai multe etnii și confesiuni). Cu toate acestea, în fiecare țară există resurse online, site-uri cu specific religios care vă pot ajuta în planificarea lecțiilor. Dacă vă numărați printre profesorii de educație religioasă vă recomandăm să trageți cu ochiul la site-ul <http://www.religiouseducation.net>. Aici veți găsi tone de informații pe care profesori și practicieni din toată lumea le oferă ca și suport în activitățile didactice. Pentru a purta discuții, a interacționa, a pune întrebări și a primi răspunsuri, sfaturi sau orice fel de ajutor vizitați și pagina lor de Facebook <http://www.facebook.com/pages/Religious-Education-Association-APPRE/139885929364323?fref=ts>.

DESPRE CE ESTE VORBA ÎN ACEST GHID

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.

Mai mult, 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 frunzărească ghidul și să se oprească asupra unei activități sau alta care corespunde sau s-ar potrivi cel mai bine propriilor scopuri.

Activitățile prezentate aici pas-cu-pas sunt doar exemple a ceea ce PUTEȚI FACE și nu prescripții. Sunt astfel scrise încât vă ajută să deveniți competent 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 cu zeci de ani de experiență la catedră, 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: comunicare eficientă, înțelegerea textului 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 să existe diferențe semnificative (sau mai puțin evidente) în ceea ce privește rezultatele învățării și modul de alcătuire a curriculumului.

Așadar, cele 4 mari categorii pe care le-am ales să le folosiți nu sunt în nici un caz definitive sau exhaustive, acestea se pretează la structurarea unui grup extrem de variat de subiecte și discipline.

Cele compatibile cu Cadrul European Comun de Referință sunt:

1. COMUNICAREA EFICIENTĂ

Elevii ar trebui să poată comunica în limba maternă, cât și în cel puțin o limbă străină. Aceasta se referă la ascultare, vorbire, citire și scriere.

2. ÎNȚELEGEREA TEXTULUI

Elevii ar trebui să fie capabili nu doar să adune informații pornind de la un text, ci să și evalueze semnificația sa și legăturile sale cu alte texte.

3. EXPLICAREA MEDIULUI

Elevii ar trebui să fie capabili să înțeleagă procesele și evoluțiile societale. Ei trebuie să-și dezvolte competențele sociale și civice care includ empatia, toleranța, înțelegerea diferitelor puncte de vedere și capacitatea de a negocia. În plus, aceștia ar trebui să devină conștienți de propriul lor patrimoniu cultural și culturile care îi înconjoară, precum și să poată să se bucure de moștenirile lor.

4. CERCETAREA

Elevii ar trebui să poată utiliza TIC pentru a prelua, evalua, înmagazina / stoca, produce, prezenta și schimba informații.

Lucrul care ne unește pe noi, profesorii din toată Europa, este că toți predăm abilități și competențe, și că aceste aptitudini sunt comune pentru cele mai multe subiecte din domeniul umanistic. Prin urmare, exemplele noastre sunt bazate pe aceste aptitudini și selectate pentru a ilustra o varietate de tehnologii. Conținutul acestor titluri este explicat pe larg, mai târziu în ghid, dar, pentru o scurtă recapitulare, mai jos aveți o privire de ansamblu:

1. COMUNICAREA EFICIENTĂ

- Vorbire, citire, scriere și ascultare
- Organizarea și diseminarea ideilor
- Creare, partajare și publicare
- Comunicare adecvată: limbaj formal și informal, etichetă etc.

2. EXPLICAREA ȘI EXPLORAREA

- Cauze și efecte
- Influența diverșilor factori
- Puncte de vedere, perspective și interpretări
- Recunoașterea diferitelor medii

3. CERCETAREA

- Căutarea de informații și date, eficiență și acuratețe
- Distingerea între diferite surse
- Colectarea / culegerea de date, selectarea, analizarea și interpretarea lor
- Criterii de evaluare a datelor
- Integrarea și colaționarea diferitelor perspective / puncte de vedere
- Fiabilitatea surselor

4. ÎNȚELEGEREA TEXTELOR

- Citire
- Comprehensiune
- Diferite genuri de scriere
- Ficțiune, non-ficțiune și poezie

Obiectivele ORICĂREI lecții pe care o veți încerca sunt specifice atât dvs. cât și elevilor dvs. și vor fi strâns legate de cadrul și contextul propriu educațional, inclusiv strategiile de evaluare. De exemplu, una dintre primele lecții din acest ghid se referă la utilizarea de podcast-uri pentru a dezvolta abilitățile de comunicare orale eficiente. Noi am folosit-o pentru dezvoltarea de abilități de vorbire și ascultare; dar s-ar putea ca dvs. să decideți că puteți utiliza exact aceeași activitate pentru dezvoltarea de abilități IT sau de îmbunătățire a performanțelor școlare în general. Fie că sunteți profesor de istorie sau economie sau chiar unul de matematică care, printr-un „ocol academic”, a poposit între paginile acestui ghid, noi credem că fiecare dintre dvs. poate găsi o modalitate de a adapta aceste activități: De ce nu? Haideți să auzim matematica la un post de radio! Asta e bine - de fapt, e minunat! Intenția noastră este de a vă oferi idei de lecții flexibile, care sunt ușor transferabile la alte subiecte și contexte. Acest este motivul pentru care ne-am condimentat fiecare exemplu cu explicații care conțin idei scurte în ceea ce privește alte instrumente online pe care le puteți adăuga la ideea principală a lecției. Sperăm că acest lucru să vă ofere chiar mai multe posibilități de a alege idei care de care mai interesante și benefice pentru elevi. Bineînțeles, dacă vă simțiți mai puțin încrezători, puteți ignora aceste explicații și să vă concentrați eforturile pe conținutul principal al lecției – oricând puteți reveni și pedala pe aspectele suplimentare.

AȘADAR, CARE ESTE POVESTEA ACESTUI GHID?

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 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 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 unui manual specific pentru profesorii de limbi moderne și științe umaniste. Prezentul ghid este rezultatul!

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 profilul uman 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 Tackle2.eu.

De asemenea, nu am inclus în această publicație activități care adresează nevoi educaționale specifice / cerințe educaționale speciale. Fiecare activitate a fost scrisă 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 specifice. 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.

Vă încurajăm să nu neglijați conținutul celorlalte ghiduri din această serie (menționate anterior), chiar dacă ghidul pentru învățământ primar conține activități destinate elevilor de vârstă mică suntem convinși că, cu mici ajustări, activitățile din aceste ghiduri pot fi potrivite și pentru elevii dvs.

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 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 (o călătorie cu ajutorul lui Google Earth se poate dovedi mult mai de folos în luna ianuarie, într-o zi friguroasă).

De asemenea, menționăm că activitățile cuprinse în acest ghid se pot desfășura atât în mod individual cât și în colaborare. Suntem pe deplin conștienți de cererea TOT MAI MARE din partea educatorilor de a se lucra în grupuri, în colaborare. Totuși, suntem de părere că elevii trebuie să lucreze independent și, pe măsură ce se maturizează, să încerce să facă acest lucru cu sprijin din ce în ce mai puțin din partea profesorului. Lumea angajatorilor apreciază lucrul în echipă și colaborarea, dar nu în detrimentul autonomiei, inițiativei personale și a unei gândirii independente.

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.

SECȚIUNEA 1

1. COMUNICAREA EFICIENTĂ

Dezvoltarea capacității de a comunica eficient într-o gamă de contexte nu poate fi supraevaluată. La fel ca și faptul că este o competență cheie pentru științele umaniste la fel de importantă ca și abilitățile de viață de bază. Mulți angajatori apreciază comunicarea eficientă ca una dintre cele mai de dorit abilități ale unui angajat. Așadar, ce este o comunicare eficientă, spre deosebire de una ineficientă? Comunicarea poate fi considerată eficientă în cazul în care destinatarul mesajului înțelege sensul său și poate exprima cu acuratețe și succint către expeditorul mesajului un răspuns coerent. Acest lucru poate părea a fi o definiție prea simplificată dar, credem noi, este perfect adecvată. O comunicare ineficientă se distinge prin faptul că provoacă confuzie, frustrare și, de foarte multe ori, discuții în contradictoriu. Deci, putem presupune că acest lucru înseamnă ca elevii să-și susțină cu argumente punctele de vedere în scopul îmbunătățirii abilităților de comunicare? Ei bine, da. Dar chiar și predarea noțiunilor de retorică, cum să argumenteze, cum să dezbate eficient un subiect abstract este o competență la care și e-learning poate contribui!

Acestea fiind spuse, nici măcar nu visăm în a-i instrui pe profesori cum să-i învețe pe elevi abilități eficiente de comunicare. Unul dintre scopurile acestui ghid este de a arăta modul în care profesorii pot folosi e-learningul pentru a îmbunătăți bunele practici care există deja. Comunicarea on-line are o nouă dimensiune față de cea a unei comunicări față-în-față (și în care aceasta din urmă s-a dovedit a fi deficitară): ceea ce se comunică pe Internet, prin Internet este, dacă nu pentru totdeauna întipărit în memoria colectivă, cel puțin este disponibil / vizibil pentru o lungă perioadă de timp și pentru aproape toată suflarea planetei, astfel încât în predare trebuie să ținem cont de faptul că *a comunica în mod corespunzător* devine sinonim cu *comunicare eficientă*. Argumentele, neînțelegerile, și o utilizare necorespunzătoare a limbajului într-o discuție cu elevii sunt, de obicei, mai ușor de rezolvat decât dacă s-ar întâmpla, de exemplu, pe un site de social media. Comunicarea on-line și-a adăugat suplimentar minusuri prin faptul că în general nu dispunem de un ton vocal sau o expresie facială pentru interpretarea mesajului - un comentariu benign poate fi foarte ușor interpretat greșit, provocând ofense și / sau conflicte inutile.

Așadar, avem nevoie să îi învățăm pe elevi că o comunicare eficientă înseamnă și o comunicare adecvată tuturor contextelor. Prima activitate dată ca exemplu în această secțiune face acest lucru descriind o situație cu multe capcane potențiale ... un radio live! Cea de a doua încurajează elevii să fie sensibili / receptivi unii cu alții și, în caz de dubiu, să evite greșelile abordând o atitudine de precauție.

SĂ VORBIM DESPRE...

PE SCURT

În această activitate, elevii vor dezvolta abilități de comunicare interpretând gazda unui talk-show de radio sau a unui expert invitat în cadrul unui emisiuni radiofonice. Acest lucru este deosebit de bun fiindcă ajută la dezvoltarea abilităților de improvizație și menținerea unui standard adecvat de comunicare în timp ce elevii se află sub presiunea unui auditoriu invizibil! De asemenea, este o bună ocazie de a evalua cunoștințele despre subiectul discutat și înțelegerea contextului. În funcție de nivelul de calificare propriu, s-ar putea simți nevoia întocmirii unui plan de rezervă. A avea un coleg de la departamentul TIC gata pregătit să vă ajute dacă îi solicitați ajutorul, se poate dovedi o sursă de confort afectiv!

Dacă școala dvs. are o adresă de email, folosiți-o pentru ca elevii să-și trimită unul altuia interviurile luate în perechi cu www.vocaroo.com.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Începeți printr-un exemplu pregătit dinainte pentru elevi. Noi am folosit <http://www.bbc.co.uk/learning/schoolradio/subjects/history/victorians/inventions/telephone>. Acest link ascunde un exercițiu foarte bun prin care li se arată elevilor ce li se cere și ce se așteaptă de la ei, precum și ce pot să realizeze. Pasul următor constă în a discuta cu elevii despre însemnătatea unui podcast, ce este, cum și când se folosește. Să nu vă mirați dacă marea majoritate nu au auzit deloc de acest termen. Aveți nevoie de un subiect de discuție corespunzător care poate fi împărțit în diferite părți și stabiliți pentru fiecare parte un titlu. Să luăm de exemplu „Revoluția Industrială” pentru care putem discuta despre mașini-unelte, fabrici, uzine, munca manuală, trenuri, canale, etc sau „Încălzirea Globală” - putem vorbi despre evoluția climei, efectul de seră, poluarea fonică etc. Împărțiți clasa în grupuri conform subiectelor stabilite anterior și titlurilor alese.

Dacă observați că elevii întâmpină dificultăți în alegerea sub-titlurilor puneți-i să caute sinonime / familii lexicale pentru cuvântul / cuvintele din titlul temei alese, folosind aplicația www.taggalaxy.de. Aceasta îi poate ghida pentru noi idei, subiecte asociate sau informații relaționate cu subiectul în cauză.

Puteți permite fie ca elevii să-și desfășoare cercetarea pe cont propriu fie să le oferiți dvs. material de studiu. Acest lucru depinde de cât de mult timp doriți să le acordați în această etapă. După ce au colectat toate informațiile de care au nevoie, vor trebui să pregătească un script. Schițe și șabloane (template-uri) pot ajuta, mai ales în lucrul cu elevii mai mici sau mai puțin înzestrați pentru scriere. Accentuați faptul că emisiunea are nevoie de o structură bine definită. De exemplu, începeți cu „Ce este încălzirea globală?” și terminați cu „Ce pot face ascultătorii pentru a ajuta la atenuarea / îndepărtarea efectelor?”

Înregistrați interviurile folosind microfonul calculatorului sau un mp3-recorder. Noi am folosit ZOOM H-1, pentru că permite efectuarea de înregistrări în clasă ca și când am fi în fața unei audiențe adevărate. Lăsați elevii să își ia suficient timp și încurajați-i continuu, chiar în cazul în care fac greșeli. Marea majoritate sunt, în mod surprinzător, anxioși!



Lăsați-i să creeze sunete simple folosind Garage Band (pentru Mac) sau www.audacity.com. Dacă folosiți Garage Band, faceți click pe butonul pe care scrie 'Omega' și vi se va afișa o listă lungă de sunete preînregistrate cum ar fi bătăi, diverse ritmuri sau alte „zornăituri”. În plus, elevii pot să se înregistreze și ei punând vocea peste aceste sunete. Există multe tutoriale pe YouTube și, în mai puțin de o oră, oricine poate produce un fișier sunet decent / rezonabil. Puteți face acest lucru și cu Audacity, și țineți cont de faptul că procesul este tot atât de simplu.

Prezentați aplicația Audacity elevilor. Este una dintre cele mai ușoare aplicații de editare audio, disponibilă cu o serie de tutoriale pe Youtube în foarte multe limbi. Din experiența proprie vă spunem că elevii se descurcă foarte bine cu această aplicație.

Exportați fișierele audio în format mp3 și ascultați-le cu toată clasa. Veți fi surprinși de modul în care seamănă cu o emisiune radiofonică. Întotdeauna le-am permis elevilor să acorde feedback și, atunci când a fost cazul, să își exprime punctul de vedere și asupra participanților, nu numai a emisiunii în sine. Cu toate că elevii sunt mai exigenți decât credeți rareori s-a întâmplat să fie nepoliticoși sau incorecți.

În mod alternativ, lăsați-i să creeze chestionare online pentru culegerea de feedback asupra înregistrării folosind www.surveymonkey.com.

SPRIJIN LOGISTIC PENTRU ACTIVITATE

- Aveți nevoie de timp! Aceasta nu se poate face într-o singură oră!
- Aveți nevoie de sprijin din partea departamentului IT și nu pentru că nu vă descurcați dar este nevoie și de o emisie în eter în cadrul școlii.
- Dispozitive de înregistrare (microfoane, mp3-recordere etc.).
- Resurse gratuite pentru sunete și muzică disponibile la <http://www.freesound.org>, <http://ccmixter.org> sau <http://www.jamendo.com>.
- Un instrument de editare audio precum www.audacity.sourceforge.net.

VALOARE ADĂUGATĂ

Un pic de presiune poate face minuni în dezvoltarea abilităților de comunicare! Elevii mai tăcuți au de cele mai multe ori rezultate mai bune dacă lucrează individual sau în grupuri mici decât în implicarea în discuții cu toată clasa. În general, nivelul de competențe lingvistice și de comunicare al elevilor se îmbunătățește substanțial atunci când ei știu a) că sunt înregistrați și b) că alții sunt gata să-i asculte!

UTIL ȘI PENTRU ...

Limbă / Limbaj / Lingvistică

FACEȚI CUNOȘTINȚĂ CU... MINE!

PE SCURT

În această activitate elevii vor dezvolta competențe de comunicare prin a se prezenta (în sensul de a face cunoștință, a se înfățișa în fața cuiva) folosind jocul-de-rol în perechi, utilizarea de figuri istorice sau personalități faimoase ca și substituit identitar. De asemenea, pot să-și facă simțită identitatea și auditiv, prin crearea unui avatar¹ vorbitor care să facă acest lucru în locul lor. După aceea, vor compara rezultatele.

Cereți elevilor să folosească aplicația www.faceyourmanga.com pentru a crea un avatar imaginar.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Stabiliți un anumit interval de timp pentru a experimenta cu aplicația www.faceyourmanga.com. Discutați despre punctele forte ale instrumentului de exemplu, o diversitate de opțiuni, precum și punctele sale slabe, cum ar fi faptul că nu vă permite să adăugați o înregistrare vocală la avatarul creat.

Grupați elevii în perechi și oferiți fiecăruia un dispozitiv on-line. Apoi cereți elevilor să creeze un avatar **fiecare pentru celălalt**. În cazul în care nu au făcut deja acest lucru ei vor trebui mai întâi să își creeze un cont pe www.faceyourmanga.com și să se autentifice în aplicație. Alternativ, puteți crea dvs. un singur cont și să permiteți tuturor să îl folosească.

Stând unul în fața celuilalt, elevii vor încerca să facă un avatar pentru partenerul lor. Avatarul trebuie să fie ușor de recunoscut și elevii ar trebui să fie avertizați că acesta nu trebuie să rănească sentimentele colegului, deoarece avatarele exprimă starea de spirit și sentimentele persoanei. Când au terminat, elevii își arată creațiile reciproc și le modifică sau îmbunătățesc în funcție de dorințele partenerilor lor. În cele din urmă își trimit avatarul prin email unul altuia.

Dacă folosiți un iPad faceți o captură de ecran pe care o exportați apoi ca fișier avatar.

În următoarea etapă elevii trebuie să înceapă să pregătească o prezentare a avatarului partenerului lor. Aceasta se poate face fie folosind persoana I fie a III-a, la singular. De asemenea, poate fi scrisă și prezentată fie în limba maternă fie în altă limbă modernă.

Cereți elevilor să își facă un cont pe www.fotobabble.com sau, de asemenea, puteți crea dvs. un cont pe care să îl folosească toată clasa.

O dată ce v-ați logat, creați o nouă fotografie vorbitoare prin încărcarea avatarului creat anterior cu aplicația www.faceyourmanga.com. Ca și cerință spuneți-le elevilor să înregistreze prezentarea printr-un click pe butonul corespunzător.

¹ În mediul online, avatarul este o parte importantă a personalității tale, o mică imagine care apare în dreptul numelui dvs. și vă permite să vă identificați în fața celorlalți, să vă diferențiați de ei.



Prezentarea poate fi înregistrată de atâtea ori de câte ori se dorește dar, din experiență vă spunem că ar trebui să impuneți anumite limite de timp deoarece elevii nu vor fi niciodată mulțumiți de modul în care se prezintă. La final elevii își partajează fotografia realizată cu Fotobabble prin apăsarea pe butonul care permite acest lucru, și anume „Share this Fotobabble”. Linkul obținut poate fi trimis prin email, Twitter sau Facebook.

Dacă vă permite timpul, puteți să le spuneți elevilor să se joace cu avatarul creat anterior folosindu-l în aplicația www.blabberize.com.

SPRIJIN LOGISTIC PENTRU DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

- Un calculator / dispozitiv per pereche de elevi
- Conexiune la Internet
- Microfoane și difuzoare (incluse în marea majoritate a laptopurilor și tabletelor)
- Căști (opțional)

VALOAREA ADĂUGATĂ

Creativitatea folosită astfel ajută la dezvoltarea limbajului, în special pentru învățarea unei a doua limbi străine. De foarte multe ori, discuțiile care apar în procesul de creație al avatarului ridică anumite probleme sensibile în predare cum ar fi: pot oare elevii să își descrie aspectul fizic fără sprijin din partea cadrului didactic (fără atac la persoană)? În timp ce își prezintă partenerilor de echipă avatarul creat, elevii vor dezvolta înțelegerea și fluența timpurilor verbale, noțiuni de vocabular și, mai ales, utilizarea pronumelor. De asemenea, elevii ar trebui încurajați să folosească o serie de sinonime, astfel încât culoarea părului să nu fie doar „maro”, ci și „castanie” sau ochii nu numai „albastru” ci și „azurii” sau în formă de migdale etc.

UTIL ȘI PENTRU ...

istorie (crearea de avatururi / fotografii cu Blabber pentru figuri istorice), științe (crearea unui Fotobabble pentru elemente și compuși în chimie) și geografie (crearea unui Fotobabble pentru roci și minerale) etc.

SECȚIUNEA 1

2. EXPLICAREA ȘI EXPLORAREA MEDIULUI

În cadrul acestui ghid prin „mediu” înțelegem orice loc sau situație în care un eveniment are sau chiar va avea loc. În geografie acest lucru este ușor de înțeles, o locație de exemplu, cum este Cetatea Devei din județul Hunedoara sau Etiopia ca țară etc. În istorie, aceasta ar putea include locul bătăliei de la Posada la fel de mult cum ar putea fi circumstanțele care au existat în timpul domniei lui Alexandru Ioan Cuza etc. Explicarea oricărui „mediu” înseamnă înainte de toate explorarea sa, dar acest lucru nu este întotdeauna posibil (vizitele la Sarmisegetuza pentru o lecție de istorie la fața locului s-ar putea dovedi dificil de realizat în timpul școlii).

Înțelegerea mediilor, indiferent cum definim „mediul” (înconjurător / ambient) reprezintă cheia pentru științele umaniste: poate debloca trecutul, ne poate elibera în prezent și, de asemenea, poate dezvălui viitorul. Din păcate, suntem înconjurați de persoane care nu înțeleg *ce este un mediu* în general (definiție și caracteristici), *mediul în sine* (particularități) și *a mediului personalizat în care trăim*. În plus, punând elevii să exploreze și să explice acest lucru se poate dovedi una dintre lecțiile cele mai importante pe care le învață.

Mulți elevi consideră că este dificil să facă distincția între standardele formale și informale de comunicare. Există chiar și zvonuri referitoare la strecurarea în examenele de limbă a unui limbaj necorespunzător, jargonul de pe stradă adus în eseurile academice. Nu credem neapărat că acest lucru este un lucru „rău”, dar totul depinde de context. În același timp, nu credem că o comunicare formală trebuie să fie plictisitoare, astfel încât în prima activitate exemplu din această secțiune, elevii încep să înțeleagă că mediile pot lua multe forme diferite și că pot fi prezentate într-un stil contemporan, distractiv și o modalitate inovatoare. Cea de a doua activitate implică utilizarea Twitter pentru a explora mediul local. Acest lucru va ajuta elevii să înțeleagă că printr-o comunicare informală se poate, în contextul corect, să adaptăm un ton și conținut adecvat.

ISTORIA MISTERULUI SAU MISTERUL ISTORIEI?

PE SCURT

În această activitate elevii, indiferent de vârstă, sunt provocați să descopere misterul din jurul unei unui personaj (care este identitatea sa?), a unui loc, eveniment, oraș sau obiect prin investigarea indiciilor prezentate pe o imagine interactivă creată cu ThingLink. ThingLink este un instrument interactiv ce permite aplicarea de etichete media, clicabile pe orice imagine disponibilă pe web.

Noua aplicație mobilă ThingLink iPad vă permite să importați imagini surprinse cu camera de la iPad sau să transformați imaginile existente din statice în interactive. Această aplicație se poate utiliza și fără a vă crea un cont.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Interfața aplicației este atât de simplă și de prietenoasă încât nu necesită instruire prealabilă. Serviciul este în cloud astfel încât nu este nevoie să descărcați sau să instalați ceva anume. Fiind disponibilă online ea poate fi accesată prin intermediul mai multor dispozitive, utilizând diverse servicii de operare. Produsele rezultate sunt înmagazinate pe site-ul ThingLink astfel încât utilizatorii nu au nevoie de un site al lor, propriu, pentru a publica imaginile îmbunătățite cu caracteristicile ThingLink sau pentru a le partaja pe diverse platforme sociale media. ThingLink este disponibil în mai multe limbi, în afară de engleză (cum ar fi franceza, japoneza, finlandeza, spaniola sau chineza).

Dacă vreți să vă păstrați totuși munca sau să aduci corecții ulterioare este nevoie să vă creați un cont. Pentru elevi vă sugerăm să faceți dvs. acest lucru. În cazul prezentei activități ca și sugestie din partea noastră: acomodați-vă cu aplicația și pregătiți între 3-5 imagini înainte de lecție. Aceste fotografii ar trebui să furnizeze suficienți stimuli vizuali astfel încât să ofere indicii elevilor implicați în procesul de descoperire a identității unor personaje misterioase. Puteți să vă ajutați și de tehnicile audio, prin înregistrarea unor indicii auditive, pe care le faceți apoi disponibile pe SoundCloud.com.

Înainte de a începe lecția arătați-le elevilor ce anume ar trebui să știe despre această aplicație. Discutați criteriile de alegere a obiectelor media (cum ar fi lungimea clipurilor video, limbajul întrebunțat, adecvarea etc.) și apoi arătați-le cum să înregistreze folosind-se de SoundCloud (www.soundcloud.com).

Prezentați noțiunile de bază ale căutării de imagini cu liberă întrebunțare, încărcați fotografiile, inserați text pe imagini, schimbați configurația și fundalul sau lăsați-vă creativitatea să se joace cu fotografiile folosind www.Canva.com.

După ce contul a fost creat provocarea poate să înceapă! Elevii pot face apel la Internet sau la modalități de căutare de resurse clasice în mod tradițional pentru a identifica persoana misterioasă, locul, evenimentul sau obiectul enigmei. Spuneți elevilor să contribuie cu propriile idei prin adăugarea de linkuri sau clipuri video pe imagine. Reamintiți-le elevilor să răspundă în mod constructiv fiecare la contribuția colegilor.



Atât www.Stipple.com cât și www.ImageSpike.com sunt similare cu ThingLink. Ambele aplicații vă permit să încărcăți imagini și să amplasați pioane pe acestea. O astfel de pionă virtuală poate include clipuri video, linkuri, texte, fișiere audio și imagini. De asemenea, vă oferă opțiunea de urmărire a utilizatorilor care au văzut imaginea, au retrimis-o în ciberspațiu sau doar au lăsat un comentariu.

Această activitate necesită cel puțin 2 ore: una de pregătire și una de desfășurare efectivă. Elevii au nevoie de timp pentru a verifica indiciile primite, de a se gândi la o strategie de descifrare a enigmei, de a soluționa misterul și totul prin intermediul aplicației ThingLink. Acest interval de timp depinde totuși de modul de înțelegere a problemei de către elevi și de competențele lor de rezolvare probleme.

Pentru a evalua o lecție ce se folosește de obiecte digitale interactive puteți folosi www.Tackk.com (vezi „Cahokia Empire”, <http://tackk.com/pspr3d> sau „Cities on the rise like never before”, <http://tackk.com/B1-week8>). De asemenea, o aplicație care ne place pentru crearea unor astfel de lecții virtuale și pe care o recomandăm cu căldură este www.BlendSpace.com (vezi <https://www.blendspace.com/lessons/uqhLlundCBgSg/classical-rome>).

SPRIJIN LOGISTIC PENTRU DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

- iPad/iPhone (un dispozitiv per elev) / se poate însă utiliza orice dispozitiv inteligent cu conexiune Internet
- Acces la Internet
- Aplicația SoundCloud cu acces microfon sau orice alt dispozitiv de înregistrare audio. SoundCloud este disponibilă ca și aplicație pentru dispozitivele care au sisteme Android sau iOS. Nimic mai ușor decât înregistrarea, stocarea și trimiterea către Thinglink a clipului audio.
- Vă sugerăm să aveți propriul cont pe Thinglink și SoundCloud pentru a urmări progresul elevilor. În cazul în care politica școlii permite acest lucru și vârsta elevilor este destul de mare puteți să cereți copiilor să își creeze propriile conturi pe fiecare site astfel încât să-și gestioneze singuri conținutul creat.

VALOARE ADĂUGATĂ

Profesorii pot folosi ThingLink ca un modul de învățare interactivă pentru a angaja și a inspira elevii astfel încât să beneficieze de experiențe de învățare creative și amuzante. ThingLink este atât de flexibilă și adaptabilă încât tot ce vă rămâne de făcut este să vă concentrați pe scopurile particulare ale actului predării.

UTIL ȘI PENTRU ...

- Istorie ambientală (parcuri naționale, resurse naționale)
- Guvernare și politică (președinți, state și teritorii)
- Invenții și tehnologie (inventatori și explorarea spațiului)
- Istorie culturală și socială (orașe, migrație)
- Personaje feminine (litteratură, drepturile femeilor)

MICRO ȘI MACRO CĂLĂTORII...

PE SCURT

Idei noi de utilizare a platformei de microblogging Twitter în educație apar zilnic. Indiferent de scopul activităților, recomandăm să aveți un cont de microblogging separat pentru școală. În prezenta unitate de învățare am folosit Twitter și Google Earth pentru a provoca elevii să-și cunoască mai bine localitatea în care trăiesc.

Descoperiți mai multe despre locurile istorice de interes din împrejurimile localității accesând site-ul www.historypin.com. Cereți elevilor să contribuie cu propriile imagini pentru a le include pe harta locală.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Spuneți elevilor să elaboreze o listă cu locurile istorice care prezintă interes din jurul orașului / localității lor. Apoi, fiecare elev este invitat în fața clasei pentru a-și citi lista. Este un bun moment de a include copiii în grupuri. Dacă este nevoie (nu s-au descurcat căutând pe harta virtuală) dați-le un tutorial Google Earth.

Un tutorial pentru începători poate fi accesat la <http://www.google.com/earth/learn/beginner.html>.

Cereți elevilor ca toate localitățile scrise pe liste să fie trecute pe hartă iar apoi să identifice coordonatele locurilor istorice de interes cu ajutorul Google Earth. Această operație necesită acuratețe deoarece mai târziu elevii vor furniza indicații despre orientarea la fața locului.

Când au terminat, rugați-i să trimită câte un mesaj în ciber spațiu prin Twitter și așteptați să vedeți dacă primiți vreun răspuns de la vreun microblogger care fie trăiește în localitatea aleasă fie a vizitat-o. Ca sfat: rugați persoanele din propria rețea să vă ajute în cadrul acestei activități (altfel s-ar putea să treacă câteva zile până se primește un răspuns).

Această activitate s-ar putea derula și prin colaborarea cu altă clasă sau cu plasarea elevilor în grupuri din unități școlare diferite.

Folosiți Google Earth pentru a căuta imagini cu situri istorice din localitatea dvs.: <http://www.google.com/earth/learn/beginner.html#tab=historical-imagery>.

Și, în final, cereți elevilor să caute fotografiile pe site-ul www.historypin.com. Care dintre acestea au fost „prinse cu pioneze virtuale”? Sunt cele mai reprezentative „înțepate” pe hartă? Discutați cu elevii să pună și ei imagini pe care fie le-au făcut ei înșiși fie le-au preluat de pe alte site-uri (în acest caz asigurați-vă că nu sunt protejate de drepturile de autor). Acest lucru transformă activitatea într-o oportunitate excelentă de a discuta despre drepturi intelectuale și importanța respectării acestora precum și pericolele la care se expun elevii dacă folosesc material fără a deține drepturi asupra lor.



Folosiți <http://search.creativecommons.org> pentru a găsi imagini sub licență CC.

SPRIJIN LOGISTIC PENTRU DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

- Cont de Twitter (unul care să nu fie restricționat de politicile social media ale școlii)
- Acces la Internet

VALOARE ADĂUGATĂ

Prin această activitate elevii au posibilitatea să exploreze localitatea în care trăiesc (sau alta, la alegere dar care prezintă interes sau pe care și-ar dori să o viziteze) rapid și eficient. Nu este însă un substitut al excursiilor! Dar, într-un anume fel, permite explorarea altor locații pe care nu ni le-am putea permite să le vizităm (fie ca timp fie în termeni de costuri).

UTIL ȘI PENTRU ...

geografie (localizarea caracteristicilor fizice sau a celor realizate de mâna omului din împrejurimile localității), știință (explorarea soarelui, lunii și a planetelor <http://www.google.com/earth/learn/beginner.html#tab=exploring-mars-moon-and-sky>)

SECȚIUNEA 1

3. ABILITĂȚI / COMPETENȚE DE CERCETARE

Experiența noastră personală ne spune că nu numai diferite abilități / competențe de cercetare se pretează la diferite sarcini, dar, și că persoane diferite folosesc diverse modalități de organizare și efectuare de cercetări chiar în timp ce lucrează la exact aceeași sarcină.

Așadar, cheia pentru a dezvolta abilități de cercetare s-ar părea să implice un anumit grad de autonomie și flexibilitate. Ca profesori, cel mai bun lucru pe care îl putem face este să oferim / să creăm oportunități pentru cei care învață de a dezvolta abilități de cercetare și unele idei cu privire la modul în care acestea s-ar putea să împiedice procesele lor de lucru. Noi ar trebui să sugerăm, de asemenea, acele metode de cercetare pentru care le putem oferi și cadrul de lucru corespunzător, precum și de a-i ajuta să utilizeze metodele preferate de cercetare în diferite contexte.

Din nou atragem atenția asupra faptului că nu suntem în postura de predare profesorilor ci doar sugerăm diverse instrumente, aplicații și contexte care vă pot ajuta în actul didactic (pe elevi deopotrivă) să dezvoltați abilități eficiente și de succes în cercetare.

În aceste activități exemplificatorii, ne concentrăm în mod natural pe instrumente și software (sau „cum”), permițându-vă să vă dați singuri seama când, de ce, cine și unde se pot aplica acestea. Bineînțeles, acest lucru nu ne va opri să vă dăm sfaturi pentru a evita anumite dezastre cu care chiar și cadrele didactice cu experiență se confruntă din când în când!

ANIMAREA TRECUTULUI

PE SCURT

Stop-cadru este una dintre cele mai simple și distractive tehnici de animație. Pentru a crea un film unic, încărcat de elemente artistice, elevii trebuie să se folosească de aptitudinile lor atât din IT, cât și istorie, creativitate sau imaginație, în proporții egale. Deși animațiile în flash generate de calculator sunt la modă, tehnica stop-motion are un patrimoniu bogat propriu. Există mai multe moduri de a filma, fotografia, edita și finaliza un scurt metraj, dar noi vom încerca să acoperim doar cei mai simpli pași. Nu fiți descurajat de numărul acestora! Am realizat activitatea în așa fel, încât să puteți da chiar o copie elevilor sub formă de ghid. Am găsit această activitate utilă în special în predarea despre surse istorice: începeți prin a da grupurilor diferite de elevi surse distincte, astfel încât interpretarea acestora să-i conducă la realizarea unui scurt metraj care în mod clar va conține contradicții în prezentarea materialelor studiate. Elevii de 14 ani sau mai mari sunt beneficiarii direcți ai acestei activități.

Arătați elevilor câteva exemple de filme stop motion. La adresa <http://www.smashingmagazine.com/2008/12/31/50-incredible-stop-motion-videos/> se pot urmări peste 50 de astfel de filmulețe.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

În această activitate, elevii vor încerca să reînvie o figură istorică! Cereți-le să creeze o listă cu figuri istorice sau dați-le dvs. Una (vezi http://en.wikipedia.org/wiki/The_100:_A_Ranking_of_the_Most_Influential_Persons_in_History). În timpul cât discută (scurtă sesiune de brainstorming), spuneți-le să țină cont de faptul că pentru fiecare secundă a filmului este nevoie să fotografieze cel puțin 10 cadre.

Elevii au nevoie de un aparat foto digital și de vreme ce nu au nevoie să tipărească fotografiile pot să seteze camera pe cea mai mică dimensiune a imaginilor. Acest lucru le va permite să înmagazineze mai multe fotografii în memoria aparatului. În funcție de lungimea filmulețului elevii au nevoie de mai multe fotografii astfel încât s-ar putea să fie nevoie ca ei să descarce imaginile din cardul de memorie pe calculator și să reia procesul de fotografiere. S-ar putea să fie nevoie să repete acest pas de mai multe ori.

Pentru a include imaginile într-o secvență continuă, un mic clip video animat, elevii au nevoie de un program de editare video cum este iMovie de la Apple sau QuickTime Pro (dar să știți că merge foarte bine și cu Windows Movie Maker).

Dacă doriți însă să faceți un video rapid și ușor folosind atât imagini cât și mici secvențe video puteți folosi www.animoto.com. Produsul obținut este la fel de profesional ca și unul realizat cu aplicații mai sofisticate.

1 Stop motion (cunoscut și sub numele de „stop cadru”) este o tehnică de animație care face ca obiectele din jurul nostru să pară a se deplasa de unele singure. Obiectul este mutat cu pași mici, între cadre fotografiate individual, creând iluzia de mișcare atunci când o serie de cadre sunt rulate ca și o secvență cotinuu. Vezi o listă impresionantă de filme la http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_stop_motion_films.



PASUL 1: JURNAL DE PRODUCȚIE

Să presupunem că figura istorică la care s-au oprit este Henry al VIII-lea. În primul rând este nevoie să înceapă prin a fotografia sau a găsi o imagine cu portretul regelui. Nu uitați că trebuie să fotografiați nu să filmați!

După ce elevii au fotografiat prima imagine, trebuie să adauge o caracteristică legată de una din însușirile fizice ale personajului ales (în cazul nostru barbă roșie, obraji bucălați etc.) înainte de a trece la următoarea fotografie. Unii copii s-au amuzat fotografiind doar sprâncenele și mustața de pe mai multe portrete sau chiar ale persoanelor din anturajul lor. E în regulă! Ce contează este să-i instruiți în continuare să continue să adauge caracteristici fizice (nu uitați că este întotdeauna nevoie să faceți acest lucru DUPĂ ce ați fotografiat). Repetați pașii până aveți suficiente detalii.

Folosiți www.comiclife.com pentru a crea o poveste – în acest fel se economisește timp și îi scutește ulterior pe elevi de necazurile editării firului narațiunii.

PASUL 2: DESCĂRCAREA IMAGINILOR

Odată ce au terminat cu fotografierea elevii trebuie să descarce conținutul cardului de memorie pe calculator. Acest proces depinde de tipul echipamentelor. Asigurați-vă că ați consultat manualul de utilizare al aparatului de fotografiat și știți să folosiți corect software-ul de descărcare (mulți dintre elevi sunt însă foarte competenți digital și reușesc să facă acest lucru fără nicio problemă). Noi am utilizat iPhoto și iMovie pentru calculatoarele noastre de tip Macintosh.

Se procedează în modul următor¹: descărcați fotografiile din aparatul foto și creați pe disc un folder de tip album. Odată descărcate imaginile deschideți aplicația de editare video și importați toate fotografiile. În general se crează un nou proiect per sesiune. Dați-i un nume și treceți la pasul următor. Toate fotografiile apar în ordinea în care au fost făcute. Treceți apoi la alegerea opțiunilor de utilizare media, a desfășurătorului temporal (cadru cu cadru), selectarea efectelor ș.a.m.d.

CREAREA ANIMAȚIEI

Pentru a crea un film de animație scurt este nevoie să instruiți editorul video în mod corespunzător, setând intervalul de timp în care fiecare fotografie apare una după cealaltă, pentru a crea efectul de secvență în mișcare. Este la fel ca și crearea unei prezentări în PowerPoint, având grijă la tranziția dintre slide-uri. Intervalul de timp ales va afecta atât tranziția cadrelor cât și lungimea filmului.

În mod obișnuit durata este de 3 cadre per fotografie. Aceasta înseamnă cam 10 fotografii la fiecare secundă pentru o secvență în mișcare fără sincope de „trafic” digital. Astfel că aveți nevoie

¹ În România în unitățile de învățământ preuniversitar dispozitivele Mac nu sunt populare de aceea nu vom insista asupra acestor echipamente ci vom descrie doar pașii și nu comenzile în sine. Deoarece la noi în țară este foarte popular Windows Movie Maker sugerăm utilizarea acestuia sau a aplicației Animoto așa cum este sugerat în descrierea activității.

de aproximativ 100 de fotografii pentru 10 secunde video. Un simplu calcul matematic ne spune că pentru un filmuleț de jumătate de minut aveți nevoie de cel puțin 300 fotografii. Nu este atât de complicat cum pare la prima vedere!

Aveți grijă la formatul în care apar intervalele de timp (ex. „0:00”). Primul număr reprezintă secunde iar cel de al doilea numărul de cadre (așadar 3 cadre per imagine înseamnă „0:03”).

Următorul pas este foarte important, de aceea cereți elevilor să fie foarte atenți: alegerea imaginilor (acest lucru, de regulă se face printr-un clic pe imaginile care doriți să facă parte din film, mai multe deodată se selectează prin apăsarea tastei Shift). Aplicați apoi intervalul de timp tuturor fotografiilor și urmăriți linia temporală de la baza ecranului.

Când aplicația a terminat apăsați butonul Play. Voila! Primul filmuleț de animație este gata!

Se poate adăuga și fundal sonor, de exemplu muzică în format MP3. Fișierul se trage pur și simplu peste linia temporală (la fel de bine puteți descărca online un fișier MP3). www.jamendo.com este o excelentă resursă pentru utilizarea de muzică licențiată CC.

Pentru vizibilitate se poate exporta animația creată sau chiar partaja pe rețele online.

Folosiți www.Metta.io pentru a crea povestea din spatele creării unui astfel de filmuleț.

SPRIJIN LOGISTIC

- Un aparat foto digital pentru fiecare grup de elevi (preferabil grupuri mici).
- Stabiliți termene precise pentru fiecare pas / etapă astfel încât toată lumea să termine în același timp. Nu contează dacă unele grupuri vor avea filme de 30 secunde iar altele de un minut.
- Dacă adăugați muzică asigurați-vă că este licențiată corect. La fel aveți grijă pentru cazurile în care faceți public pe web produsele finale.

VALOARE ADĂUGATĂ

Cui nu îi place popularul film de animație „Wallace and Gromit”? Sau celebrul „The Nightmare Before Christmas” al lui Henry Selick (după o poveste de Tim Burton)? Elevii pot crea absolut orice. Singura limită o reprezintă imaginația!

UTIL ȘI PENTRU ...

proiecte creative, narațiuni digitale, artă, dramă și TIC



CARTOGRAFIERA DREPTURILOR OMULUI

PE SCURT

Faceți din această activitate un proiect care să reducă consumul de hârtie! Creați un folder pe Google Drive www.drive.google.com și apoi câte un fișier pentru fiecare grup în care să stocați / rețineți toate informațiile, documentele, fotografiile, imaginile și clipurile video care vor fi folosite în cadrul desfășurătorului temporal.

MyHistro este un instrument online care permite crearea de linii temporale având la bază hărți geografice. Poate include text, imagini și clipuri video. Este gratuit, simplu și o plăcere să-l folosești! Prin crearea de linii temporale elevii sunt capabili să organizeze și să explice evenimente într-un mod dinamic și creativ. În această activitate le-am cerut elevilor să creeze o poveste sub formă de linie temporală despre istoria drepturilor omului.

Tastează următoarea adresă URL în browser-ul folosit: <http://dsl.richmond.edu/emancipation/>. Resursa online este excelentă pentru a le arăta elevilor diferite modalități de reprezentare a datelor. Subliniem totuși că, pentru scopurile acestei activități, ne-am limitat la un set particular de date, și anume cel despre emanicpare.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Începeți prin a le arăta elevilor 2 sau 3 povești pe harta aplicației myHistro. Accesați secțiunea educațională a site-ului www.myhistro.com și explorați câteva dintre liniile temporale publice din galerie. Alegeți una adecvată scopurilor lecției dvs. și, pe măsură ce o parcurgeți împreună, nu uitați să menționați principalele caracteristici ale aplicației (harta geografică, date, texte, imagini etc.).

După ce ați introdus subiectul – drepturile omului – împărțiți elevii pe grupuri mici. Spuneți-le că sunt răspunzători pentru selectarea și colectarea tuturor resurselor necesare pentru propria linie temporală. Fiecare grup va căuta pe internet informații legate de evenimente importante din istoria drepturilor omului. Din toate informațiile găsite vor trebui să selecționeze doar 10 evenimente pe care le găsesc ca fiind cele mai semnificative pentru subiectul abordat. Amintiți-le elevilor că nu este suficient să fi găsit informații despre eveniment ci trebuie să fie în măsură a spune și când și unde a avut loc evenimentul găsit. În acest punct al activității, discutați cu elevii despre relevanța / acuratețea informațiilor găsite și dacă ar trebui să confrunte ceea ce au găsit online cu surse clasice de informație (alte surse tradiționale). Reamintiți-le că oricine poate să contribuie la Wikipedia, de exemplu, astfel încât calitatea informațiilor găsite să fie foarte scăzută. Apoi cereți-le ca tot ceea ce doresc să includă pe linia temporală să fie încărcat în folderul asociat grupei lor pe Google Drive.

Cereți elevilor să folosească www.capzles.com pentru a căuta conținut îmbunătățit multimedia sub formă de narațiuni digitale sau chiar linii temporale. Capzles este o aplicație care are, de asemenea, o componentă de rețea de socializare.



Dacă culeg / colectează foarte multe date, cereți-le să le exploreze în modalități diferite, de exemplu folosind vizualizarea datelor prin ManyEyes sau GapMinder (<http://www.gapminder.org>).

După ce au selectat informația este nevoie de imagini și clipuri video sugestive care să illustreze evenimentele alese. Încurajați-i să creeze propriile imagini fie folosind aplicații de remixare a conținutului fotografic fie folosind software de desinare. În clasă, organizați grupurile în concordanță cu numărul de computere disponibile. Ar fi bine să puteți avea grupuri mici cu câte 2-3 elevi, astfel încât fiecare elev să poată să-și prezinte munca. Dacă aveți la dispoziție un laborator de informatică cereți elevilor ca fiecare grup să își stabilească roluri precise pentru fiecare membru (un elev se ocupă de imagini, altul de scrierea textelor etc.).

Când toate grupurile au terminat cu cercetarea resurselor online, următorul pas este să își stabilească reperele digitale pe <http://www.myhistro.com> astfel încât să spună o poveste.

O dată terminată povestea, fiecare grup va prezenta rezultatul în fața clasei. Feedback-ul din partea profesorului și a colegilor va fi lăsat pe peretele virtual al clasei, pe Padlet, astfel încât să poată să-și îmbunătățească povestea (www.padlet.com).

La sfârșit, pot alege să-și facă publică povestea prin partajarea conținutului online. Prin codul embed poate fi apoi accesată fie pe site-ul școlii, pe blogul clasei sau chiar partajată pe diverse platforme social media.

Acest instrument nu ridică probleme deosebite în ceea ce privește securitatea și/sau siguranța online (de exemplu pentru crearea unui cont). Cu toate acestea, ar trebui să citiți termenii referitori la politicile de acces și cei de confidențialitate (<http://www.myhistro.com/privacy>).

De vreme ce utilizăm imagini și clipuri video, elevii sunt încurajați să ia în considerare și să discute în același timp aspect legate de drepturile de autor (copyright), licențele de utilizare etc. Puteți găsi mai multe informații legate de aceste aspecte la sfârșitul acestui ghid sau pe site-ul proiectului în secțiunea corespunzătoare.

Folosiți www.timeline.knightlab.com pentru a crea linii temporale interactive care spun povești pe baza unor date statistice. Site-ul este disponibil în peste 40 de limbi diferite și este compatibil cu Twitter, Flickr, Google Maps, YouTube, Vimeo, Vine, Dailymotion, Wikipedia, și SoundCloud.

SPRIJIN LOGISTIC PENTRU ACTIVITATE

- Acces la Internet
- Un cont pe aplicația <http://www.myhistro.com/>. Puteți crea unul pentru toată clasa sau să folosiți contul școlii (disponibil și pe alte rețele sociale).

VALOARE ADĂUGATĂ

Prin cartografierea drepturilor omului elevii au o perspectivă globală asupra unui aspect istoric. Prin alegerea imaginilor, clipurilor video și chiar a textelor elevii au șansa să își exprime ceea ce știu pe marginea acestui subiect și, mai mult, ce consideră ei important ca fiind un moment de turnură în istorie. Modalitatea ușoară de partajare a conținutului este un mare plus legat de această activitate.

UTIL ȘI PENTRU ...

Acest software poate fi folosit și pe anumite dispozitive mobile pentru a crea linii temporale pe diverse subiecte sau chestiuni de interes – inclusiv pe domenii tehnice.

Activități similare pot fi planificate pentru evenimente specifice din istorie. De exemplu o țară, un oraș sau o personalitate faimoasă a timpurilor! Sau, ați putea cere elevilor să pună pe hartă propriul arbore genealogic prin intersectarea diverselor momente familiale cu cele istorice (aveți grijă însă să nu fie în clasă copii adoptați, părinți decedați etc. care ar face dificilă activitatea pentru copii).

SECȚIUNEA 1

4. ÎNȚELEGEREA TEXTULUI

Dintre cele patru abilități discutate în acest ghid, înțelegerea textelor este cea mai generică pentru științele umaniste și, de altfel, în toate disciplinele academice corelate cu subiecte de profil uman. Cu toate acestea, înainte de a înțelege un text, elevii trebuie să poată accesa (un cuvânt elegant utilizat adesea pentru citire) textul. Cu toate acestea, prezentul ghid nu se ocupă să-i învețe pe elevi CUM să citească, ci doar oferă elevilor posibilitatea de a-și îmbunătăți înțelegerea și utilizarea diferitelor tipuri de texte: fie ele ficțiune, poezie, non-ficțiune sau chiar să ruleze diverse scripturi, on-line și/sau surse pe suport de hârtie. Cum acesta este un proiect european se presupune că citirea / lectura și comunicarea atât în limba maternă cât și în cea străină sunt însușite, cel puțin la nivel de bază.

Ne-am canalizat eforturile pentru a face procesul distractiv și interesant: „produsul” rezultat să reflecte standardul muncii depuse de elevi, precum și capacitatea lor intelectuală adecvată vârstei. Ceea ce sperăm este ca fiecare profesor să găsească în aceste activități dorința de a le aplica elevilor, prin juxtapunerea diverselor aplicații de e-learning (nu neapărat cele sugerate de noi).

După ce am subliniat importanța comunicării formale în alte activități, aici am cerut elevilor într-o activitate anume să se folosească de Twitter pentru a-și comunica propriul mod de înțelegere a textelor legate de Macbeth. Noi credem că este foarte important să subliniem faptul că înțelegerea unui text și **capacitatea de a putea să arăți / demonstrezi că textul a fost înțeles** sunt competențe diferite. Știm că profesorii sunt foarte familiarizați cu aceste lucruri, astfel încât ne-am luat libertatea de a folosi diferite aplicații on-line, care sunt deosebit de bune atât pentru dezvoltarea individuală cât și în procesul de evaluare.

VACANȚĂ ON-LINE

PE SCURT

În această activitate elevii vor învăța să se folosească de resurse online pentru a planifica vacanța familiei. Un element cheie al acestei activități este modul în care elevii vor folosi și își vor dezvolta abilitățile de limbă într-un context practic. În timpul acestui proces ei vor trebui să colecteze cuvinte și fraze pe care le întâlnesc virtual și să și le noteze. Ne place această activitate deoarece dezvoltă înțelegerea textelor digitale într-o manieră amuzantă, relaxantă și, bineînțeles, folositoare actului didactic. Am folosit această activitate cu elevii dintr-un liceu din Germania, cu vârste cuprinse între 12 și 16 ani care învățau engleza ca și limbă străină.

Folosiți www.tagxedo.com sau www.wordle.com pentru a crea nori de cuvinte pe baza vocabularului utilizat la ora de limbă modernă.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Dați elevilor informații suficiente ca de exemplu, „Vrei să îți petreci vacanța de Paște în Scoția. Părinții tăi își doresc ca tu să mergi în această țară deoarece va fi o ocazie foarte bună de exersare a englezei”.

Elevii vor apela la Internet pentru a culege informații despre țara și locurile pe care și le doresc să le viziteze, cum ar fi atracții turistice, evenimente culturale, orașe, populație, relief, vremea etc. În plus, le furnizăm elevilor foi cu indicii despre informațiile pe care dorim să le găsească online. Acest pas îi va ajuta pe elevi să își direcționeze atenția pe culegerea informațiilor relevante. Vom face acest lucru în mai multe ore, în etape pentru a ne asigura că au obținut toate informațiile necesare.

Cereți elevilor să folosească www.padlet.com pentru a-și comunica ideile sau să își lase listele „de cumpărături” de vacanță.

Dacă localitatea voastră este înfrățită cu cea pe care doriți să o vizitați cereți elevilor să găsească o persoană pe care să o intervieveze prin Skype. Acest lucru merge cel mai bine dacă școala dvs. este partner cu altă școală, ca în cazul proiectelor Comenius sau eTwinning.

Elevii decid care regiune doresc să o viziteze și să petreacă mai mult timp. Pentru vizitarea Scoției se poate folosi site-ul www.visitscotland.org.

Când au toate informațiile (în engleză!) nu le mai rămâne de făcut decât să traseze un grafic financiar al vacanței. Acesta se va redacta în limba maternă. Când este gata va fi prezentat părinților. Un aspect deloc de neglijat este utilizarea dicționarelor online pentru găsirea cuvintelor pe care nu le înțeleg sau nu le cunosc sensul.



www.omniglot.com este o resursă excelentă pentru a accesa dicționare în diverse limbi.

Finalizarea acestei activități se poate face prin ascultarea de podcasturi de pe site-urile oficiale care prezintă orașul / destinația aleasă de elevi pentru a-și petrece vacanța cu familia. Deși există numeroase astfel de clipuri audio pe Youtube, recomandăm consultarea site-urilor oficiale (de exemplu pentru Scoția www.edinburghvideoguide.com).

Elevii pot folosi și www.NoteLand.com pentru a crea un jurnal de călătorie, de fapt un jurnal de învățare care să cuprindă subiectele cercetate, să primească feedback etc. Util de asemenea și profesorilor în procesul de evaluare. O hartă a învățării poate fi realizată și apelând la un utilitar special de trasare a hărților de concepte, și anume www.edynco.com. Se poate utiliza pentru a conecta explicațiile și resursele online în așa fel încât conținutul multimedia creat de către elevi să fie apetisant vizual. Trebuie să menționăm că Edynco este o aplicație disponibilă pentru iPad. Același lucru se poate obține cu orice altă aplicație de creare hărți conceptuale cum ar fi Spicynodes, Gliffy, sau Creaza.

SPRIJIN LOGISTIC PENTRU DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

- Foi de lucru (în limba maternă). Adaptați-le pe cele oferite de noi pentru a economisi timp (sunt disponibile online pe site-ul proiectului la această adresă: http://www.bierweiler-online.de/file-admin/Englisch/projects/scotland/files/A_trip_to_Scotland.pdf ! Linkul către această activitate pe site-ul proiectului este: <http://taccl2.eu/ro/tari/germania/vacanta-online>.
- Asigurați-vă ca elevii să nu se abată de la lecție (căutarea pe Internet nu înseamnă discuții de grup!)
- Un calculator per elev sau lucrul pe grupe mici.

VALOARE ADĂUGATĂ

În mediul online elevilor li se dau cele mai recente informații și materiale necesare pentru buna desfășurare a activității. Sunt câteva mici caracteristici care trebuie urmărite să fie disponibile, cum ar fi clipurile video, podcasturile, jocurile etc. astfel încât elevii să poată să își scrie propria broșură de călătorie.

UTIL ȘI PENTRU ...

dezvoltarea abilităților de citire (lectură) într-o limbă străină (reprezintă nucleul central al acestei activități), dar așa cum am văzut există posibilități evidente de a utiliza activitatea și în predarea geografiei, matematicii sau economiei etc.

IUBESC LITERATURA

PE SCURT

În această activitate, elevii folosesc aplicații online creative pentru a expune modul de înțelegere a unui text pe care l-au studiat. Ne-am folosit de software-ul de mai jos pentru a ajuta elevii să înțeleagă o serie de texte de la Shakespeare la Jane Austen la Philip Pullman și multe altele.

Cereți elevilor să scrie toate cuvintele care le vin în minte atunci când se gândesc la textul ales pentru sesiunea de brainstorming. Apelați la www.wordle.com.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Introduceți aplicația www.prezi.com elevilor, fie prin crearea unui cont propriu fie prin înregistrarea școlii sau a elevilor, în mod individual. Explicați-le că vor trebui să creeze o prezentare cu această aplicație care să reflecte modul lor de înțelegere a textului. Printr-un click pe acest link puteți parcurge o prezentare extraordinară despre Macbeth: <http://virtualllearning.ca/index.php/work/culminating-assignment-for-macbeth/>.

Explicați-le elevilor că, înainte de a începe, vor trebui să-și planifice și să colecteze informații, clipuri video, etc. pe care doresc să le utilizeze în prezentarea lor. După ce s-au autentificat, elevii pot parcurge un tutorial de utilizare a aplicației. În cazul în care nu au mai folosit Prezi, elevii ar trebui să parcurgă secțiunea Show me how / „Arată-mi cum”. După aceea vor trebui să adăuge cel puțin 6 obiecte media înainte de a li se permite să organizeze conținutul, dar le puteți explica că, probabil, vor avea nevoie de mult mai mult decât acest lucru pentru a face ca textul să poată fi vizualizat și înțeles de persoane străine.

Elevii pot crea propriile povestiri sau inspirate de text folosind www.dvolver.com.

Permiteți pentru mai multe lecții ca elevii să adauge conținut prezentării lor. Pot rula propria prezentare ca ulterior să se întoarcă în modul de editare, dacă doresc acest lucru.

Cu elevii de vârstă mică, cel mai bine este să încercați să recreați împreună o scurtă scenă dintr-o lectură pe care ei o îndrăgesc. Folosiți pentru aceasta aplicația www.storybird.com.

Întrebați dacă există voluntari care să-și prezinte în fața clasei creațiile (realizate în Prezi).

Folosiți www.twitter.com pentru un joc de rol pe baza personajelor cheie din lectura aleasă. Pentru exemplul nostru despre Macbeth vedeți tagul [#mactwitter](https://twitter.com/#!/mactwitter) x2x2 T&T fire burn+cldrn bbl.



SPRIJIN LOGISTIC PENTRU ACTIVITATE

Cu excepția faptului că lucrează în perechi sau pe grupuri mici, elevii au nevoie fiecare de câte un calculator. Cu toate acestea, nu există nici un motiv pentru care prezentarea lor de tip draft să nu poată fi vizualizată și discutată. Mici comentarii sau notițe lăsate de alți colegi pot fi de un real folos pentru definitivarea prezentării, în special în cazul elevilor cu dificultăți de învățare sau emotivi.

VALOARE ADĂUGATĂ

Această activitate va fi pe placul multor elevi care întâmpină probleme în scrierea academică (în special de eseuri). În plus, încurajează creativitatea, îi determină pe elevi să „gândească” în afara zonei de confort educațional a clasei/disciplinei.

UTIL ȘI PENTRU ...

geografie, istorie, științe ... de fapt, orice subiect!

SECȚIUNEA 2

CHESTIUNI DESPRE COPYRIGHT, HARDWARE ȘI SIGURANȚĂ DIGITALĂ

Mai multe informații despre aceste chestiuni puteți găsi în primul ghid al seriei, cel care se adresează învățământului primar. De asemenea le puteți accesa și online. Dacă aveți un Smartphone sau orice alt dispozitiv mobil inteligent, scanați codurile QR de mai jos, care vă vor duce la resursa corespunzătoare de pe site-ul Tacle2. Sau puteți vizita direct site-ul proiectului, accesând opțiunea „Chestiuni de securitate”.



SIGURANȚĂ



SECURITATE



PROTECȚIE



CONFIDENȚIALITATE



DREPTURI DE AUTOR (COPYRIGHT)



HARDWARE

ALTE RESURSE

Nu toate resursele enumerate mai jos au fost folosite în acest ghid, și acest lucru nu are nicio legătură cu utilitatea sau calitatea lor, ci pur și simplu nu am avut spațiul necesar! Parcurgeți lista de mai jos și dacă ați găsit ceva ce vă place – verificați, încercați această resursă! Și da, aproape toate sunt gratuite!

- www.prezi.com. Un instrument pe cât de spectaculos pe atât de simplu de folosit. Fabulos! Prezi, o alternativă la PowerPoint, vine cu o abordare non-liniară a prezentărilor pe care trebuie să le facem.
- <http://www.britishmuseum.org/explore/highlights.aspx>. Muzeul Britanic este unul dintre cele mai vechi muzee din lume în care puteți explora o colecție de locuri, culturi, oameni și alte artefacte.
- <http://www.bbc.co.uk/ahistoryoftheworld/>. Un site care spune istoria lumii în diverse obiecte.
- <http://www.bbc.co.uk/schools/primaryhistory/worldhistory/>. Un site de istorie a lumii pe înțelesul celor mici.
- <http://www.archives.gov/education/lessons/worksheets/>. Excelentă resursă online pentru analiza de documente (înțelegerea textului și alte surse).
- <http://www.pbs.org/wgbh/pages/frontline/digitalnation/>. Clipuri video, interviuri și forumuri de discuții (mai degrabă pentru profesori decât pentru elevi).
- www.surveymonkey.com. Software gratuit de creare chestionare.
- <http://www.ctgeoalliance.org/lessons.html>. Planuri de lecții gratuite și multe alte resurse din domeniul geografiei!
- <http://www.google.com/earth/index.html>. Descarcă un glob interactiv!
- www.taccl2.eu. Găsiți multe resurse, planuri de lecții și idei despre activități de predare-învățare în domeniul științelor umaniste.
- www.vocaroo.com. Înregistrează și trimite un mesaj audio!
- www.freesound.org, www.ccmixer.org, www.jamendo.com. Locații pentru descărcarea de muzică gratuită.
- www.audacity.sourceforge.net. Software de editare audio.
- www.faceyourmanga.com. Elevii își pot crea propriul avatar.
- www.fotobabble.com. Crează fotografii vorbitoare.
- www.blabberize.com. Din nou un site interesant care face ca pozele să vorbească dar într-un mod mult amuzant!
- www.pinterest.com. Crează tablouri online cu linkuri și fotografii într-un mod atractiv.
- www.glogster.com. Crează postere, prezentări etc. Amuzant, ușor și eficient.
- www.myfootprint.org. Elevii pot să își descopere propriile urme ecologice.
- www.comicliffe.com. Crează benzi de desene animate pe orice subiect. Aplicația permite pentru o anumită perioadă testarea ei, după care este nevoie de trecerea spre un cont plătit. Merită însă să încercați!
- www.historypin.com. Evenimente, locuri, oameni din istorie ținuiți prin pioane virtuale pe o hartă interactivă.

CONCLUZII

UTILIZAREA E-LEARNINGULUI PENTRU PREDAREA ÎN ȘTIINȚELE UMANISTE

Împreună cu site-ul Tackle2 și cursurile de perfecționare Tackle, acest ghid se dorește a fi o resursă practică pentru profesorii de științe umaniste din învățământul preuniversitar, în special gimnaziu. Acesta a fost conceput în conformitate cu ceea ce profesorii de științe umaniste ne-au spus că au dorit: o mulțime de idei, câteva reguli pentru activitățile practice și nu prea multă teorie. Ghidul oferă idei „instant” și, sperăm noi, și un stimulent 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 anume model pentru dezvoltarea curriculară. 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.

În mediul online există foarte multe resurse extraordinare prin conținutul pe care îl oferă (în continuă actualizare). În mod special ne plac următoarele:

- <http://digitalhumanitiesnow.org>
- <https://dhs.stanford.edu/>
- <http://digital.humanities.ox.ac.uk>

Aceste site-uri nu furnizează în mod implicit o lectură ușoară dar ar trebui să satisfacă orice gust pedagogic oricât de sofisticat / snob ar fi!

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.

Poate vă întrebați de ce științele umaniste au nevoie de un tratament imediat, tehnologic, ținând cont de faptul că ele au existat în sine ca și discipline științifice recunoscute de secole, fără să acordăm o prea mare importanță beneficiilor educaționale. Acest lucru este adevărat, dar lumea este într-o continuă mișcare, și deoarece banii sunt motorul care fac lumea să se învârtă, cel puțin aparent utilizarea tehnologiilor în disciplinele de profil uman trebuie să aibă o valoare

În secolul XXI, totul și toată lumea trebuie să lucreze pentru investiții, oportunități, statusuri sociale și „o anumită poziție”. Orice ați crede despre viața modernă, incontestabil rămâne faptul că există din ce în ce mai puține locuri de refugiu pentru cei care doresc doar să „profite” (cum ar spune românul, nimic nu este gratuit, totul se plătește). Gândirea, învățarea și chiar visarea - toate au

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=IgiMd2t3UI8C&dq=Using+Social+Media+in+the+Classroom&source=gbs_navlinks_s.

o valoare intrinsecă în epoca modernă. A gândi în mod clar, a învăța foarte mult și foarte multe precum și a avea visuri mărețe, reprezintă în ultimă instanță o afacere – una MARE, personală. Unul dintre lucrurile care sunt reproșate științelor umaniste este că au eșuat în a oferi modele de gândire adecvată timpurilor. Dar este oare adevărat acest lucru?

CE S-A ÎNTÂMPLAT?

La un moment dat, în trecutul nu prea îndepărtat, subiectele/temele literare și științifice au plecat la drum împreună, mână-în-mână, în mod constant și consistent. Nu a fost o concurență prea mare, pentru că fiecare avea propria sa afacere în timp ce arătau un interes politic față de celălalt. Mai mult, a existat un anumit respect între cele două părți, fiecare având o agendă proprie. Deși ideile erau discutate la petreceri și în cluburi private, toată lumea își știa locul ... Ceea ce se aducea la petrecerile academice a fost, în cea mai mare parte, la fel de apreciat.

Cu toate acestea, în ultimele decenii, cele două zone de studiu academice s-au îndepărtat una de cealaltă. Rareori și-au mai vorbit și au avut puncte de vedere comune. Astăzi, par totuși să interacționeze și doar datorită faptului că știința vine cu noul fenomen tehnologic - cum ar fi Internetul – ca să revoluționeze viețile noastre, forțând astfel științele umaniste să răspundă adecvat. Scorul s-a dezechilibrat iar „Știința” conduce detașat „Umanistica”: 1-0.

„FOC” ÎN ZONA DE CONFORT A UMANISTICII – OPORTUNITĂȚI ȘI PROVOCĂRI

Deoarece științele încep să domine societatea modernă, cele umaniste sunt în pericol de a-și pierde statutul. Pentru mulți dintre studenții de azi, faptul că științele umaniste ar putea avea vreo influență semnificativă la nivel global pare o nebunie; la urma urmei, „Samuel Pepys¹ a scris doar un jurnal, nu e ca și cum el ar fi inventat Wii-ul, sau ceva asemănător”! O căutare rapidă pe Google va dezvălui că în blogging-ul academic predomină tabloul unor educabili ce văd științele umaniste ca pe ofrandă unui rege mort într-un parc auto sau doar o altă excursie școlară la Stratford-Upon-Avon, în timp ce știința primește aprecieri la nivel mondial pentru cercetări în domeniul celulelor stem, clonării, explorării spațiului cosmic și / sau a dispozitivelor mobile. Oh, și să nu uităm, de asemenea, cum, în mod constant ni se amintesc de excelentele oportunități de locuri de muncă deschise absolvenților de științe. Aceasta este lupta cu care Umanistica se confruntă.

Ironia este că științele umaniste nu au fost niciodată într-o astfel de poziție puternică de a recruta, de a educa și de a forma următoarea generație. Astăzi, chiar și cei mai tineri elevi au acces la biblioteci vaste de informații, date, imagini, clipuri video sau audio și alte surse primare de informație, chiar rare, prețioase, care au fost întotdeauna închise în tezaure întunecate din depozite de prestigiu. Aceasta este doar una dintre ușile de oportunitate deschise științelor umaniste chiar acum.

AȘADAR, ASISTĂM LA SFÂRȘITUL JOCULUI?

Cu siguranță NU! Noi, cei din Tacche, credem că folosirea aplicațiilor de e-learning în științele umaniste nu numai că va produce o revigorare a domeniului dar și că vom asista la inspirarea viitorilor lideri și inovatori – la urma urmei vom avea nevoie de arheologi și geologi pe alte planete în viitorul nu foarte îndepărtat! Responsabilii de politici, cei din linia întâi a marilor escadroane de inteligență și putere din cadrul departamentelor de umanistică nu își mai permit să rămână încartiruiți / înregimentați în stil „tradițional” și trebuie să recunoască faptul că a sosit timpul să facă față unei revoluții – așa cum a făcut-o nu demult medicina.

În cazul în care aveți încă dubii cu privire la acest lucru, ar trebui să fiți conștienți de faptul că industria a răspuns deja la aceste schimbări, și așa au făcut și părinții. Ne-au fost aduse la cunoștință cazuri în care părinții le-au spus copiilor lor că le vor finanța studiile doar cele care se finalizează cu o diplomă în afaceri, știință sau inginerie. Și, în timp ce există elevi cărora le-ar plăcea să studieze istoria sau geografia, aceștia vor fi din ce în ce mai puțin probabil să facă acest lucru după

1 Vezi și http://en.wikipedia.org/wiki/Samuel_Pepys.

ce au auzit zvonuri și știri, ce susțin că centrele de asistență sunt, chipurile, plin de absolvenți de umanistică care nu au putut obține un loc de muncă în alt domeniu. Chiar dacă acest lucru este adevărat, nu trebuie să mai fie cazul astăzi.

Sectoarele tradiționale, indiferent dacă acestea sunt în afaceri, comerț și chiar domenii umaniste, pierd din vigoare din cauza aversiunii față de asumarea de riscuri, lipsa de bani pentru cercetare, popularitatea în scădere și o lipsă acută de persoane cu adevărat talentate în specializarea aleasă. Dar oportunități și mai mari ar putea fi la orizont, deoarece lumea a recunoscut că a inventa nu este de ajuns - produse și idei trebuie, de asemenea, să fie vândute.

În urmă cu douăzeci de ani, dacă ai fi vrut să începi o afacere, ai fi petrecut o lună sau poate mai mult imaginând produsul pe care ai fi vrut să-l construiești, apoi ți-ai fi dedicat anul viitor dezvoltării prototipului, găsirii de fabrici și de a trece la producția propriu-zisă.

Astăzi multe dintre produse sunt virtuale, cum ar fi aplicațiile pentru iPhone. De lucru în acest domeniu poate contracta orice număr de programatori de oriunde din lume. Dar pentru a ajunge la acest punct, companiile trebuie să petreacă luni de zile în căutarea acelei idei nedezvoltate pe care să o pună în practică. Ei vor trebuie, de asemenea, să găsească investiții, parteneri și oameni talentați să-și asume riscul și să se alăture firmei lor. Și trebuie să facă toate astea fără un produs real! Oamenii de știință și matematicienii nu sunt renumiți pentru retorica lor captivantă (Băieți ne pare rău, dar acesta este adevărul!). Și atunci, către cine se orientează aceste firme? La cine apelează?

SĂ INTRE POVESTITORII ...

Aceste firme au început să învețe că singura modalitate de a convinge pe cei indeciși, pentru a-i ispiti și a le vinde o idee nouă, este de a spune povești: povești despre produsele lor, despre modul în care acestea vor fi utilizate și modul în care umanitatea va beneficia de pe urma lor. Povești care sunt atât de vii încât potențialii investitori își pot imagina că există deja și sunt o parte din viața lor de zi cu zi. Aproape orice ne putem imagina acum poate fi construit, astfel încât câmpul de luptă din afaceri s-a mutat din inginerie către alt tărâm unde o mulțime de oameni pot povesti cu adevărat deoarece au un talent înnăscut. Concluzia este că știința este foarte bună la a veni cu rezultate reci, dure, că poate experimenta ușor cu aproape orice dar ea ia în considerare elementul uman care există cu siguranță, în orice problemă dată? Lumea începe să recunoască faptul că există un gol mare, de natură umană în domeniul științei și tehnologiei și că în industria de astăzi nu există un calculator pe pământ care să-l umple.

Întrebat odată ce a făcut compania sa atât de specială, Steve Jobs a răspuns: *„Este scris în ADN-ul Apple că tehnologia în sine nu este suficientă – este tehnologia căsătorită cu artele liberale, căsătorită cu științele umaniste, care ne dă rezultatul ce face ca inima noastră să cânte, să tresare.”*

Cu toții presupunem că acest secol va fi unul dominat de tehnologie. Dar, așa cum competiția se mută în tehnologie în zone noi de luptă, bătălia se va duce în instituții (și de către persoane fizice) care pot aduce imaginație, înțelepciune, sensibilitate (metaforic vorbind), și mai presus de toate, povestiri. Și aceste industrii vor fi în căutare nu numai de scriere creativă, dar de oameni din fiecare disciplină a științelor umaniste, de la clasici la retorică sau filozofie. Povestirile secolului 21 vor reprezenta cireașa de pe tort și implică tot ceea ce este „uman”, inclusiv mituri, poezie, etică, istorie, psihologie, medii, stilul de viață și chiar umanitatea în sine. Practic, avem nevoie de oameni care au o înțelegere profundă a naturii umane să deschidă calea. Avem NEVOIE de Științele Umaniste.

Cu toate acestea, ne confruntăm cu o dilemă: profesori, părinți, de fapt toată lumea, vrea ca ceea ce îi entuziasmează pe copii să devină un lucru tangibil. Însă pentru aceasta ei vor trebui să câștige un trai decent ca adulți. Avem nevoie ca elevii (și părinții lor!), să înțeleagă că există oportunități pentru toți cei care doresc să studieze științele umaniste, dar ei trebuie să se pregătească continuu și asiduu pentru a avea aptitudinile necesare să profite din plin de aceste oportunități. Viitorii absolvenți de umanistică vor lucra în publicitate, afaceri, IT și politică, și nu pentru că nu ar putea să

obțină un loc de muncă în domeniul pentru care s-au specializat, ci pentru că va fi nevoie de ei în aceste zone. Dar ei nu vor fi absolvenți de umanistică în sensul tradițional; ci vor fi mai flexibili, mai rapizi și mult mai adaptabili - vor avea abilități extinse și solide.

Cererea este acolo acum, dar întrebarea este dacă științele umaniste tradiționale pot, și sunt dispuse să evolueze pentru a satisface această cerere. Noi credem că sunt.

Într-o lume care pare a fi dominată de mașini, avem nevoie pentru a sărbători umanitatea noastră. Nu există nici o disciplină academică mai bine plasată pentru a face acest lucru decât științele umaniste. Ești un profesor de umanistică și sperăm că ești dispus să profiți de aceste oportunități interesante cu ambele mâini! În termeni motivaționali, știm că riscul nu este unul mic dar, pe cât este posibil, fiți inovatori și curajoși! Mai presus de toate fiți leaderi! Lumea vă va mulțumi pentru aceasta!

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, în 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 dumneavoastră. 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 elevii 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 elevilor, 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.
- Încurajați elevii 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! Elevii 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 este 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.

„Degetele mele”, a spus Elizabeth, „nu se mișcă pe acest instrument în modul magistral pe care l-am vedea că îl fac alte femei. Ele nu au aceeași forță sau rapiditate, și nu produc aceeași expresie. Dar am presupus întotdeauna că este vina mea, pentru că nu am acordat suficientă importanță exersării”¹. Așa și științele umaniste: au nevoie de practicanți de e-learning curajoși și inovatori, și dacă aveți de gând să vă numărați printre aceștia, practica este singura modalitate de a reuși. Dacă nu vă luați la trântă cu el acum (e-learning, n.t.), veți ajunge ca atât dvs. cât și elevii dvs. să vă prefaceți că încercați.

Între timp, dacă încercările inițiale sunt supuse unei accelerări turbo s-ar putea să aveți surpriza unui traseu de învățare palpitant (și putem garanta că, uneori, se întâmplă acest lucru). Vă sugerăm să vă relaxați și să luați la cunoștință faptul că se întâmplă în toată lumea! Luați o cană de cafea și o gură de adrenalină pentru a vă alinia la startul unei competiții fascinante!

Și dacă sunteți pregătiți pentru astfel de situații de urgență, vă dorim...

PE EI! DAȚI-I GATA!

Mantre de urgență:

Nu e nici o rușine dacă ați încercat și nu ați reușit.

Predarea la fel ca și învățarea este o călătorie.

Lecțiile sunt menite a fi grele, dacă ar fi fost ușoare nu ar mai fi fost lecții.

Sunt mândru de mine că am încercat!

Asta ar fi trebuit să meargă!

Și favorita noastră ...

Nu voi mai face asta încă o dată!

1 Jane Austen (1831). *Mândrie și prejudecată*



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.

José Luis Torres Carvalho este educator în învățământul primar (EB1/JI da Boa-Fé, Elvas, Portugalia) și formator / instructor calificat pentru educație și tehnologii. În cadrul școlii este responsabil de coordonarea proiectelor despre educație civică și cele care implică tehnologiile informaționale și de comunicare.

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.

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.

Helena Felizardo este profesor de limba portugheză pentru elevii de clasa a V-a și a VI-a. Lucrează și ca bibliotecar la Agrupamento de Escolas Rainha Santa Isabel (Leiria, Portugalia) și ca formator pentru dobândirea competențelor TIC atât pentru profesori cât și pentru bibliotecari. Recent și-a finalizat studiile de master în educație tehnologică.

Maria da Luz Figueiredo este învățătoare în cadrul învățământului special, în special pentru dificultăți de învățare. În prezent lucrează în EB1 do Serrado (Buarcos-Portugalia). Încă din 1990 folosește TIC în activitățile sale educaționale.

Giulio Gabbianelli este absovent 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.

Adelina Moura este profesor de portugheză și franceză în învățământul preuniversitar și tutor pentru cursurile de instruire în e-learning. Având doctorat în tehnologii educaționale este activă și în învățământul universitar, unde predă disciplina de Tehnologii Educaționale. Arealul său de cercetare academică este concentrat pe zona învățării mobile, unde a și publicat o serie de articole și studii, precum și capitole de carte.

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.

Anne-Marie Tytgat este inginer și consultant pedagogic pentru școlile flamande din învățământul preuniversitar pe probleme de tehnologii educaționale și integrarea TIC în educație. Este furnizor de expertiză și suport pentru școlile care doresc o abordare a integrării TIC în curriculum, în dezvoltarea de strategii motivaționale a elevilor.

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.

- COORDONATOR DE PROIECT

GO! onderwijs van de Vlaamse Gemeenschap

Jens Vermeersch / Internationalisation

Anne-Marie Tytgat / Pedagogische Begeleidingsdienst

Willebroekkaai 36 • 1000 Bruxelles • 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 • hannelore.audenaert@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 Lisbona

Instituto de Educação (Institutul de Educație)

Fernando Albuquerque Costa

Faculdade de Psicologia (Facultatea de Psihologie) • Alameda da Universidade • 1600 Lisboa • Portugalia

fc@ie.ul.pt

www.ie.ul.pt

Gymnasium Münchberg

Jan Bierweiler

Hofer Straße 41 • 95213 Münchberg • 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-uvf.ro • laura.malita@e-uvf.ro

www.uvf.ro

Atunci când vine vorba să folosească noile tehnologii informaționale și de comunicare în procesul de predare-învățare, profesorii se simt sub o presiune continuă. Uneori, distanța dintre apetitul lor pentru tehnologie, competențele și abilitățile dobândite și avansul în continuă schimbare și creștere a tehnologiei devine mult prea mare de depășit.

TACCLE2: e-Learning pentru profesorii de științe umaniste este un proiect finanțat cu sprijinul Comisiei Europene în cadrul programului de învățare de-a lungul vieții (LLP). Autorii, la fel ca dvs., cititorul, sunt profesori angajați în cursa cu obstacole tehnologice. Scopul nostru este de a ne ajuta colegii de breaslă să-și îmbunătățească practicile curente, oferind sprijin și ghidare, precum și să profite de avantajele și oportunitățile pe care le oferă TIC la clasă.

Acest ghid conține 8 lecții descrise pas-cu-pas în concordanță cu abilitățile comune celor mai multe dintre subiectele din științele umaniste. În afara planului de lecție mai găsiți suport tehnologic pentru desfășurarea activităților sau sfaturi despre cum puteți evita sau ocoli potențiale eșecuri, liste cu alte discipline și subiecte în care se pot desfășura aceste lecții precum și instrumente și aplicații complementare. De asemenea sperăm ca micile noastre sfaturi să devină pentru dvs. o adevărată rampă de încărcare digitală.

Și, fiindcă webul ne învață să devenim generoși, am inclus chiar și o listă cu linkuri, tutoriale online sau alte site-uri de ajutor.

Nu punem presiune pe dvs., nu vindem nimic și, în nici un caz, nu ținem predici academice. De la bun început am fost determinați să creăm o resursă *pentru* profesori *de către* profesori, rezultatul fiind acum în mâna dvs. Prin urmare, dați-ne o șansă, încercați aceste activități și, dacă v-au plăcut, lăsați-ne un feedback pe site-ul proiectului www.tacple2.eu.

De asemenea am inclus alte 100 de idei despre cum puteți deveni un profesor și mai bun decât sunteți acum! Idei legate de utilizarea TIC în activitățile didactice.
