

# ÎNVĂȚAREA ÎN FORMAT BLENDED LEARNING PENTRU APLICAREA CURRICUMULUI NAȚIONAL

## REPERE METODOLOGICE

ANCA-DENISA PETRACHE (COORDONATOR)  
ELENA-NICOLEȚA MIRCEA (COORDONATOR)  
MEGDONIA PĂUNESCU  
EUGEN PALADE  
CRISTINA MAICAN  
MIHAELA UNGUREANU  
CARMEN IOSIFESCU



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

Material elaborat în cadrul proiectului cofinanțat din Fondul Social European -  
Programul Operațional Capital Uman 2014 – 2020  
*Profesionalizarea carierei didactice - PROF, POCU/904/6/25/146587*  
Beneficiar: Ministerul Educației

Data publicării: decembrie 2023

Editura Universității „Lucian Blaga” din Sibiu

ISBN 978-606-12-2001-4

Material publicat doar în format digital.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

## **Mulțumiri**

Autorii doresc să mulțumească pentru discuții și feedback tuturor experților din proiect.

**Experți în implementare curriculară cu abilități TIC**

**ARGHIUȘ Corina  
CRISTESCU Bogdan  
GEORGESCU Irina Roxana  
GHERMAN Gabriela  
HALASZI Monica  
IOSIFESCU Carmen Violeta  
KOZAK Maria  
MAREȘ Silvia  
MĂCIUCĂ Marius-Silviu  
MORAR Mihai Gheorghe  
NUT Ștefan  
PALADE Eugen  
PĂUNESCU Megdonia  
ROȘU Florin  
STREINU-CERCEL Gabriela  
ȚURA Mihaela**

**ARGATU Adriana-Nicoleta  
BOGDAN Sanda  
BUTARU Laura  
DAN Steluța  
DINU Serenella  
DOGARU Ileana  
DUMITRESCU Doru  
DUMITRIU-LUPAN Nușa  
DUMITRU Adriana  
DATCU Zamfir  
CÎRSTEA Mihaela-Daniela  
ERCULESCU Laura-Maria  
MAICAN Cristina  
NISTOR Constantin-Ciprian  
PĂUNESCU Alin-Cătălin  
ȘTEFĂNICĂ Anda-Violeta  
ȚUNGUREANU Mihaela  
VRÎNCEANU Gabriel-Narcis**



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587

Instrumente Structurale  
2014-2020**CUPRINS**

<b>Capitolul 1 - Argument pentru un curriculum aplicat în sistem blended learning și online</b>	
	<i>Pag.</i>
<b>1.1. Argument</b>	<b>1</b>
<b>1.2. Proiectul PROF – pași spre profesionalizarea carierei didactice</b>	<b>3</b>
<b>1.3. Justificarea motivației elaborării studiului la nivel național</b>	<b>4</b>
<b>1.4. Elemente de noutate și inovare în abordarea curriculumului la nivel național, din perspectiva blended learning și/ online</b>	<b>4</b>
<b>Capitolul 2 - Analiză de context a învățării</b>	
<b>2.1. Delimitări conceptuale: medii de învățare, blended learning, online (sincron. asincron), resurse educaționale deschise, învățare în sistem blended learning, etc.</b>	<b>10</b>
<b>2.2. Justificarea importanței demersului învățării în format blended learning și a stării de bine în școli, conform recomandărilor Comisiei Europene și ale OECD privind învățarea online, din perspectiva profesorilor și a elevilor</b>	<b>19</b>
<b>2.3. Asigurarea egalității de șanse privind învățarea copiilor proveniți din medii dezavantajate/situații speciale, în contexte blended learning și online</b>	<b>23</b>
<b>Capitolul 3 – Repere metodologice pentru activități didactice</b>	
<b>3.1. Noutate și continuitate în curriculumului național în contexte blended learning și online</b>	
<b>3.1.1. Adaptarea demersului didactic la contexte de învățare blended learning</b>	<b>28</b>
<b>3.1.2. Corelarea competențelor-cheie, a competențelor generale și specifice disciplinei la contexte de învățare blended learning și online</b>	<b>66</b>
<b>3.1.3. Asigurarea continuității și noutății în formarea competențelor elevilor, în contexte blended learning și online</b>	<b>92</b>
<b>3.2. Proiectarea didactică în sistem blended learning</b>	
<b>3.2.1. Argumentarea nevoii de proiectare didactică în context blended learning /online</b>	<b>82</b>
<b>3.2.2. Recomandări privind adaptarea proiectării didactice la contexte blended learning și online</b>	<b>91</b>
<b>3.2.3. Exemple de bune practici privind proiectarea didactică în sistem blended learning, incluzând :</b>	<b>108</b>
<b>3.2.3.1. Repere privind planificarea calendaristică în sistem în sistem blended learning și online;</b>	<b>108</b>
<b>3.2.3.2. Repere privind proiectarea unității de învățare;</b>	<b>111</b>
<b>3.2.3.3. Repere privind organizarea unor activități de învățare, ca secvențe din proiectele unităților de învățare, proiectarea lecțiilor în sistem blended learning și online;</b>	<b>113</b>
<b>3.2.3.4. Abordarea integrată a proiectării didactice.</b>	<b>119</b>
<b>3.3. Sugestii metodologice privind desfășurarea lecțiilor în sistem blended learning și online</b>	
<b>3.3.1. Organizarea demersului didactic din perspectiva organizării predării, învățării, evaluării în sistem blended learning și online</b>	<b>129</b>
<b>3.3.2. Adaptarea curriculumului la sistemul blended learning și online</b>	<b>133</b>
<b>3.3.3. Integrarea resurselor educaționale deschise în demersul didactic</b>	<b>152</b>
<b>3.3.4. Evaluarea nivelului de formare a competențelor specifice în sistem blended learning și online</b>	<b>154</b>
<b>3.3.5. Adaptarea curriculumului la nevoile copiilor proveniți din medii dezavantajate (exemple de contexte diferențiate de învățare pentru disciplinele de examen)</b>	<b>174</b>



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020



# CAPITOLUL 1 - ARGUMENT PENTRU UN CURRICULUM APLICAT ÎN SISTEM BLENDED LEARNING ȘI ONLINE

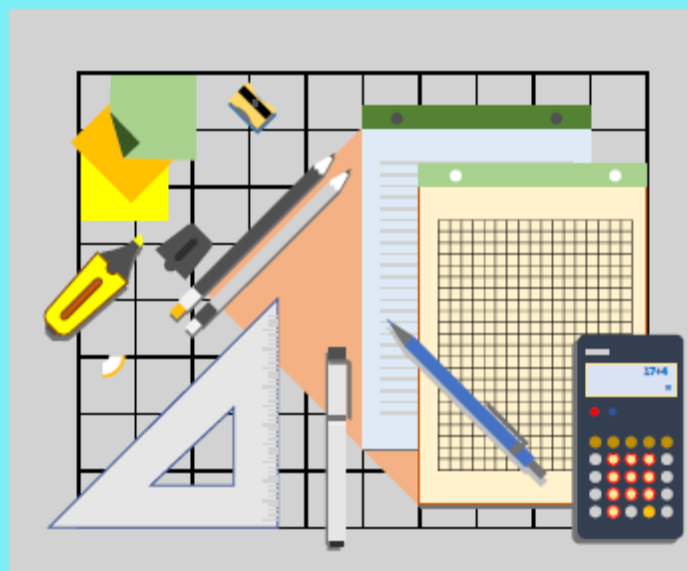
Coord. Megdonia Păunescu și Eugen Palade

**1.1.**  
*Argument*

**1.2. Proiectul PROF – pași spre profesionalizarea carierei didactice**

**1.3. Justificarea motivației elaborării studiului la nivel național**

**1.4. Elemente de noutate și inovare în abordarea curriculumului la nivel național, din perspectiva blended learning și/online**



Profesionalizarea carierei didactice - PROF - ID 146587

Proiect cofinanțat din Fondul social European prin Programul Operațional Capital





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

## 1.1. Argument

Două sunt argumentele care au făcut necesară elaborarea studiului „Învățarea în format *blended learning* pentru aplicarea curriculumului național - *Repere metodologice*” și anume consolidarea procesului de schimbare curriculară și nevoia de adaptare a educației la situații de criză care impun învățarea la distanță, dar și la tendințele actuale din domeniul tehnologiilor digitale.

În ultimii ani, sistemul românesc de învățământ traversează un proces de consolidare a reformei curriculare, concretizată prin adoptarea unui curriculum centrat pe formarea de competențe, în acord cu procese similare ce au loc la nivel european și internațional. Începută în anii 90 prin elaborarea unui prim Cadru de referință al Curriculumului național (Crișan, Cerkez, Singer, Oghină, Sarivan, Ciolan, 1998) și a unei generații de programe școlare pentru învățământul obligatoriu concepute într-o nouă abordare curriculară, reforma curriculară a continuat după afirmarea la nivel european a conceptului de competență-cheie în contextul învățării centrate pe formarea de competențe<sup>1</sup>. În corelație cu demersurile europene de promovare a competențelor-cheie, atât Legea Educației Naționale nr. 1/2011, cât și noua Lege a Învățământului Preuniversitar 198/2023 au asumat, ca finalități ale nivelurilor învățământului obligatoriu și post obligatoriu, cele opt competențe-cheie recomandate de Comisia Europeană. Primii pași în direcția elaborării unui nou Curriculum național care să conducă la formarea și dezvoltarea competențelor-cheie au fost făcuți în 2013 când au fost aprobate noi programe școlare pentru clasele I-IV, urmate apoi de programele pentru gimnaziu. Schimbarea curriculară s-a oprit însă la acest nivel, astfel încât elevii care au intrat în învățământul primar în 2013 având un parcurs școlar marcat de logica învățării de competențe ar fi trebuit să intre în ciclul liceal într-o abordare diferită. Elaborarea de către Ministerul Educației a seriei de ghiduri *Repere metodologice pentru aplicarea curriculumului național la clasele a IX-a și a X-a* au diminuat acest risc. Prin elaborarea studiului „Învățarea în format *blended learning* pentru aplicarea curriculumului național - *Repere metodologice*”, proiectul *Profesionalizarea carierei didactice - PROF* preia și duce mai departe această inițiativă, ghidul propunându-și să promoveze competența ca element organizator central al procesului de predare-învățare-evaluare în învățământul liceal. Pe de altă parte, sistemele educaționale din

<sup>1</sup> Elaborate în 2006, recomandările Uniunii Europene privind competențelor-cheie au fost actualizate în 2018 - Recommendation of the European Parliament and of the Council of 22 May 2018 on key competences for lifelong learning. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&rid=7](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&rid=7)







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Întreaga lume resimte presiunea tot mai accentuată pe care noile tehnologii, cu precădere digitalizarea și inteligența artificială, o exercită asupra copiilor și tinerilor. Aceste evoluții fac ca realul și virtualul să coexiste, iar noile generații de elevi (așa numita *Generație Z*) să aibă caracteristici aparte, să trăiască și să învețe într-un mod diferit, în bună parte dependent de telefonul inteligent și internet.

În acest context, integrarea noilor tehnologii, utilizarea bibliotecilor virtuale, a resursele educaționale deschise, au făcut ca învățarea la distanță, sau combinarea acesteia cu abordarea față-în-față (engl. *blended learning*) au devenit, treptat, realități ale educației de pretutindeni. Procesul a fost accelerat de crizele pe care societatea contemporană le traversează periodic, precum pandemia COVID 19, iar studiul „*Învățarea în format blended learning pentru aplicarea curriculumului național - Repere metodologice*” dorește să sprijine efortul cadrelor didactice de adaptare a metodologiei didactice la această realitate. De asemenea, studiul își propune să ofere sugestii privind adaptarea strategiilor de învățare la cerințele copiilor proveniți din categorii sociale vulnerabile în context blended learning, facilitând astfel accesul acestora la o educație de calitate și integrarea socială a acestora.

Construit din această perspectivă, studiul este concordant atât cu politicile promovate la nivel internațional în domeniul dezvoltării profesionale inițiale și continue a profesorilor (OECD, 2020a), cât și cu recomandările Uniunii Europene (Council of the European Union, 2021) și cele ale OECD (OECD (2020b) privind învățarea în context pandemic. În egală măsură, studiul răspunde politicilor educaționale promovate la nivel național. Din această ultimă categorie menționăm secțiunea destinată carierei didactice și parcursului profesional al profesorilor din cadrul proiectului strategic România Educată<sup>2</sup>, adoptat și implementat de Ministerul Educației, precum și prevederile recent adoptatei legi a educației învățământului preuniversitar.

Unitatea conceptuală a studiului *Învățarea în format blended learning pentru aplicarea curriculumului național - Repere metodologice* este asigurată prin raportarea la documentul *Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea curriculumului național. Cadrul de referință al Curriculumului național (Palade, 2021)* care promovează un model curricular centrat pe formarea și dezvoltarea de competențe și recomandă o abordare unitară a modului în care acestui model curricular este transpus în realitate, în sala de clasă. Cu alte cuvinte, recomandările metodologice propun o abordare unitară a modului în care este proiectat procesul de predare-învățare-evaluare, în care tehnicile și mijloacele pe care profesorul le utilizează în clasă conduc la dezvoltarea

<sup>2</sup> <http://www.romaniaeducata.eu/wp-content/uploads/2021/07/Raport-Romania-Educata-14-iulie-2021.pdf>





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

competențelor elevilor, indiferent dacă predă limba română, matematică, științe sau arte vizuale, indiferent dacă predă la clasa a IX-a, sau a XII-a. De asemenea, unitatea conceptuală este realizată prin utilizarea unui sistem coerent de competențe, care au drept element central setul de competențe-cheie precizat în documentele curriculare și profilul de formare ale absolvenților ciclului învățământului liceal drept ținte principale ale procesului educațional.

## 1.2. Proiectul PROF - pași spre profesionalizarea carierei didactice

Studiul *Învățarea în format blended learning pentru aplicarea curriculumului național - Repere metodologice* a fost elaborat în cadrul proiectului *Profesionalizarea carierei didactice - PROF* este una dintre inițiativele Ministerului Educației menite să operaționalizeze documentele strategice din domeniul educației și să contribuie la implementarea acestora.

Într-o perspectivă mai largă, proiectul *PROF* trebuie privit ca un instrument prin intermediul căruia Ministerul Educației regândește sistemul formării profesionale pentru cariera didactică, intervenind, atât la nivelul formării inițiale cât și la nivelul formării continue, prin crearea de comunități de învățare și de rute flexibile de acces și de evoluție în carieră. Atât partea practică a formării inițiale, cât și formarea continuă a cadrelor didactice, ca dezvoltare profesională, se fac în formatul comunității de învățare, prin bazele de practică pedagogică (BPP), consorții școlare care reunes diverse tipuri de unități de învățământ, sub coordonarea unei școli de aplicație.

Proiectul acordă o atenție specială rolului profesorului mentor în cadrul unei comunități de învățare, construite, pentru început, în structura bazei de practică pedagogică. Acesta identifică nevoia de formare, susține, mediază, validează și diseminează formarea, pe baza standardelor de formare asociate profilului de formare al profesorului. Formarea continuă promovată la nivelul proiectului se desfășoară în școală, pe sistemul practicii pedagogice și implică relația profesor-elev, pe un model de tip *peer-learning*, în sistem *blended-learning*.

Intervenția pe care o propune proiectul PROF trebuie înțeleasă ca parte a unei intervenții integrate și complexe realizate de Ministerul Educației care reunește și abilitarea curriculară realizată, pentru nivelurile de învățământ primar și gimnazial, prin proiectul CRED și formarea inițială pentru cariera didactică realizată prin proiectul START. Acțiuni convergente în sensul reformării sistemului educațional, cu focalizare pe învățământul preuniversitar sau pe relația preuniversitar-universitar, sunt realizate și în cadrul altor proiecte complexe, sistemice, precum ETIC (pentru segmentul de educație timpurie) și ROSE (pentru relația preuniversitar-universitar și suport pentru facilitarea tranziției între ciclurile/nivelurile de învățământ).



Profesionalizarea carierei didactice - PROF - ID 146587

Proiect cofinanțat din Fondul social European prin Programul Operațional Capital







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Conceput într-o abordare creativă, studiul „*Învățarea în format blended learning pentru aplicarea curriculumului național - Repere metodologice*” se adresează profesorilor care predau la acest nivel de învățământ, dar poate constitui un util îndreptar și pentru directori de unități de învățământ, sau pentru inspectorii școlari implicați în învățământul liceal, și altor categorii de factori interesați.

### ***1.3 Justificarea motivației elaborării studiului la nivel național***

#### **Proiectul PROF, facilitator al inovației în învățare**

Proiectul PROF în ansamblul său și studiul *Învățarea în format blended learning pentru aplicarea curriculumului național - Repere metodologice* în particular, își propun să stimuleze inovarea în învățare, iar acest proces începe chiar cu modul în care definește învățarea mixtă. Astfel, studiul își însușește definiția propusă de Yu și Zhonggen potrivit căreia *blended learning* nu este doar combinare a învățării virtuale cu cea în spațiul fizic, ci un proces de învățare care integrează factori diverși precum mediile de învățare, procesul de dezvoltare a competențelor, domeniul afectiv și persoanele implicate (Yu și Zhonggen, 2015).

Valorificând această abordare generoasă, studiul promovează *blended learning* interacțiunea în multiple planuri (elev-elev, profesor-elev, elev-profesor) accentuând nevoia de implicare activă a elevului indiferent de mediul de învățare. În viziunea autorilor, condiția, dar și soluția, este complementaritatea, nu doar ca mediu (online - față în față) dar și ca proces didactic.

### ***1.4. Elemente de noutate și inovare în abordarea curriculumului la nivel național, din perspectiva blended learning/ online***

**De ce *blended learning*?** Așadar, abordarea învățării la distanță nu este legată doar de restricții temporare de organizare a învățării față-în-față. Cercetările au relevat că *blended learning* include încurajarea experiențelor de învățare dinamice, simultane, asistarea elevilor în obținerea satisfacției și realizării efective, îmbunătățirea conținutului, obiectivelor, materialelor, procedurilor și evaluării, conducând la îmbunătățirea învățării și rezultatelor, abordând mai eficient diferențele individuale și gestionând și administrând clasa mai ușor (Elshawish, Belshaikh, 2021). Tot mai multe studii indică faptul că *blended learning* poate avea efecte benefice asupra motivației pentru învățare și rezultatelor acesteia, facilitând focalizarea pe experiențe de învățare care stimulează învățarea activă (Yilmaz, 2016) și dezvoltarea proceselor de gândire de ordin superior.



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Având un grad de flexibilitate ridicat, *blended learning* permite adaptarea învățării la nevoile individuale ale elevilor. Ghidați de profesor, elevii își pot monitoriza și ajusta comportamentul și acțiunile privind contextul de învățare (Zimmerman, 2000), devin conștienți de responsabilitatea privind propria învățare (Demir, 2015), învață să învețe.

**Ce spun experții despre beneficiile *blended learning*?** Evenimente precum pandemiile, războaie, schimbări climatice, dar mai cu seamă schimbarea ca rezultat al avansului tehnologic fără precedent, indică nevoia unei noi abordări a educației. În acest sens, studiul încurajează abordări care să ofere elevilor oportunitatea de a face alegeri privind abordarea metodologică, conținutul învățării, timpul alocat, mediul de comunicare, resursele și finalitățile învățării (Huzefa, 2020). eliminarea barierelor de participare, dar și o abordare bidirecțională, schimb de cunoștințe profesor - elev (Gordon, 2014).

Pornind de la rezultatele cercetării (Hill, 2006; Carlsen et al., 2016; Singh & Thurman, 2019), studiul arată rolul jucat de tehnologiile informației și comunicațiilor (TIC) în flexibilizarea curriculumului: în noul context, conținuturile și activitățile de învățare pot fi organizate în diferite moduri, la diferite niveluri, oferind opțiuni privind activitățile și materialele, resursele de învățare, dar și opțiuni pentru adaptarea la nevoile de învățare ale elevilor, la interesele acestora. În acest context, flexibilitatea înțeleasă drept capacitatea mediului educațional de a oferi o gamă largă de opțiuni și de a personaliza învățarea pentru a satisface nevoile și așteptările de învățare diverse ale fiecărui elev (Jonker, März și Voogt, 2020). Bluic et al. (2007) adaugă o nouă dimensiune conceptului definind flexibilitatea ca interacțiune tridirecțională: elev – profesor, elev – elev, elev – resurse de învățare / interacțiunea cu conținutul.

Pentru realizarea flexibilității în elaborarea și implementarea curriculumului, OECD propune abordarea *Design Thinking* / gândirea de design, ceea ce Mircea Miclea (2020) descrie ca fiind utilizarea cunoștințelor existente, valorificarea, combinarea acestora pentru a produce ceva nou - rezolvarea problemelor în mod creativ.

Pornind de la caracteristicile generației actuale și a mediului de învățare dinamic de astăzi, experții și studiile în domeniul *blended learning* subliniază importanța învățării imersive (Bidarra & Rusman, 2017). Aceasta este înțeleasă ca o modalitate de învățare care reproduce scenarii din viața reală, prin care elevii interacționează cu situații din lumea reală și care le creează un sentiment de prezență și implicare în procesul de învățare. Or, utilizarea TIC permite reproducerea cu acuratețe a unor scenarii din viața reală, elevii fiind participanți activi (implicați mental și emoțional) ca și în învățarea bazată pe practică sau experiențială, doar că în învățarea imersivă



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

elevii pot dezvălui numeroase posibilități, fiind bazată pe un mediu dinamic în care capacitatea de gândire a elevului este fructificată la maxim.

Tehnologiile utilizate în învățarea imersivă<sup>3</sup> pot recrea orice situație sau mediu, oferind astfel oportunități nelimitate, promovând curiozitatea, stârnind interesul elevilor, încurajându-i să exploreze necunoscutul și chiar imposibilul, având și oportunitatea de a-și identifica consecințele propriilor acțiuni, zonele de îmbunătățire, dezvoltându-și competențele de auto-evaluare și auto-reglare.

În același timp, învățarea imersivă oferă profesorilor date și informații valoroase pentru analiza învățării, prin feedback în timp real și post-experiență de învățare imersivă, ceea ce facilitează monitorizarea și evaluarea progresului elevilor în învățare și contribuie esențial la identificarea zonelor de îmbunătățire. De exemplu, utilizând tehnologia XR (concept care înglobează VR, AR, MR), profesorii pot analiza datele privind performanța elevilor și obține informații pentru actualizarea experiențelor de învățare și ghidarea elevilor în procesul de învățare.

În blended learning, învățare imersivă nu este un scop în sine, aceasta completează alte forme de învățare, fiind utilă pentru a replica scenariile din viața reală și a contribui la o învățare captivantă și de impact. Proiectarea în context blended learning trebuie să implice atât folosirea de elemente ale pedagogiei tradiționale, cât și instrumente tehnologice pentru a implementa experiențe de învățare centrate pe elev.

**Cum putem valorifica beneficiile *blended learning*?** Pentru a face predarea și învățarea mai captivante, prezentul studiu recomandă profesorilor, funcționarea pe următoarele principii ale învățării online propuse de Dan Levy (2020).

1. Centrarea pe elev – un proces în care esența este conexiunea cu elevii, a elevilor cu profesorul și a elevilor între ei. Aceasta implică un efort din partea profesorului de cunoaștere profundă a elevilor, de înțelegere a ceea ce ar putea să permită sau să împiedice învățarea, a ceea ce poate afecta clasa de elevi, inclusiv a circumstanțelor pe care profesorul nu poate controla, dar pe care trebuie să învețe să le recunoască și să se adapteze.
2. Planificarea pentru învățare activă – reflecție asupra modului în care elevii vor fi implicați în lecție. Scopul este acela de a proiecta experiențe de învățare în care elevii sunt activ implicați, având clar în minte rezultatul așteptat al învățării.
3. Proiectarea cu finalități precise - întrebări cheie pe care profesorul trebuie să și le pună în acest

<sup>3</sup> Realitatea Virtuală /Virtual Reality (VR), Realitatea Augmentată / Augmented Reality (AR), Realitatea Mixtă /Mixed Reality (MR) vizualizări și simulări 3D.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



GVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale  
2014-2020

context:

„Ce ar trebui elevii mei să fie capabili să facă intelectual, fizic și emoțional ca rezultat al învățării?”

„Cum contribuie această activitate de învățare / cum îi ajută pe elevi în învățare?”

„Cum voi ști că elevii mei își dezvoltă competențele vizate? Care sunt criteriile pentru a evalua rezultatele elevilor, dar evidențele?”

4. Utilizarea predării online și mixtă prezintă avantaje, cum ar fi:

- crearea de oportunități multiple de implicare a elevilor;
- stimularea interacțiunii între elevi, în special a celor care nu întotdeauna interacționează;
- participarea la ora de curs a elevilor aflați în situații deosebite (scutire medicală, spitalizare, școlarizare la domiciliu etc.);
- crearea mai facilă de documente în colaborare în timpul orei (google.docs, google slides etc.);
- înregistrarea orele pentru elevii care nu au putut participa sau care doresc să aprofundeze în propriul ritm;
- invitarea de experți / parteneri care să contribuie la lecție.

Trebuie luate în considerare și dezavantajele predării online:

- distragerea atenției elevilor;
- dificultatea profesorului de a avea o imagine completă a clasei și, implicit, informații complete despre ceea ce se întâmplă în clasă;
- dificultatea profesorului de a gestiona instruirea într-un mediu diferit.

Un mediu de învățare combinat eficient impune o abordare a proiectării învățării din perspectiva dezvoltării de competențe, incluzând activități de predare, învățare și evaluare aliniate cu acestea, asigurând astfel integrarea și utilizarea adecvată a tehnologiei (Boud & Prosser, 2002).

5. Profesorii devin, nu se nasc profesori – exersare și practică, reflecție, experimentare și învățare din experiența proprie, a celorlalți, din documentare, feedback de la elevi etc.

Subliniem puterea atitudinii și a limbajului în implicarea elevilor. Entuziasmul în predare, respectul reciproc, modul în care comunică profesorul și creează mediul de învățare și mini-comunitatea clasei sunt esențiale în procesul de predare - învățare – evaluare; toate acestea au de a face cu abilitatea profesorului de a crea starea de bine a elevului.

Recomandăm evitarea limbajului care induce conformitatea și stimularea implicării prin comunicare. Exemple de trecere de la conformitate la implicare.

Conformitate	Implicare
„Mă aștept ca toți să ...”	„Următoarea provocare pentru fiecare dintre voi / tine este ...”
„Vreau să ...”	„Care este un obiectiv pe care îl aveți/ îl ai ...”
„Iată trei lucruri pe care trebuie să le faci ...”	„Iată trei lucruri de încercat ...”



Profesionalizarea carierei didactice - PROF - ID 146587

Proiect cofinanțat din Fondul social European prin Programul Operațional Capital







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

„Am creat câteva opțiuni pentru voi / tine ...”	„Aveți / Ai mai multe opțiuni de luat în considerare ...”
„Pentru o notă bună trebuie ...”	„Criteriile pe care trebuie să le urmărești pentru a lua o notă bună ....”
„Dă trei exemple!”	„Identifică 3 exemple, te va ajuta să ...”

*Sursa: Katie Novak și Mike Anderson (2020)*

### Referințe

- Bidarra J., & Rusman E., 2017, *Towards a pedagogical model for science education: Bridging educational contexts through a blended learning approach*, Open Learning: The Journal of Open, Distance and e-Learning, <https://doi.org/10.1080/02680513.2016.1265442>
- Bluic A-M., Goodyear P., Ellis R., 2007, *Research focus and methodological choices in studies into students' experiences of blended learning*, Internet and Higher Education
- Boud D., Prosser M., 2002, *Appraising New Technologies for Learning: A Framework for Development*, Educational Media International 39(3-4/September 2020), DOI:[10.1080/09523980210166026](https://doi.org/10.1080/09523980210166026)
- Council of the European Union, Recommendation on blended learning approaches for high-quality and inclusive primary and secondary education, 29 November 2021. <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-14484-2021-INIT/en/pdf>
- Council of the European Union (2018). Recommendation of the European Parliament and of the Council of 22 May 2018 on key competences for lifelong learning. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&rid=7](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&rid=7)
- Crișan, A.I., Cerkez, M., Singer, M., Oghină, D., Sarivan, L., Ciolan, L. (1998). Curriculum National pentru învățământul obligatoriu. Cadru de referință, București: Corint.
- Demir O., 2015, *The investigation of e-learning readiness of students and faculty members*, Hacettepe University, Faculty of Education example (Master Thesis, Ankara Hacettepe University)
- Elshawish M.F., Belshaikh J.A., 2021, *Online Learning in the Time of Crisis: A study of EFL Students' Attitudes*, Journal of English as A Foreign Language Teaching and Research, 1(2), <https://doi.org/10.31098/jefltr.v1i2.650>
- Gordon N., 2014, Flexible pedagogies: Technology – enhanced learning, <https://www.advance-he.ac.uk/knowledge-hub/flexible-pedagogies-technology-enhanced-learning>
- Huzefa F., 2020, *Implementing Flexible Curriculum: The potential opportunities and challenges in integrating online learning into teaching and learning post -COVID*, DOI: [10.13140/RG.2.2.12115.20004](https://doi.org/10.13140/RG.2.2.12115.20004)
- Jonker H., Marz V., Voogt, 2020, Curriculum flexibility in a blended curriculum, Australian Journal of Education Technology, 36(1)
- Levy D., 2020, *Teaching Effectively with Zoom: A practical guide to engage your students and help them learn*, Harvard Kennedy School, <https://www.hks.harvard.edu/publications/teaching-effectively-zoom-practical-guide-engage-your-students-and-help-them-learn#citation>
- Miclea M., 2020, *Cele 4 metacompetențe prin care să pregătim elevii pentru un viitor incert și volatil*, <https://cursdeguvernare.ro/cele-4-metacompetente-prin-care-sa-ne-pregatim-elevii-pentru-un-viitor-incert-si-volatil.html>
- Novak K., și Anderson M., 2020, How to Choose Words That Motivate Students During Online Learning, Edutopia OECD (2020a). Education Policy Perspective. No.1 Improving the Teaching Profession in Romania. [https://www.oecd-ilibrary.org/education/improving-the-teaching-profession-in-romania\\_3b23e2c9-en](https://www.oecd-ilibrary.org/education/improving-the-teaching-profession-in-romania_3b23e2c9-en)
- OECD (2020b). Education responses to covid-19: implementing a way forward. Working Paper No. 224. [https://www.oecd.org/officialdocuments/publicdisplaydocumentpdf/?cote=EDU/WKP\(2020\)12&docLanguage=En](https://www.oecd.org/officialdocuments/publicdisplaydocumentpdf/?cote=EDU/WKP(2020)12&docLanguage=En)
- Palade E., (coord.) (2021). *Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea curriculumului național. Cadrul de referință al Curriculumului național* este un document de politică educațională aprobat prin OM nr. 3239 din 5 februarie 2021. <https://www.educared.ro/resurse-cred/>
- Singh V., Thurman A., 2019, *How many ways can we define online learning? A systematic literature review of definitions of online learning (1988-2018)*, American Journal of Distance Education, 33(4)
- Zimmerman B.J., 2000, *Attaining self-regulation: A social-cognitive perspective*, San Diego: Academic
- Yilmaz R., 2016, *Knowledge sharing behaviors in e-learning community: Exploring the role of academic self-efficacy and sense of community*, Computers in Human Behavior, 63
- Yu, Zhonggen, 2015, *Blended Learning Over Two Decades*, International Journal of Information and Communication Technology Education, 11





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020



## Capitolul 3 – REPERE METODOLOGICE PENTRU ACTIVITĂȚI DIDACTICE

### 3.1. Noutate și continuitate în curriculumul național în contexte blended learning și online

Coord. Cristina Maican

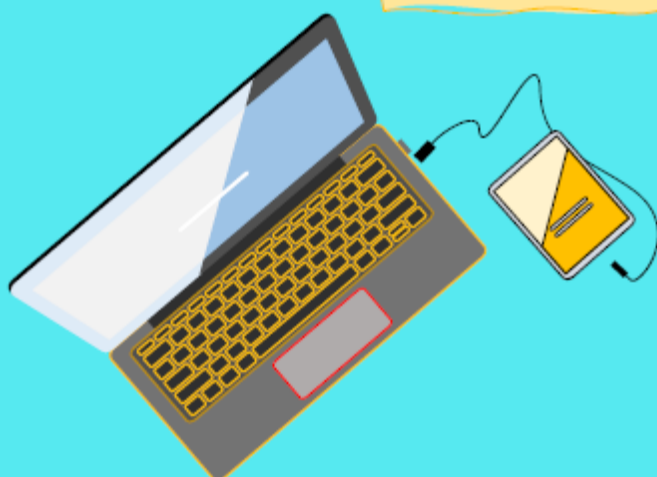
**3.1.1. Adaptarea demersului didactic la contexte de învățare blended learning (corelare cu competențele specifice ale programelor școlare:**

**argumentarea importanței acestui demers și asocierea, propuneri de exemplificări pentru fiecare nivel de învățământ/arie curriculară)**

**3.1.2. Corelarea competențelor-cheie, a competențelor generale și specifice disciplinei la contexte de învățare blended learning și online (prezentarea în relație cu exemple de activități de învățare, contribuția disciplinei la formarea și dezvoltarea competențelor-cheie)**



**3.1.3. Asigurarea continuității și noutății în formarea competențelor elevilor, în contexte blended learning și online**







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

## **2.1. Delimitări conceptuale medii de învățare, blended learning, online (sincron, asincron), resurse educaționale deschise, învățare în sistem blended learning, etc.**

În accepțiunea acestui studiu, conceptul cheie de **blended learning** constă în crearea de către profesori a unei abordări sinergice (a unui plan integrat), în care combinația dintre elementele de învățare față în față și cele online să conducă la obținerea celor mai bune rezultate posibile. Utilizarea tehnologiei și a resurselor online completează experiența de învățare, oferind acces la informații actualizate, materiale multimedia interactive și instrumente de feedback și evaluare personalizate.

Pentru a înțelege și explora noile concepte și noile realități din domeniul educației, în care tehnologia și inovația joacă un rol esențial, prezentăm, mai jos câteva concepte asociate abordării blended learning.

### **E-learning**

Termenul *e-learning* (învățare online) se referă la situațiile educaționale în care utilizarea mijloacelor electronice are o pondere semnificativă. O interpretare ceva mai restrictivă identifică termenul de *e-learning* ca fiind o activitate educațională planificată, derulată la distanță, prin intermediul Internetului (Comisia Europeană 2022). În acest context, Internetul ține loc și de resursă (fiind mediul unde se partajează materialele), dar și de instrument de comunicare (prin utilizarea tehnologiilor specifice). Învățarea de tip *e-learning* are două componente distincte, ce presupun abordări și activități diferite în ceea ce privește comunicarea și colaborarea: *învățarea online sincron* și *învățarea online asincron*. *E-learning* este așadar un ecosistem de învățare ce se bazează pe utilizarea tehnologiei ca instrument principal de lucru (Crăciun, Holotescu, Bran, Grosbeck, 2021).

### **Învățarea online sincron**

Sesiunile de învățare *online sincron* presupun conectarea simultană a elevilor și a profesorului și oferă posibilitatea partajării informațiilor. În general, aceste sesiuni de lucru se desfășoară sub formă de *videoconferință*.

### **Învățarea online asincron**

În ceea ce privește învățarea *online asincron*, interacțiunea dintre elevi și profesor se realizează în mod intermitent, nefiind necesar ca aceștia să fie conectați în același timp (în acest caz se utilizează, în general, *mesageria digitală* pentru a realiza comunicarea și transmiterea materialelor).



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Sistemele de *e-learning* presupun existența unor componente ce definesc arhitectura structurală a acestora și care asigură atât managementul utilizatorilor, cât și managementul materialelor educaționale. Unul dintre cele mai cunoscute standarde este *SCORM* (*Sharable Content Object Reference Model*) alcătuit din două componente: *LMS* (*Learning Management System*) și *LCMS* (*Learning Content Management System*) (Dobrițoiu, Corbu, Guță, Urdea, Bogdanffy, 2019).

### LMS/LCMS

Un sistem de tip *LMS/LCMS* presupune dezvoltarea unui mediu ce permite utilizatorilor să acceseze și să dezvolte conținut și să deruleze diverse activități (parcurea unor lecții sau teste, comunicare, colaborare, monitorizare etc.) (Dobrițoiu, Corbu, Guță, Urdea, Bogdanffy, 2019). Exemple de sisteme de tip *LMS/LCMS*: Moodle, Edmodo, EdApp, Open LMS, Schoology, Kadenze, ATutor, Easy LMS. Pe lângă aceste sisteme de tip *LMS*, se observă o dezvoltare continuă a diverselor platforme ce pot fi utilizate ca suport pentru activitățile educaționale (de exemplu Google Classroom, Microsoft Teams etc.).

Învățarea în sistem *e-learning* aduce o serie de avantaje pentru toți factorii implicați în procesul educațional (Dobrițoiu, Corbu, Guță, Urdea, Bogdanffy, 2019):

- Elevul are parte de o experiență multisenzorială de învățare prin nivelul ridicat de interactivitate și prin prezența elementelor grafice și de sunet, ce susțin o mai bună asimilare a cunoștințelor – învățare interactivă;
- Independența de timp (în cazul modulelor de învățare asincron, elevul poate parcurge conținutul în ritm propriu – învățare adaptivă);
- Independența de spațiu (accesibilitatea);
- Accesul la o gamă largă de resurse și diversitatea metodelor pedagogice contribuie la îmbunătățirea calității învățării;
- Eficientizarea costurilor (atât pentru instituția educațională, cât și pentru cursanți);
- Gradul sporit de flexibilitate (avantaj enorm pentru persoanele cu mobilitate redusă);
- Adaptabilitatea (cursurile pot fi actualizate și îmbunătățite constant, iar conținuturile pot fi adaptate ușor în funcție de nevoile de învățare, categoriile de vârstă etc);
- Cresc oportunitățile pentru auto-evaluare, elevii având ocazia să-și identifice mai ușor punctele slabe și să-și monitorizeze progresul;
- Obținerea rapidă și ușoară a feedback-ului.



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Se pot identifica însă și o serie de dezavantaje/limitări (Dobrițoiu, Corbu, Guță, Urdea, Bogdanffy, 2019):

- Dependența de echipamente – învățarea în sistem *e-learning* presupune existența echipamentelor și a unei conexiuni în rețeaua Internet, componente indispensabile într-un astfel de sistem;
- Profesorii trebuie să aloce mai mult timp pentru pregătirea lecțiilor/materialelor ce urmează a fi susținute/utilizate în format e-learning;
- Este necesar ca atât profesorii cât și elevii să aibă experiență în domeniul utilizării calculatoarelor;
- Lipsa comunicării fizice limitează dezvoltarea relațiilor interumane armonioase, cu efecte negative puternice, dacă se abordează acest sistem de învățare pentru o perioadă lungă de timp;
- Managementul administrării online presupune desfășurarea unor activități adiționale (înregistrarea utilizatorilor, monitorizarea activității, asigurarea securității datelor etc.).

### Platforme educaționale

Platformele educaționale sunt aplicații web complexe ce dau utilizatorilor posibilitatea de a crea, accesa și partaja diverse instrumente digitale ce pot fi utilizate în procesele de predare, învățare și evaluare. În general, aceste platforme urmăresc trei direcții principale de dezvoltare: managementul utilizatorilor, managementul și partajarea resurselor și comunicarea. În funcție de specificul conținuturilor, de serviciile oferite și ponderea acestora, platformele educaționale se pot clasifica astfel:

- Platforme de management al clasei (Google Classroom, Microsoft Teams, Easyclass);
- Platforme suport pentru resurse educaționale (Livresq, Bookcreator, WordWall, LearningApps);
- Platforme dedicate ariilor curriculare specifice (Geogebra, Golabz, Histogramy, Mondly);
- Platforme de testare (Teztmoz, Kahoot, Socrative);
- Platforme multi-scop (Quizizz, Canva, Genial.ly, Nearpod).

Pe lângă acestea, în cazul lecțiilor online sincron, sunt utilizate platforme suport pentru videoconferințe precum: Google Meet, Zoom, Cisco Webex, Skype etc. Prin nivelul ridicat de interactivitate și prin multitudinea și varietatea resurselor oferite, platformele educaționale sunt utilizate din ce în ce mai mult în educația modernă.



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

## Resurse educaționale

Resursele educaționale sunt materiale în format electronic, create pentru a sprijini procesul de educație. În această categorie se regăsesc diverse tipuri de materiale, precum cărți în format digital (*e-books*), prezentări, simulări, hărți, dicționare, softuri educaționale, filme didactice, fișe de lucru, teste de evaluare, jocuri didactice etc (Dobrițoiu, Corbu, Guță, Urdea, Bogdanffy, 2019). Resursele digitale sprijină așadar procesul educațional, prin utilizarea acestor materiale suport activitățile didactice devenind adevărate experiențe de învățare pentru elevi. Față de resursele clasice, resursele educaționale în format digital oferă o serie de avantaje:

- Integrarea conținuturilor multimedia (resursele digitale pot conține imagini, sunete, secvențe video, animații etc.);
- Conținutul resurselor educaționale digitale este interactiv, susținând astfel participarea activă și crescând eficiența învățării;
- Anumite resurse educaționale digitale oferă situații de colaborare și/sau competiție, aspecte ce duc la creșterea motivației pentru învățare;
- Susțin realizarea unei transpoziții didactice eficiente.

## Resurse educaționale deschise

În contexte blended learning, un rol deosebit revine resurselor educaționale deschise (RED). Particularitatea acestor resurse este aceea că pot fi accesate liber, adică fără costuri de utilizare (Butcher et al., 2015). Potrivit lui Aliprandi (2012), conceptele de „deschis” și „gratuit” s-au dezvoltat și maturizat ca model de producere și distribuire a materialelor cu conținut intelectual, odată cu apariția formatelor digitale pentru astfel de materiale.

Conform Istrate O (2021), resursa didactică:

- ”este un vehicul și un prilej pentru practici didactice inovative; includerea unei RED digital necesită reproiectarea activității de învățare, schimbând, într-un sens benefic pentru elevi, abordările convenționale/ tradiționaliste;
- sugerează posibile legături, câteodată inedite, între conținutul învățării și modul de abordare al acestuia;
- oferă alternative (suport pentru transpoziție didactică adaptată, personalizată, individualizată); permite personalizarea și adecvarea situațiilor educative”.

Resursele educaționale deschise au 5 atribute, RED - Cei 5 R (David Wiley, 2014) care descriu ce înseamnă „deschis”:

- Reținere / Păstrare – dreptul de a face și deține copii ale conținutului;





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

- Reutilizare – dreptul de a utiliza conținutul într-o gamă largă de moduri;
- Revizuire – dreptul de a adapta, ajusta, modifica conținutul;
- Remixare – dreptul de a combina conținutul original sau revizuit cu alt conținut deschis pentru a crea ceva nou;
- Redistribuire – dreptul de a partaja altora copii ale conținutului original, ale revizuirilor sau remixurilor.

Atributele RED-urilor nu înseamnă și faptul că acestea răspund nevoilor sau valorilor educaționale, profesorul trebuind să folosească raționamentul profesional în selectarea RED, fundamentat pe criteriile care se referă la:

- alinierea la programa școlară;
- capacitatea de a răspunde nevoilor elevilor;
- acuratețe și atracție vizuală;
- ușurință în utilizare.

Istrate și Ștefănescu (2021) propun o grilă de evaluare a resurselor educaționale deschise structurată în patru secțiuni, condiții preliminare, conținutul învățării, demersul didactic și elemente de funcționalitate, interfața, aspect vizual, care poate fi consultată accesând link-ul:

<https://iteach.ro/experiencedidactice/resurse-educationale-deschise-o-posibila-grila-de-evaluare>

### **Software educațional**

Din categoria *software educațional* fac parte aplicațiile realizate cu scopul de a sprijini demersul didactic prin atingerea unor obiective educaționale, sub forma unei alternative digitale la metodele tradiționale (Dobrițoiu, Corbu, Guță, Urdea, Bogdanffy, 2019). În funcție de specificul conținutului, se pot distinge diverse categorii de soft educațional: soft de învățare interactivă, soft de testare, soft de simulare și exersare, soft tematic - tutoriale (Crăciun, Holotescu, Bran, Grosseck, 2021).

### **Blended learning**

Învățarea în sistem *blended learning* (termen asociat cu expresiile „învățare de tip hibrid” sau „învățare mixtă”) presupune îmbinarea tehnicilor educaționale tradiționale cu metodele de învățare în sistem online (Crăciun, Holotescu, Bran, Grosseck, 2021). Sistemul, folosit cu succes în cadrul cursurilor non-formale pentru adulți, a câștigat teren și în ceea ce privește utilizarea în educația școlară. Acest tip de învățare permite combinarea diverselor stiluri de învățare, prin utilizarea atât a resurselor fizice cât și a celor virtuale, cu scopul de a eficientiza demersul didactic (SchoolEducationGateway, 2020). Astfel, metodele tradiționale sunt completate prin utilizarea resurselor oferite de *e-learning* și *m-learning* (învățarea prin dispozitive mobile). Având în vedere



Profesionalizarea carierei didactice - PROF - ID 146587

Proiect cofinanțat din Fondul social European prin Programul Operațional Capital







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

avantajele celor două tipuri de abordări pe care le propune învățarea în sistem *blended learning*, putem spune că această metodă este una cu un grad ridicat de eficiență, mai ales că este o variantă potrivită pentru orice categorie de elevi, fie că este vorba despre elevi care învață mai bine singuri, fie că este vorba despre elevi care preferă să fie ghidați în procesul de învățare

### Tipuri de blended learning

Blended learning (învățarea mixtă) presupune combinarea învățării online cu cea față în față, sub diverse forme și variații, obținându-se astfel o multitudine de tipuri de învățare mixtă ce pot fi clasificate în funcție de conținut, tehnologie, spații de învățare etc. Conceptul de învățare mixtă are rolul de a flexibiliza activitatea didactică și de a permite adaptarea demersului didactic în funcție de anumite condiții (Crăciun, Holotescu, Bran, Grosseck, 2021; *Învățarea mixtă și rezultatele acesteia*, 2016).

Utilizarea unei abordări de tip *blended learning* aduce o serie de beneficii precum (Ispring, 2019):

- dinamizarea procesului de învățare prin utilizarea instrumentelor digitale (în acest sens se pot utiliza diverse platforme educaționale și materiale suport: secvențe de lecție, simulări, prezentări, teste etc.);
- creșterea gradului de interactivitate prin utilizarea resurselor digitale online;
- îmbunătățirea rezultatelor învățării printr-o implicare mai mare din partea elevilor (crearea unor lecții atractive și adaptarea conținuturilor vor duce la creșterea gradului de implicare al elevilor);
- obținerea rapidă a feedback-ului prin automatizarea acestui proces și prin generarea unor analize detaliate privind progresul elevilor și rezultatele obținute.

Deși metodele de tip *blended learning* pot fi o soluție eficientă pentru derularea procesului educațional, există totuși și câteva dezavantaje asociate cu aceste abordări de învățare (Ispring, 2019):

- managementul activităților de tip *blended learning* presupune ca profesorul să aibă abilitățile necesare (abilități tehnice, identificarea unei soluții potrivite, utilizarea materialelor suport potrivite, crearea unui raport optim între timpul alocat diverselor tipuri de activități etc);
- profesorii vor trebuie să aloce mai mult timp pentru derularea activităților de tip *blended learning* (managementul clasei, managementul lecțiilor, pregătirea sesiunilor de lucru și a calendarelor activităților etc);





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

- metodele de tip *blended learning* presupun, în general, costuri mai mari (costuri legate de achiziționarea unor produse software sau a unor abonamente, achiziția de echipamente, costuri de întreținere etc).

**Exemple de modele de învățare mixtă** - De-a lungul timpului au fost identificate o serie de variante de învățare mixtă, fiecare profesor având posibilitatea de a utiliza/adapta un anumit model sau de a crea propriul model, adaptat condițiilor, clasei și activităților pe care le desfășoară. În cele ce urmează, vom prezenta câteva dintre cele mai cunoscute modele de *blended learning*.

**Modelul “Face-to-face driver”** - Modelul “face-to-face driver” este un model *blended learning* apropiat de instruirea față în față și presupune atribuirea unor activități suplimentare online doar pentru anumite categorii de elevi (pot fi vizați elevii care doresc să studieze suplimentar pentru performanță, elevii care au nevoie de anumite activități remediale etc) (ispring, 2019).

**Modelul “Online driver”** - Model de învățare mixtă bazat în întregime pe instruirea digitală. Acest tip de învățare presupune alternarea sesiunilor de activitate sincronă cu cele de activitate asincronă. Astfel, în cadrul întâlnirilor sincrone se prezintă în general noțiunile teoretice, urmând ca în sesiunile asincrone elevii să aprofundeze conținuturile, având la dispoziție diverse instrumente digitale: platforme educaționale, resurse online, chestionare etc. În cazul în care se consideră că este necesar, pot fi organizate și întâlniri față în față (ispring, 2019).

**Învățare mixtă bazată pe proiecte** - Modelul de învățare mixtă bazată pe proiecte (Blended Project-Based Learning) este abordarea în care elevul va derula activități online și față în față (atât individuale cât și colaborative) pentru a realiza diverse sarcini bazate pe proiecte (Teachthought, 2019).

**Învățare mixtă auto-dirijată** - Acest model presupune combinarea de către elevi a învățării online și față în față cu scopul de a realiza un parcurs personalizat, în vederea atingerii obiectivelor de învățare propuse. Un astfel de model presupune ca profesorul să aibă o vastă experiență care să îi permită să identifice cât mai exact parcursul și rezultatele obținute de către elevi. Un astfel de model este potrivit însă doar în cazul elevilor care nu au nevoie de foarte mult sprijin în derularea activităților de învățare (Teachthought, 2019).

**Rotation model (model de rotație)** - Modelul de rotație presupune divizarea colectivului în grupuri, fiecare dintre acestea având de îndeplinit sarcini de lucru, pe rând. În cadrul acestui model, se succed, pentru fiecare elev/grup în parte, diverse tipuri de activități desfășurate fie acasă (instruire în cadrul unor sesiuni online, proiecte de grup online), fie la școală (sesiuni de instruire față în față, simulări, experimente etc.) (ispring, 2019).





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

**Inside-Out blended learning** - Acest model presupune experiențe de învățare care au ca punct de pornire activitățile derulate în sala de clasă și care se finalizează cu activități desfășurate în afara clasei (se iau în calcul atât alte spații fizice, cât și spații virtuale). În cadrul acestui model elevii au posibilitatea de a continua activitatea clasică, desfășurată în clasă prin adăugarea unei experiențe de învățare în mediul extern (Teachthought, 2019).

**Outside-In blended learning** - Acest este inversul presupune inversarea punctelor de pornire și respectiv finalizare prezentate în cadrul modelului anterior. În acest caz, experiența de învățare începe în exterior, urmând a se finaliza în sala de clasă fizică (Teachthought, 2019).

**Flipped classroom (clasa inversată)** - Modelul *flipped classroom* presupune ca elevii să parcurgă noțiunile teoretice noi acasă, urmând ca la școală să se deruleze activități preponderent aplicative, în cadrul cărora aceștia să-și dezvolte abilități specifice cu sprijinul profesorului. Acest model este potrivit în general pentru lecțiile de știință, marele avantaj fiind creșterea ponderii activităților practice în laboratoare specializate (Teachthought, 2019)<sup>[12]</sup>.

**Învățare combinată la distanță** - Acest model este similar cu modelul clasă inversată, elevul parcurgând noțiunile teoretice online și întâlnindu-se cu profesorul doar când este necesar, diferența față de modelul clasă inversată fiind aceea că în cazul învățării combinate la distanță timpul alocat întâlnirilor față în față este mai mic (Teachthought, 2019).

**Flex model** - *Flex model* (modelul flexibil) este, după cum sugerează și numele, unul dintre cele mai flexibile modele de învățare, ce permite elevilor să selecteze activitățile derulate în funcție de nevoile de învățare pe care le au. În cadrul acestui model, profesorul are rolul de a sprijini activitatea elevilor, indiferent de modul de desfășurare (față în față sau online). Activitățile în cadrul acestui model se derulează, de regulă, fie în grupuri restrânse (în general sub forma unor proiecte), fie sub formă de ghidare individuală. În general, ca și în cazul modelului clasei inversate, activitățile de instruire se desfășoară preponderent online, iar în cadrul sesiunilor față în față profesorul va oferi sprijin în funcție de nevoile individuale ale elevilor (ispring, 2019).

**Model de rotație individuală** - Modelul de rotație individuală este unul complex, ce presupune ca elevii să urmeze căi particularizate de învățare, în funcție de nevoile proprii. Prin urmare, elevii vor parcurge doar acele etape care sunt incluse în programul propriu (stabilirea căilor de învățare se face în general cu ajutorul unor algoritmi specializați) (White, 2018; ispring, 2019; Teachthought, 2019).

**Gamification** - *Gamification* este o altă posibilitate de învățare mixtă și implică folosirea unor elemente de joc (un sistem de acordare punctaj, niveluri de atins etc) cu scopul de a crește motivația pentru învățare a elevilor. Un astfel de sistem este antrenant, motivându-i pe elevi să dedice mai





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

mult timp pentru exersare în afara sesiunilor de învățare obișnuite (Crăciun, Holotescu, Bran, Grosseck, 2021).

## Concluzii

Indiferent de modelul utilizat, pentru a se obține rezultate optime în implementarea *blended learning* este indicat să se utilizeze programe software specializate, menite să asigure suportul tehnic necesar administrării clasei de elevi și conținuturilor. De asemenea, profesorul are un rol esențial în alegerea abordării potrivite și în optimizarea din mers a strategiei folosite cu scopul de a mări gradul de eficiență a învățării. Un alt aspect important în ceea ce privește învățarea în context *blended learning* este acela că prin aceste tehnici se acoperă mult mai ușor un volum mare de informații, elevii devenind mai dedicați, mai motivați și mai implicați în activitățile (de cele mai multe ori independente) de învățare.

Concentrarea pe caracterul predominant aplicativ al activităților, face ca învățarea de tip *blended learning*, indiferent de metodele și tehnicile utilizate, să fie alegerea ideală, dând posibilitatea elevilor să experimenteze și să pună în practică ceea ce au învățat, aspecte ce susțin eficientizarea procesului de învățare. De asemenea, sistemul de evaluare în sistem *blended learning* oferă o mai bună perspectivă asupra progresului obținut de către elevi și permite descoperirea rapidă a lacunelor și remedierea în timp util a deficiențelor identificate.

Blended learning reprezintă un efort de a aduce împreună cele mai eficiente practici de predare și învățare, recunoscând că există atuuri distincte în ambele medii (sala de clasă și online) și că integrarea lor strategică poate duce la o experiență educațională mai bogată și mai diversificată. Prin urmare, acest concept promovează flexibilitatea, adaptabilitatea și personalizarea în procesul educațional, punând în centrul atenției nevoile și stilurile de învățare individuale ale elevilor.

Astfel, înțelegerea esenței *blended learning* constă în recunoașterea valorii sinergiei dintre învățarea tradițională și cea online, și în exploatarea acestor avantaje pentru a maximiza rezultatele educaționale într-un mod inovator și eficient.



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

## ***2.2. Justificarea importanței demersului învățării în format blended learning și a stării de bine în școli, conform recomandărilor Comisiei Europene și OECD privind învățarea online, din perspectiva profesorilor și a elevilor***

Studiul „Învățarea în format blended learning pentru aplicarea curriculumului național - *Repere metodologice*” este menit să susțină efortul profesorilor de a adapta curriculumul și a încorpora eficient tehnologia digitală în practicile și metodele de predare, utilizând resurse digitale adaptate contextului *blended learning*, în conformitate cu Legea învățământului preuniversitar (2023), recomandările Comisiei Europene, OECD și ale experților în învățarea online.

Potrivit Legii învățământului preuniversitar, profesionalismul este considerat o valoare importantă a sistemului educațional (Art. 2, lit. g). Aceasta implică menținerea de standarde ridicate atât în furnizarea actului educațional, cât și în formarea inițială și continuă a personalului din învățământul preuniversitar. Totodată, legea prevede dezvoltarea competențelor digitale pentru predare, învățare și evaluare (Art. 187, alin. 10, lit. e).

Evoluția tehnologiei permite integrarea de noi modele de învățare, oferind oportunități multiple pentru adaptarea curriculumului și realizarea flexibilității implementării acestuia. Flexibilitatea curriculumului este conceptualizată în termeni de adaptabilitate și accesibilitate a curriculumului la nevoile și capacitățile elevilor.

Reperetele metodologice din acest studiu se raportează la conceptul de flexibilitate. În procesul de predare-învățare-evaluare, flexibilitatea înseamnă capacitatea profesorului de a oferi o gamă largă de opțiuni și de a personaliza învățarea pentru a satisface nevoile și așteptările de învățare diverse ale fiecărui elev (Jonker, März și Voogt, 2020).

Ghidul se fundamentează pe concepția că, în situația coexistenței celor două contexte pedagogice, față în față și online, este nevoie de o gamă cuprinzătoare, complexă și flexibilă de strategii de predare pentru îmbunătățirea proceselor de învățare ale elevilor în ambele contexte (Baran, Correia și Thompson, 2013).

Instrumentele propuse în cadrul studiului se doresc a fi, nu doar elemente de referință pentru dezvoltarea abilităților profesorilor de a folosi tehnologia pentru a oferi oportunități de învățare flexibile, care sunt constructive, autentice și colaborative, ci și elemente care să contribuie la schimbarea paradigmei învățării și evaluării: trecerea de la învățarea din tehnologie la învățarea cu tehnologia, de la evaluare pentru stăpânirea conținutului la demonstrarea înțelegerii, prin utilizarea unei game largi de strategii de evaluare.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Studiul este conceput ca element de raportare la și, totodată, ca un impuls pentru profesori în ceea ce privește abordarea aspectelor cognitive, afective și sociale ale propriilor roluri, astfel încât exercitarea acestora să fie realizată în mod adecvat și să conducă la satisfacția elevilor și la învățare (Smits & Voogt, 2017). De asemenea, reperetele metodologice abordează bunăstarea elevilor ca fiind intrinsecă viziunii holistice a învățării, dar și rezultat al acesteia.

Studiul răspunde angajamentelor politice ale României ca țară membră a UE, stimulând dezvoltarea profesională a profesorilor prin utilizarea tehnologiei. De asemenea, facilitează aplicarea recomandărilor OECD (2020) privind practicile eficiente de sprijinire a învățării, inclusiv prin încurajarea utilizării resurselor digitale și adaptarea acestora la contextul *blended learning*.

Planurile UE de redresare în domeniul educației se concentrează pe profesori ca parte a strategiilor de digitalizare a școlilor și pe pregătirea lor în mediile de învățare digitalizate, având la bază datele OECD privind nivelurile de digitalizare și performanța în evaluările internaționale, cum ar fi PISA. Aceste planuri acoperă două domenii principale: implementarea tehnologiilor digitale și dezvoltarea abilităților digitale atât pentru profesori, cât și pentru elevi.

Planul de acțiune pentru educație digitală 2021–2027 al Uniunii Europene stabilește un cadru comun pentru îmbunătățirea performanțelor sistemelor europene de educație, facilitând utilizarea tehnologiilor în procesul educațional și promovând dezvoltarea competențelor digitale atât pentru elevi, cât și pentru profesori.

Sistemul educațional din România se axează pe cele două priorități ale Planului privind educația digitală: dezvoltarea unui ecosistem educațional digital de înaltă performanță și îmbunătățirea competențelor digitale pentru transformarea digitală.

Educația trebuie să pregătească elevii pentru viitor, pentru profesii și tehnologi încă neexistente și să dezvolte abilități necesare pentru cetățenia activă și responsabilă (OECD 2017).

În acest context, educația trebuie să facă mai mult decât să pregătească tinerii pentru lumea muncii; trebuie să-i doteze pe elevi cu abilitățile de care au nevoie pentru a deveni cetățeni activi, responsabili și implicați. Pentru a naviga prin astfel de incertitudini, elevii trebuie să dezvolte curiozitatea, imaginația, rezistența și auto-reglementarea. Este important să respecte și să aprecieze ideile, perspectivele și valorile celorlalți, să facă față eșecurilor și respingerilor și să avanseze în fața adversităților. Motivația lor depășește obținerea unui loc de muncă bun și a unui venit mare; trebuie să le pese și de bunăstarea prietenilor, familiilor, comunităților și a planetei (OECD, 2017).

Sistemele educaționale, împreună cu partenerii educaționali, trebuie să creeze un mediu digital care să îi împuternicească și să îi protejeze pe elevi pentru a le permite să beneficieze de avantajele mediului digital (OECD, 2022).





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Bine organizată, învățarea în sistem *blended learning*, poate avea o serie de beneficii atât pentru elevi cât și profesori (Comisia Europeană, 2022). În ceea ce-i privește pe elevi, aceștia nu mai sunt simpli receptori pasivi de informație, iar profesorul nu este singurul facilitator al învățării. O combinație facilă de învățământ în școală și la distanță poate sprijini elevii în individualizarea învățării, contribuind totodată la creșterea autonomiei în învățare la dezvoltarea competențelor digitale. Pentru profesori, acest sistem permite valorizarea tuturor elevilor, diferențierea și personalizarea predării.

Conform Recomandării Consiliului, *blended learning* presupune o diversitate de abordări și trebuie înțeleasă drept adoptarea de către cadru didactic sau de către un elev a mai multor abordări în procesul de învățare. În acest context, spațiul școlar se combină cu alte medii fizice din afara acestuia și este utilizată o varietate de instrumente de învățare care pot fi digitale (inclusiv învățarea online) și nedigitale. Pe baza raționamentului pedagogic, școlile și profesorii, trebuie să selecteze și faciliteze utilizarea acestor abordări pentru sprijinirea dezvoltării competențelor elevilor.

Recomandările Consiliului Uniunii Europene (2021) privind *blended learning* se concentrează pe diverse aspecte pentru îmbunătățirea procesului de învățare. Acestea includ identificarea abordărilor bazate pe *blended learning* pentru îmbogățirea experienței de învățare și echilibrul între învățarea ghidată de profesori și cea ghidată de elevi, precum și explorarea metodelor pentru o învățare activă și eficientă. Totodată, se promovează utilizarea *blended learning* pentru sprijinirea stării de bine a elevilor, prin dezvoltarea de competențe personale și sociale. Recomandările vizează și sprijinirea cadrelor didactice pentru utilizarea instrumentelor digitale, adaptarea metodelor de *blended learning* și asigurarea accesului la resurse adecvate. Integrarea abordărilor bazate pe *blended learning* în formarea profesorilor și implicarea școlilor în adoptarea acestor metode sunt considerate esențiale, împreună cu promovarea dialogului și colaborării pentru dezvoltare viitoare.

Recomandare Consiliului Uniunii Europene (2021) evidențiază beneficiile *blended learning* pentru elevi și profesori. Pentru elevi, această abordare sprijină dezvoltarea autonomiei, colaborării și învățării pe tot parcursul vieții, precum și recunoașterea importanței învățării pentru cetățenie activă. Profesorilor le oferă posibilitatea de a lucra în parteneriat cu elevii, furnizând instruire personalizată și feedback, având acces la informații despre progresul elevilor și facilitând învățarea printr-un mediu interactiv diversificat, cu atenție acordată fiecărui elev.







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Interacțiunea dintre dezvoltarea cognitivă, motivația de realizare, mentalitatea de creștere și starea de bine este un domeniu fundamental al cercetării în învățarea umană, potrivit OECD (2022). Starea de bine este esențială pentru o învățare eficientă și profundă.

Profesorii care iau decizii cu privire la învățarea *blended learning* ar trebui să țină cont de curriculum, nevoile și capacitățile propriilor elevi, propria lor dezvoltare profesională și abordarea organizațională a școlii din care fac parte (Comisia Europeană 2020).

Principiile pe care fiecare profesor trebuie să le cunoască și care să se constituie în fundamente pentru demersurile pedagogice online stipulate de *Planul de acțiune pentru educație digitală 2021 – 2027*:

- educația digitală de înaltă calitate și incluzivă, care respectă protecția datelor personale și etica, trebuie să fie un obiectiv strategic;
- transformarea educației pentru era digitală este o sarcină pentru întreaga societate;
- educația digitală trebuie să joace un rol esențial în creșterea egalității și în incluziune;

Expertul în tehnologia educațională Elliott Masie (2017) susține că învățarea trebuie adusă la elevi, în loc să aducem elevii să învețe. Masie, propune următoarea perspectivă privind schimbările în educație:

- „E” (Everywhere) pentru învățare de oriunde – a duce învățarea la elev;
- „E” (Evidence) pentru dovezi și cercetare privind învățarea – Big Data și responsabilitate pentru abordarea învățării;
- „E” (Everybody) pentru toată lumea ca persoană care învață – personalizare;
- „E”(Experience) pentru experiențe – realitatea mixtă, experiență din surse deschise, laboratoare versus săli de clasă;
- „E”(Efficient) pentru gestionare eficientă - selectarea din multitudinea de opțiuni de învățare.

Studiul încurajează profesorii să fie agenți activi ai învățării continue, să reflecteze asupra performanțelor elevilor și să adapteze curriculumul în funcție de nevoile individuale ale fiecărui elev și ale grupului de elevi, asigurând o experiență educațională relevantă, eficientă și personalizată.



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

### ***2.3. Asigurarea egalității de șanse în învățarea copiilor proveniți din medii dezavantajate, în contexte blended learning***

Educația este o forță propulsivă pentru progresul societății, iar accesul universal și oportunitățile egale în învățare sunt fundamentale pentru construirea unei lumi mai echitabile și mai incluzive. Într-o lume în continuă evoluție tehnologică, conceptul de educație s-a extins pentru a include noile modalități de învățare, iar studiul "*Învățarea în format blended learning pentru aplicarea curriculumului național - Repere metodologice*" reprezintă un instrument de facilitarea a implementării *blended learning* ca modalitate de învățare care contribuie la învățarea incluzivă.

Educația de calitate se caracterizează prin mult mai mult decât transmiterea informațiilor, sau chiar formarea competențelor la modul general. Ea trebuie să fie personalizată și să răspundă nevoilor, intereselor și caracteristicilor individuale ale fiecărui elev. În acest context, conceptele de echitate și egalitate de șanse devin extrem de importante. Eficacitatea tehnologiilor digitale pentru predare și învățare depinde de practica profesorilor și de modul în care aceștia integrează aceste instrumente în procesul de predare (Comisia Europeană, 2020). Studiul își propune să susțină profesorii în implementarea *blended learning* pentru a transforma predarea și învățarea într-un proces adaptabil și accesibil pentru fiecare copil, indiferent de mediul social din care provine, de caracteristicile individuale sau circumstanțe de viață.

Asigurarea egalității de șanse în învățarea copiilor din medii dezavantajate în contextele *blended learning* aduce beneficii și societății în ansamblu. Elevii care provin din medii defavorizate au adesea nevoie de sprijin suplimentar pentru a-și dezvolta abilitățile academice și competențele digitale. Prin implementarea strategiilor de *blended learning* și prin adaptarea învățării la nevoile individuale ale fiecărui elev, șansele de reușită școlară a acestora pot fi sporite semnificativ.

Concepția care a stat la baza elaborării studiului a fost că înțelegerea modului în care se produce învățarea, combinată cu noile progrese tehnologice, demonstrează noi modalități de a implica elevii și de a oferi instrumente care să-i ajute pe profesori să faciliteze învățarea eficientă (Dehaene, 2020). Acest studiu se bazează pe înțelegerea evoluției proceselor de învățare și pe noile tehnologii, furnizând profesorilor instrumente pentru a facilita o învățare eficientă.

Profesorii joacă un rol crucial în adaptarea și implementarea curriculumului, abordând roluri multiple precum cel pedagogic, social, managerial și tehnologic. Scopul studiului este să sprijine profesorii să adapteze curriculumul și să-l facă mai relevant pentru elevi, promovând astfel o accesibilitate incluzivă și oferind șanse egale pentru învățare. Studiul nu numai că oferă



Profesionalizarea carierei didactice - PROF - ID 146587

Proiect cofinanțat din Fondul social European prin Programul Operațional Capital





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

oportunități pentru dezvoltare profesională, dar îi încurajează pe profesori să reflecteze asupra modului în care curriculumul poate fi eficient implementat, diversificând practicile de predare și învățare pentru a include toți elevii, indiferent de identitatea lor.

Studiul se fundamentează pe principiul incluziunii, abordată ca proces format din acțiuni și practici care îmbrățișează diversitatea și construiesc un sentiment de apartenență, înrădăcinat în credința că fiecare persoană are valoare și potențial care ar trebui respectate (UNESCO, 2020), proces ce este intrinsec legat de obiectivele de egalitatea de șanse și echitate.

Studiul răspunde cerințelor reglementărilor educaționale la nivel național, european și internațional. Proiectul Președintelui României, "România Educată", stabilește viziunea de ansamblu a societății asupra educației în perspectiva 2030, printre cele 10 domenii strategice abordate evidențiindu-se domeniul *Digitalizarea* ce cuprinde 4 obiective: Dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor și studenților; Formarea inițială și continuă a cadrelor didactice pentru educație digitală; Dezvoltarea competențelor digitale în rândul personalului didactic auxiliar și nedidactic, din sistemul de educație și Dezvoltarea unui ecosistem digital de educație și de formare în vederea reducerii decalajelor.

Legea învățământului preuniversitar (2023) prevede dezvoltarea și promovarea de instrumente și resurse educaționale care să susțină educația incluzivă și să faciliteze adaptarea procesului de predare-învățare-evaluare pentru diferite categorii de copii aflați în situații de risc de excluziune școlară. Valori precum echitatea și incluziunea sunt stipulate în această lege pentru asigurarea accesului și participării tuturor copiilor la educație, indiferent de caracteristicile, dezavantajele sau dificultățile acestora și în concordanță cu nevoile individuale sau nivelul de sprijin necesar.

Totodată, unul din principiile care guvernează sistemul de învățământ preuniversitar este cel al asigurării echității și egalității de șanse: „*asigurarea condițiilor pentru accesul și participarea la educație a tuturor beneficiarilor primari, prin eliminarea limitărilor/ barierele etnice, religioase, de dizabilitate, fără a se limita la acestea, combaterea discriminării și personalizarea parcursurilor educaționale în funcție de nevoi specifice*” (Legea învățământului preuniversitar, 2023).

Recomandarea Consiliului European privind căile către succesul școlar (2022) subliniază necesitatea sprijinirii continue a profesorilor pentru a putea lucra eficient cu toți elevii, inclusiv cu cei aflați în situații de risc sau dificultăți de învățare. Conform Consiliului (Bruxelles, 29 noiembrie 2021), fiecare sistem de învățământ trebuie să creeze oportunități de învățare echitabile și de calitate.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Pentru a asigura egalitatea de șanse în educația digitală, studiul susține necesitatea de a aborda incluziunea digitală și de a combate excluziunea și decalajul digital. Implementarea educației blended learning trebuie să fie ancorată în sistemul de învățământ în ansamblul său, pentru a se asigura că fiecare elev beneficiază de aceste oportunități.

Prin implicarea tuturor actorilor din sistemul educațional și prin adoptarea unor politici și strategii adecvate, putem crea un mediu propice pentru învățarea și dezvoltarea tuturor copiilor, indiferent de mediul din care provin.

Într-o societate în continuă schimbare, unde tehnologia evoluează rapid, se impune o abordare holistică a educației. Subliniem necesitatea de a aborda și problema decalajului digital, asigurând că toți elevii au acces la instrumentele necesare pentru a beneficia de educația digitală. Acest aspect devine mai important ca niciodată, deoarece tehnologia este tot mai prezentă în viața noastră și joacă un rol esențial în dezvoltarea personală și profesională.

Studiul "*Învățarea în format blended learning pentru aplicarea curriculumului național - Repere metodologice*" nu oferă doar instrumente, ci se constituie și într-un apel la acțiune. Invităm toți profesorii să se implice activ în procesul de transformare a învățării prin metode *blended learning* pentru a satisface nevoile diverse ale elevilor. Acest efort comun pentru o educație egală și incluzivă este cheia pentru construirea unei societăți mai bune și mai juste.

### Referințe

- Aliprandi, S. (2012). Creative Commons: a user guide: A complete manual with a theoretical introduction and practical suggestions, Milano: Ledizioni.
- Baran E., Correia A-P., Thompson A. (2013). *Tracing Successful Online Teaching in Higher Education: Voices of Exemplary Online Teachers*, Teachers College Record, 115(3), <http://www.tcrecord.org>
- Butcher, N., Kanwar, A., Uyalic-Trumbic, S.A. (2015). Basic guide to open educational resources (OER), Paris: UNESCO
- Comisia Europeană (2022a). E-learning și resurse online. Knowledge Centre on Interpretation, [https://ec.europa.eu/education/knowledge-centre-interpretation/conference-interpreting/\\_professional-support/e-learning-and-online-resources\\_ro](https://ec.europa.eu/education/knowledge-centre-interpretation/conference-interpreting/_professional-support/e-learning-and-online-resources_ro)
- Comisia Europeană (2022b). *Blended learning in school education - guidelines for the start of the academic year 2020/21*, <https://www.schooleducationgateway.eu/no/pub/resources/publications/blended-learning-guidelines.htm>
- Comisia Europeană, 2021, *Enhancing learning through digital tools and practices. How digital technology in compulsory education can help promote inclusion. Final report 2021*, European Commission B-1049, Brussels, <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/b12644c4-315c-11ec-bd8e-01aa75ed71a1>
- Dehaene S., 2020, *How we learn: Why Brains Learn Better Than Any Machine ...For Now*, Viking New York
- Comisia Europeană (2020a), Commission staff working document for the Digital Education Action Plan 2021 – 2021, European Commission, Brussels
- Comisia Europeană (2020b), *O Uniune a egalității: Planul de acțiune al UE de combatere a rasismului pentru perioada 2020-2025*, COM(2020) 565 final
- Comisia Europeană, (2020c). *Blended learning in school education – guidelines for the start of the academic year 2020/21*. <https://www.schooleducationgateway.eu/no/pub/resources/publications/blended-learning-guidelines.htm>
- Consiliul Uniunii Europene (2021). *Recomandarea Consiliului din 29 noiembrie 2021 privind abordările bazate pe învățarea mixtă pentru un învățământ primar și secundar de înaltă calitate și incluziv*, (2021/C 504/03): [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:32021H1214\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:32021H1214(01)&from=EN)







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale  
2014-2020

- Crăciun, D., Holotescu, C., Bran, R., Grosseck, G. (2021). Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire online.
- Dobrițoiu, M., Corbu, C., Guță, A., Urdea, Gh., Bogdanffy, L. (2019). Instruire Asistată de Calculator și Platforme Educaționale On-Line, Ed. Universitas.
- Istrate O., Ștefănescu D., 2021, *Resurse educaționale deschise: o posibilă grilă de evaluare*, iTeach: Experiențe didactice - o revistă pentru educație și educatori, <https://iteach.ro>
- Jonker H., Mars V., Voogt J. (2020). *Curriculum flexibility in a blended curriculum*, Australian Journal of Educational Technology.
- Legea învățământului preuniversitar, Monitorul oficial al României, Partea I, Nr. 613/5.VII.2023
- Masie E. (2017). *The Many E's of e Learning*, USDLA 2017 Conference
- OECD, 2022, Building the future of education, <https://www.oecd.org/education/future-of-education-brochure.pdf>
- OECD (2021a), Adapting Curriculum to Bridge Equity Gaps. Towards an Inclusive Curriculum, <https://doi.org/10.1787/6b49e118-en>
- Recomandarea Consiliului din 28 noiembrie 2022 privind căile către succesul școlar și de înlocuire a Recomandării Consiliului din 28 iunie 2011, privind politicile de reducere a părăsirii timpurii a școlii, (2022/C 469/01), [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:32022H1209\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:32022H1209(01))
- OECD (2021b). Gouëdar P., Pont B., Viennet R., *Education Responses to COVID 19: Implementing a Way Forward*, Working Paper No. 224
- OECD (2020). Strengthening online learning when schools are closed: The role of families and teachers in supporting students during the COVID-19 crisis. <https://www.oecd.org/coronavirus/policy-responses/strengthening-online-learning-when-schools-are-closed-the-role-of-families-and-teachers-in-supporting-students-during-the-covid-19-crisis-c4ecba6c/>
- OECD (2017). The future of Education and Skills. Europe 2030. The future we want. [https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20\(05.04.2018\).pdf](https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf)
- Planul de acțiune pentru educația digitală (2021-2027), <https://education.ec.europa.eu/ro/planul-de-actiune-pentru-educatia-digitala-2021-2027>
- Smits A., Voogt J. (2017). *Elements of satisfactory online asynchronous teacher behaviour in higher education*, *Australasian Journal of Educational Technology* 33(2)
- UNESCO, *Global education monitoring report, 2020: Inclusion and education: all means all*
- Wiley, David. "Defining the 'Open' in Open Content and Open Educational Resources." *Open Content blog*, 2014. <http://opencontent.org/definition/>
- White, J. (2018). How to customize learning with individual rotation. <https://www.blendedlearning.org/how-to-customize-learning-with-individual-rotation-3-examples-from-schools>

#### Referințe web

- <https://www.elearning.ro/invatarea-mixta-si-rezultatele-acesteia>
- <https://www.ispringsolutions.com/blog/blended-learning-a-primer>
- <https://www.teachthought.com/learning/12-types-of-blended-learning>
- <https://www.schooleducationgateway.eu/ro/pub/resources/publications/blended-learning-guidelines.htm>
- <https://education.ec.europa.eu/news/new-report-how-blended-learning-can-make-education-more-inclusive>
- <https://rm.coe.int/ecri-general-policy-recommendation-no-10-key-topics-combating-racism-a/16808b75f7>





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020



## Capitolul 3 – REPERE METODOLOGICE PENTRU ACTIVITĂȚI DIDACTICE

### 3.1. Noutate și continuitate în curriculumului național în contexte blended learning și online

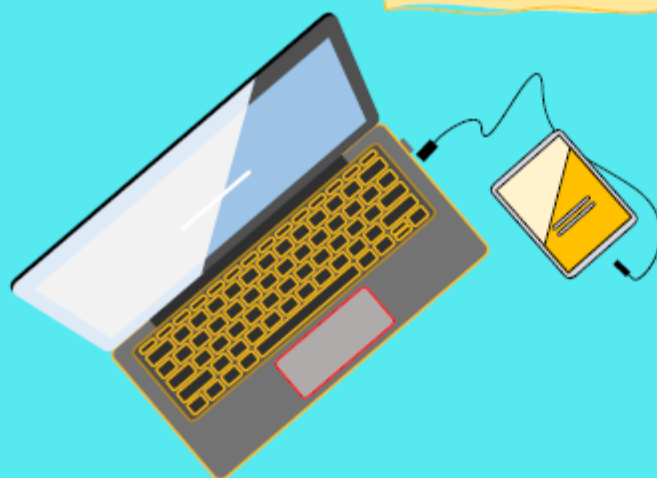
Coord. Cristina Maican

**3.1.1. Adaptarea demersului didactic la contexte de învățare blended learning (corelare cu competențele specifice ale programelor școlare: argumentarea importanței acestui demers și asocierea, propuneri de exemplificări pentru fiecare nivel de învățământ/arie curriculară)**

**3.1.2. Corelarea competențelor-cheie, a competențelor generale și specifice disciplinei la contexte de învățare blended learning și online (prezentarea în relație cu exemple de activități de învățare, contribuția disciplinei la formarea și dezvoltarea competențelor-cheie)**



**3.1.3. Asigurarea continuității și noutății în formarea competențelor elevilor, în contexte blended learning și online**







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

### 3.1. Noutate și continuitate în curriculumului național în contexte blended learning și online

#### 3.1.1. Adaptarea demersului didactic la contexte de învățare blended-learning

##### 3.1.1.1. Dezvoltarea competențelor cheie prin adecvarea demersului didactic la contexte de învățare blended-learning ("alfabetizarea digitală")

Din nevoia de acces și participare activă la viața socială, economică și culturală, revoluția digitală a avut un impact major asupra dezvoltării și readaptării individului. Pentru a face față cerințelor și schimbărilor societății în care trăiesc, educația și formarea fiecărui individ, a tinerilor în special, trebuie să răspundă nevoilor sociale. Astfel, pe măsură ce progresele tehnice au avut o evoluție impresionantă și foarte rapidă, această "revoluție digitală" a creat o cerere pentru noi competențe profesionale, necesare adaptării continue la nevoile economice și sociale care să ducă la creșterea productivității.

Digitalizarea reprezintă un context global, semnificativ, implicat în educație, fapt pentru care s-a realizat o re poziționare a acesteia în contextul noilor tehnologii informaționale și de comunicare, ca repere importante în elaborarea documentelor curriculare. Educația prin amprenta tehnologiilor digitale urmărește dezvoltarea abilităților intelectuale, stimularea senzorială multiplă, formarea competențelor digitale pentru viață și pentru profesiile viitorului.

Conceptul de alfabetizare digitală reprezintă un domeniu controversat care a cunoscut definiții și completări în paralel cu evoluția societății din era digitală.

Paul Gilster introduce pentru prima dată noțiunea de alfabetizare digitală în anul 1997, în cartea sa "Digital Literacy", referindu-se astfel la un set de capacități, fără să ofere liste de competențe, în opinia sa „restrictive”. De asemenea, el definește alfabetizarea digitală, la modul general, ca pe o abilitate de a înțelege și de a utiliza informații dintr-o varietate de surse digitale ce oferă novicilor pe Internet abilitățile de gândire de bază și competențele de bază de care vor avea nevoie pentru a se dezvolta într-un mediu interactiv, atât de diferit de mediile pasive, cum sunt televiziunea sau presa scrisă.

Pe baza formării inițiale și dezvoltării acestor competențe pe parcursul școlarității, elevii devin alfabetizați digital, capabili să utilizeze, să se exprime și să-și dezvolte ideile prin intermediul tehnologiei informației și comunicării - la un nivel adecvat viitorului loc de muncă și ca participanți activi într-o lume digitală. „Nu numai că trebuie să dobândești abilitatea de a găsi lucruri, ci trebuie să dobândești și capacitatea de a folosi aceste lucruri în viața ta”.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Sistemul educațional românesc tinde de aproape un deceniu să răspundă provocărilor produse de evoluția tehnologiei prin *schimbarea paradigmei educaționale centrată pe formarea competențelor specifice*, relevante pentru utilizarea tehnologiilor în era digitală. În alte state ale lumii, elevii sunt învățați prin programe speciale, încă din clasele primare, principiile informației, modul în care funcționează sistemele digitale și cum să folosească aceste cunoștințe în scop educativ.

Parte componentă a alfabetizării este alfabetizarea digitală, care conform Curriculumului Național „... *alfabetizarea digitală este recunoscută, la nivelul Uniunii Europene, ca importantă parte a alfabetizării funcționale, stăpânirea tehnologiei digitale fiind esențială, atât pentru viața individuală, cât și pentru cea profesională*”<sup>2</sup>. Competențele cele mai importante și relevante timpului actual sunt formate prin alfabetizarea digitală încă de la clasele primare, care în concepția lui D. Bawden, reprezintă „*un ansamblu format din atitudini și deprinderi necesare pentru utilizarea și comunicarea informațiilor și a cunoștințelor, în mod efectiv, într-o varietate de medii și formate*”<sup>3</sup>. Alfabetizarea digitală reprezintă abilitatea de a citi și de a înțelege elemente de informații în hipertext sau formate multimedia, aducând argumente că este nevoie de o nouă formă de alfabetizare pentru a prezenta informațiile sub formă de text, imagini, sunete, generate de o sursă digitală. „*Alfabetizarea digitală trebuie să fie mai mult decât capacitatea de a utiliza eficient sursele digitale; este un tip special de mentalitate sau de gândire*”<sup>4</sup>.

*Alfabetizarea digitală vizează formarea **competențelor digitale** începând cu treapta învățământului primar unde sunt vizate activități de învățare simple, specifice unui **nivel elementar de competență** (rezolvarea unor sarcini simple de învățare prin utilizarea unor dispozitive și aplicații digitale familiare, care presupun funcții și reguli simple de folosire, manifestarea curiozității pentru accesarea și crearea de conținuturi digitale simple, care răspund unor nevoi de învățare specifice, utilizarea dispozitivelor digitale cu respectarea unor reguli simple care vizează siguranța fizică și socio-emoțională, aplicarea unor reguli simple de colaborare și interacțiune în comunități Online), dezvoltându-le și diversificându-le în gimnaziu și contribuind astfel la realizarea unui **nivel funcțional al competenței digitale** (rezolvarea unor sarcini variate de învățare prin utilizarea cu încredere a unor dispozitive și aplicații digitale potrivit regulilor de funcționare a acestora, manifestarea interesului pentru accesarea, crearea și împărtășirea de conținuturi digitale variate, care răspund unor nevoi de învățare specifice, utilizarea responsabilă și în siguranță a tehnologiilor digitale prin respectarea de reguli referitoare la construirea și protejarea identității în mediul digital prin raportarea critică la avantajele și riscurile în mediul online, manifestarea cetățeniei active prin interacțiuni și*





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

*colaborare în medii digitale) și facilitând atingerea unui nivel dezvoltat la finalul învățământului secundar superior (rezolvarea creativă de probleme, care presupun organizarea datelor, a informațiilor și conținutului digital, prin utilizarea unor dispozitive, aplicații digitale și rețele, potrivit principiilor și mecanismelor de funcționare a acestora, manifestarea interesului pentru dezvoltarea de conținuturi digitale și utilizarea noilor tehnologii, inclusiv a celor care valorifică inteligența artificială, cu răspuns la nevoi de învățare specifice, utilizarea critică a tehnologiilor digitale prin analizarea oportunităților, limitărilor și riscurilor pe care le implică și prin respectarea unor principii de etică și juridice, care vizează datele personale și proprietatea intelectuală, participarea activă la societatea cunoașterii prin utilizarea noilor tehnologii ca mediu de susținere a cetățeniei digitale).*

Alfabetizarea digitală asigură cadrul optim formării și dezvoltării competențelor digitale, atât de necesare elevilor în activitățile școlare indiferent de mediile de învățare, respectiv de contextul și condițiile de organizare și desfășurare a procesului de învățare, al educației, în general.

Odată cu apariția noilor tehnologii și accesibilizarea conexiunilor la internet, față de **mediul tradițional** reprezentat de **spațiul fizic**, a apărut și **spațiul virtual** reprezentat de **mediul online**, incluzând **platforme online**, **comunități de învățare** și **resurse digitale** ce pot fi utilizate ca suport al învățării. Mediile de învățare fizic și virtual implică interacțiuni diferite, specifice ale elevilor atât cu conținutul de învățare, cât și interumane (grupe de elevi și de profesori), fiecare dintre ele având avantaje și dezavantaje. Opțiunea pentru un anumit mediu trebuie să fie în acord cu obiectivele, resursele și competențele și nu în ultimul rând, ținând seama și de preferințe sau restricții.

În prezent, pot fi definite *trei categorii* de medii de învățare:

- **tradițional – mediul fizic**, cu organizare față-în-față a procesului educativ, în spațiile școlare sau extrașcolare; interacțiunea este directă, iar sprijinul în organizarea procesului este asigurat prin resurse tradiționale, care nu implică în mod necesar conexiune la internet, însă – în prezent - este sprijinit de noi tehnologii, de exemplu de accesare a informației sau de calcul;
- **online** (e-learning) – organizarea și desfășurarea procesului este exclusiv mediat de noile tehnologii, implicând conexiune la internet sau telefonie; pandemia COVID-19 a necesitat o adaptare la scară largă a procesului educațional, mediul online fiind oportunitatea identificată de a asigura continuitatea învățării în condițiile impuse de autoizolare; prin mediul online, procesul presupune interacțiune directă sau indirectă între profesor și elevi, implicând atât aspectul sincronizat al participării și implicării în învățare (online sincron), cu acces în timp real la resurse, cât și aspectul nesincronizat, care lasă libertatea elevilor și profesorilor de a accesa, informa,





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

rezolva sarcini de lucru, evalua, asigura feedback în momente diferite de timp din cadrul unei perioade prestabilite; platformele de învățare sunt specifice acestui tip de mediu și, alături de comunități de învățare, aduc avantaje clare asupra utilizării acestor medii, fiind mult mai flexibile, permițând colaborări extinse grupurilor clasice (efectivului clasei), dar necesitând competențe digitale, precum și aspecte legate de etică, de securitate cibernetică

- **hibrid (blended-learning)** – organizare și desfășurarea procesului combină elemente ale mediului tradițional cu cele ale mediului online, în contextul post-pandemic devenind o practică mult mai utilizată de cadrele didactice, având în vedere beneficiul educațional asigurat, de exemplu, prin utilizarea în sălile de clasă a noilor tehnologii mult mai eficient ca înainte de pandemie; tot în zona hibridă putem încadra și organizarea și desfășurarea procesului educațional, atât în mediul școlar, cât și în afara școlii, atunci când elevii participă la mobilități/vizite de studiu/programe educaționale complementare asigurate de unitatea de învățământ sau prin care se asigură o componentă practic-aplicativă a învățării, de exemplu în învățământul profesional dual, unde practica se desfășoară la angajatori, în contexte reale de muncă.

”Învățarea hibridă” sau ”mixtă”, definită în literatura de specialitate și ca ”învățare blended-learning” vizează „învățarea care are loc într-un context de instruire care se caracterizează printr-o combinație deliberată de online și intervenții la clasă pentru a instiga și susține învățarea” (Boelens, Van Laer, De Wever și Elen, 2015, p.5.). Astfel, combinându-se metodele de învățare tradiționale cu studiul independent, utilizând competențele digitale și tehnologia în educație, s-a obținut o nouă metodologie hibridă de învățare de tip blended-learning, ce vizează ”integrarea eficientă atât a metodelor virtuale, cât și pe cele față în față” (Garrison & Kanuka, 2004).

Competențele-cheie sunt importante pentru o viață de succes în societatea cunoașterii, iar alfabetizarea digitală presupune accesibilizarea și utilizarea tehnologiei pentru formarea și adaptarea individului, în special a tinerilor la noile cerințe economice și sociale. ”Acestea se aplică într-o varietate de contexte și într-o varietate de combinații; se interconectează și se întrepătrund prin faptul că elemente componente ale unora dintre competențe sprijină dezvoltarea celorlalte. Abilități de ordin înalt precum gândirea critică, rezolvarea de probleme, negocierea, creativitatea, abilități analitice și interculturale sunt incluse în ansamblul competențelor cheie.”

Competențele vizate în procesul de alfabetizare digitală sunt:

1. **Alfabetizarea** este capacitatea de a identifica, înțelege, exprima, crea și interpreta concepte, sentimente, fapte și opinii în formă orală și scrisă, folosind vizual, sunet/audio și digital materiale în diferite discipline și contexte. Implică capacitatea de a comunica și de a conecta







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

eficient cu ceilalți, într-un mod adecvat și creativ. Dezvoltarea alfabetizării formează baza pentru învățarea ulterioară și interacțiunea lingvistică ulterioară. În funcție de context, competența de alfabetizare poate fi dezvoltată în limba maternă, în limba de școlarizare și/sau limba oficială într-o țară sau regiune.

**2. Multilingvismul** definește capacitatea de a folosi diferite limbi adecvat și eficient pentru comunicare. În general, împărtășește principalele dimensiuni de competențe ale alfabetizării: se bazează pe capacitatea de a înțelege, exprima și interpreta concepte, gânduri, sentimente, fapte și opinii atât în formă orală, cât și în scris (ascultat, vorbit, citit și scris) într-o gamă adecvată de contexte sociale și culturale în funcție de dorințele sau nevoile cuiva. Competențe lingvistice integrează și o dimensiune istorică, competențele interculturale. Se bazează pe capacitatea de a media între diferite limbi și mass-media, așa cum se subliniază în *Cadrul Comun de referință European*. După caz, poate include menținerea și dezvoltarea în continuare competențe în limba maternă, precum și dobândirea limbii oficiale a unei țări.

**3. A. Competența matematică** este capacitatea de a dezvolta și aplica gândirea și înțelegerea matematică pentru a rezolva o serie de probleme în situații cotidiene. Construindu-se pe măiestrie în calcul, accentul se pune pe proces și activitate, precum și pe cunoaștere. Competența matematică implică, în diferite grade, capacitatea și disponibilitatea de a folosi matematica în moduri de gândire și prezentare (formule, modele, constructe, grafice, diagrame).

**B. Competența în știință** se referă la capacitatea și dorința de a explica lumea naturală prin utilizarea cunoștințelor și metodologiei specifice, inclusiv observarea și experimentare, pentru a identifica întrebările și a trage concluzii bazate pe dovezi. **Competențele în tehnologie și inginerie** sunt aplicații ale acestor cunoștințe și metodologie ca răspuns la dorințele sau nevoile umane percepute. **Competență în știință, tehnologia și inginerie** implică o înțelegere a schimbărilor cauzate de om activitate și responsabilitate ca cetățean individual.

**4. Competența digitală** implică utilizarea încrezătoare, critică și responsabilă și implicarea tehnologiilor digitale pentru învățare, la locul de muncă și pentru participarea în societate. Include alfabetizare în informații și date, comunicare și colaborare, alfabetizare media, crearea de conținut digital (inclusiv programare), siguranță (inclusiv bunăstarea digitală și competențe legate de securitatea cibernetică), întrebări legate de proprietatea intelectuală, rezolvarea de probleme și gândire critică.

**5. Competența personală, socială și de a învăța să înveți** este capacitatea de a reflecta asupra propriei persoane, de a gestiona eficient timpul și informațiile, de a lucra cu ceilalți într-un mod constructiv, de a fi rezilient și de a-ți gestiona propria învățare și carieră. Include capacitatea







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale  
2014-2020

de a face față incertitudinii și complexității, de a învăța să înveți, să-ți susți bunăstarea fizică și emoțională, pentru a menține sănătatea fizică și mentală și pentru a putea duce o viață conștientă, sănătoasă, orientată spre viitor, empatizând și să gestionând conflictele într-un context incluziv și de sprijin.

**6. Competența cetățenească** este capacitatea de a acționa ca cetățeni responsabili și de a participa pe deplin în viața civică și socială, bazată pe înțelegerea conceptelor sociale, economice, juridice și politice și structuri, precum și evoluții globale și durabilitate.

**7. Competența antreprenorială** se referă la capacitatea de a acționa asupra oportunităților și ideilor și să le transforme în valori pentru alții. Se bazează pe creativitate, gândire critică și rezolvarea problemelor, luarea de inițiativă și perseverență și capacitatea de a lucra în colaborare pentru a planifica și gestiona proiecte care au valoare culturală, socială sau financiară.

**8. Competența privind conștientizarea și exprimarea culturală** implică înțelegerea și respectul pentru modul în care ideile și sensul sunt exprimate și comunicate în mod creativ în diferite moduri culturale și printr-o serie de arte și alte forme culturale. Implică înțelegerea, dezvoltarea și exprimarea propriilor idei și sentimentul locului sau al rolului în societate într-o varietate de moduri și contexte.

Ca rezultate ale proceselor de învățare, competențele sunt definite în perspectiva *Recomandării europene*<sup>24</sup>, ca ansamblu structurat de cunoștințe, abilități și atitudini (*Figura 1*).

· **cunoștințele** – reprezintă un ansamblu de informații factuale, concepte, idei, teorii validate și care sprijină înțelegerea unei discipline sau a unui domeniu de cunoaștere;

· **abilitățile** – reprezintă utilizarea cunoașterii existente în vederea atingerii unor rezultate;

· **atitudinile** – descriu modalități de raportare la idei, persoane sau situații.

Cele trei dimensiuni sunt prezentate separat doar din motive teoretice, în procesele de învățare, precum și în manifestarea competențelor, acestea funcționează agregat, împreună. O competență se manifestă printr-un set de atitudini față de sarcina asociată și care, prin motivație și interese, angrenează ansamblul de abilități și cunoștințe, respectiv seturile de capacități cognitive, emoționale și fizice care pun în acțiune comportamente specifice, contextualizate de sarcină și rol.

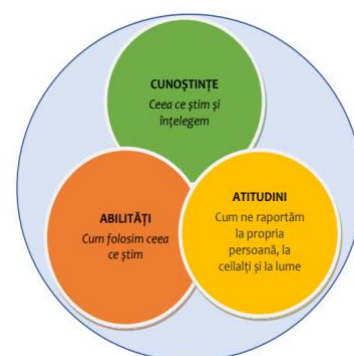


Figura 1\_Conceptul de competență  
(sursa – „Reper pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea curriculumului național. Cadrul de referință al Curriculumului național”, Ministerul educației, 2021)





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



GUVERNUL ROMÂNIEI

Instrumente Structurale  
2014-2020

Privite din această perspectivă, *competențele vizate în procesul de alfabetizare digitală* sunt structurate astfel:

*Tabel 1\_Anexa Recomandării Consiliului European din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții*

<b>1. Alfabetizarea</b>	<b>Cunoștințe</b>	- cunoașterea citit-scrisului și o bună înțelegere a textului citit-scris; - deținerea unor cunoștințe de vocabular, gramatică funcțională și funcțiile limbajului; - conștientizarea principalelor tipuri de interacțiune verbală și a unei game de texte literare și nonliterare; - conștientizarea principalelor caracteristici ale diferitelor stiluri și registre de limbaj;
	<b>Abilități</b>	- comunicare orală și în scris într-o varietate de situații; - monitorizarea și adaptarea propriei comunicări la cerințele situației; - distingerea și utilizarea diferitelor tipuri de surse, căutând, colectând și procesând informații cu scopul de a le utiliza drept ajutor; - formularea și exprimarea orală corectă, argumentarea scrisă într-un mod convingător adecvat la context; - gândirea critică și capacitate de a evalua și de a lucra cu informații;
	<b>Atitudini</b>	- dispoziție la dialog critic și constructiv, în aprecierea calităților estetice și interes în interacțiunea cu ceilalți; - conștientizarea impactului limbajului asupra celorlalți și a unei nevoi de a înțelege și de a folosi limbajul într-un mod pozitiv și în mod responsabil din punct de vedere social;
<b>1. Multilingvismul</b>	<b>Cunoștințe</b>	- cunoașterea vocabularului și a gramaticii funcționale a diferitelor limbi; - conștientizarea principalelor tipuri verbale în interacțiunea și registrele limbilor; - cunoașterea convențiilor societale și a aspectului cultural (variabilitatea limbilor);
	<b>Abilități</b>	- capacitatea de a înțelege mesajele vorbite, de a iniția, susține și încheia conversații; - capacitatea de a citi, înțelege și redacta texte, cu diferite niveluri de competență în diferite limbi, conform nevoilor individului; - utilizarea instrumentelor de învățare în mod corespunzător; - învățarea unei limbi străine în mod formal, non-formal și informal de-a lungul vieții;
	<b>Atitudini</b>	- aprecierea diversității culturale, a interesului și curiozității față de diferite limbi și comunicare interculturală; - respectarea fiecărei persoane, a profilului lingvistic, inclusiv respectul pentru limba maternă a persoanelor aparținând minorităților și/sau cu un trecut; - aprecierea migraților pentru limbile oficiale ale unei țări ca limbi comune ce oferă cadru de interacțiune;
<b>3.a. Competența matematică</b>	<b>Cunoștințe</b>	- o bună cunoaștere a numerelor, măsurilor și structurilor, a operațiilor de bază și prezentărilor matematice de bază; - înțelegerea termenilor și conceptelor matematice; - conștientizarea întrebărilor și răspunsurilor pe care le poate oferi matematica;
	<b>Abilități</b>	- aplicarea principiilor și proceselor matematice de bază în contexte de zi cu zi, acasă și la locul de muncă (de exemplu, abilități financiare); - urmărirea și evaluarea lanțurilor de argumente; - utilizarea unor raționamente matematice, înțelegerea dovezilor matematice și comunicarea în limbaj matematic; - folosirea unor ajutoare adecvate, inclusiv date statistice și grafice; - înțelegerea aspectelor matematice ale digitalizării;
	<b>Atitudini</b>	- manifestarea unei atitudini pozitive în matematică, bazată pe respectul pentru adevăr, dorința de a căuta motive și pentru a evalua valabilitatea acestora;



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

<b>3.b. Competența în științe, tehnologie și inginerie</b>	<b>Cunoștințe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- cunoașterea principiilor de bază ale lumii naturale, a conceptelor științifice fundamentale, a teoriilor, principiilor și metodelor, tehnologiei și a produselor și proceselor tehnologice;</li> <li>- înțelegerea impactului științei, tehnologiei, ingineriei și a activității umane, în general, asupra lumii naturale</li> <li>- înțelegerea progreselor, limitelor și riscurilor științifice a teoriilor; aplicațiilor și tehnologiei în societăți în general (în legătură cu luarea deciziilor; valori, întrebări morale, cultură etc.);</li> </ul>
	<b>Abilități</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- înțelegerea științei ca un proces de investigare prin metodologii specifice, inclusiv observații și experimente controlate;</li> <li>- capacitatea de a folosi gândirea logică și rațională, în verificarea unei ipoteze și în disponibilitatea de a renunța la propriile convingeri, atunci când acestea se contrazic sau sunt adaptate în baza noilor descoperiri experimentale;</li> <li>- utilizarea și manipularea uneltelor și mașinilor tehnologice, precum și a datelor științifice pentru a atinge un scop sau pentru a ajunge la o decizie sau o concluzie bazată pe dovezi;</li> <li>- recunoașterea caracteristicilor esențiale ale cercetării științifice și a capacității de a comunica concluziile și a raționamentului care a dus la ele;</li> </ul>
	<b>Atitudini</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- aprecierea critică și curiozitatea;</li> <li>- preocuparea pentru problemele etice și sprijin atât pentru siguranță, cât și pentru un mediu durabil, în special în ceea ce privește progresul științific și cel tehnologic în raport cu sine, familia, comunitatea și problemele globale.</li> </ul>
<b>4. Competența digitală</b>	<b>Cunoștințe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- înțelegerea modului cum tehnologiile digitale pot sprijini comunicarea, creativitatea și inovația, fiind conștienți de oportunitățile lor, limitări, efecte și riscuri;</li> <li>- înțelegerea principiilor generale, mecanismelor și logicii tehnologiilor digitale care stau la baza evoluției;</li> <li>- cunoașterea funcțiilor de bază și utilizării diferitelor dispozitive, software și a rețelelor;</li> <li>- abordarea critică a validității, fiabilității și impactul informațiilor și datelor puse la dispoziție prin mijloace digitale;</li> <li>- conștientizarea aspectelor legislative și a principiilor etice implicate în activitatea digitală;</li> </ul>
	<b>Abilități</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizarea tehnologiilor digitale pentru sprijinirea cetățeniei active și incluziunii sociale;</li> <li>- colaborare cu ceilalți și creativitate față de scopuri personale, sociale sau comerciale;</li> <li>- capacitatea de a utiliza, accesa, filtra, evalua, crea, programa și partaja conținut digital;</li> <li>- gestionarea și protejarea informațiilor, conținutului, datelor și identități digitale;</li> <li>- recunoașterea și interacțiunea eficientă cu software, dispozitive, inteligență artificială sau roboți;</li> </ul>
	<b>Atitudini</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- abordarea unei atitudini reflexive, critice, totuși curioasă, deschisă la minte și orientată spre viitor față de tehnologie și conținutul digital;</li> <li>- abordarea responsabilă a utilizării tehnologiei, respectând o etică a folosirii acestor instrumente;</li> </ul>
	<b>Cunoștințe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- înțelegerea codurilor de conduită și a regulilor de comunicare, în general, acceptate în diferite societăți și medii pentru asigurarea participării;</li> <li>- cunoașterea componentelor o minte, un corp și un stil de viață sănătos pentru asigurarea dezvoltării competențelor personale, sociale și de a învăța să înveți;</li> <li>- cunoașterea strategiilor de învățare preferate;</li> <li>- cunoașterea nevoilor de dezvoltare a competențelor personale;</li> <li>- cunoașterea unor modalități de dezvoltare a propriilor competențe;</li> <li>- cunoașterea unor oportunități de dezvoltare în carieră și a îndrumărilor sau sprijinului disponibile;</li> </ul>



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

5. Competența personală, socială și de a învăța să înveți	Abilități	<ul style="list-style-type: none"> <li>- identificarea propriilor capacități (capacitatea de concentrare, reflecția critică, adaptarea la complexitatea sarcinii, capacitatea de a lua decizii, capacitatea de a învăța și a lucra în colaborare sau autonom, capacitatea de organizare, perseverența în învățare, capacitatea de evaluare și autoevaluare);</li> <li>- capacitatea de a fi rezistent și capabil pentru a face față incertitudinii și stresului;</li> <li>- comunicarea constructivă în diferite medii;</li> <li>- colaborarea în echipe și capacitatea de negociere (manifestarea toleranței, exprimarea și înțelegerea diferitelor puncte de vedere, capacitatea de a crea încredere și de a simți empatie);</li> </ul>
	Atitudini	<ul style="list-style-type: none"> <li>- atitudine pozitivă spre bunăstarea personală, socială și fizică și învățare de-a lungul vieții;</li> <li>- atitudine colaborativă, asertivitate și integritate;</li> <li>- respectarea diversității celorlalți și a nevoilor lor, fiind pregătiți atât pentru a depăși prejudecățile, cât și pentru a face față compromisurilor;</li> <li>- identificarea și stabilirea unor obiective, creșterea motivației;</li> <li>- dezvoltarea rezilienței și încrederii în a urmări și a reuși în învățare de-a lungul vieții;</li> <li>- capacitatea de a rezolva probleme care să sprijine atât procesul de învățare, cât și capacitatea individului de a face față obstacolelor și de a se schimba;</li> <li>- dorința de a aplica învățarea anterioară și experiențe de viață;</li> <li>- curiozitatea de a căuta oportunități de a învăța și de a se dezvolta într-o varietate de contexte de viață;</li> </ul>
6. Competența cetățenească	Cunoștințe	<ul style="list-style-type: none"> <li>- cunoașterea conceptelor și fenomenelor de bază referitoare la indivizi, grupuri, organizații de muncă, societate, economie și cultură;</li> <li>- înțelegerea <b>Valorilor comune europene</b>, așa cum sunt exprimate în articolul 2 al <b>Tratatului privind Uniunea Europeană</b> și a <b>Cartei Drepturilor fundamentale ale Uniunii Europene</b>;</li> <li>- cunoașterea evenimentelor contemporane;</li> <li>- înțelegerea critică a principalelor evoluții în istoria națională, europeană și mondială;</li> <li>- conștientizarea scopurilor și valorilor mișcărilor sociale și politice, a sistemelor durabile, în special clima și schimbarea demografică la nivel global și a cauzelor care stau la baza acestora;</li> <li>- cunoașterea integrării europene și conștientizarea diversității și identității culturale în Europa și în lume ca elemente esențiale;</li> <li>- înțelegerea multiculturalității și a dimensiunilor socio-economice ale societăților europene și a modului în care identitatea culturală națională contribuie la identitate europeană;</li> </ul>
	Abilități	<ul style="list-style-type: none"> <li>- angajarea eficientă în comun cu ceilalți interesului public, inclusiv în dezvoltarea durabilă al societății;</li> <li>- implicarea gândirii critice și a abilităților integrate de rezolvare a problemelor, precum și a abilității de a dezvolta argumente;</li> <li>- participarea constructivă în activitățile comunitare, precum și în luarea deciziilor la toate nivelurile, de la local și național până la european și la nivel internațional;</li> <li>- accesarea, înțelegerea critică și interacționarea atât cu formele tradiționale, cât și cu cele noi de media și înțelegerea rolului și a funcțiilor mass-media în societățile democratice;</li> </ul>
	Atitudini	<ul style="list-style-type: none"> <li>- respectarea drepturilor omului ca bază a democrației pune bazele unei atitudini responsabile și constructive;</li> <li>- participarea constructivă implică disponibilitatea de a participa la luarea deciziilor democratice la toate nivelurile și la activități civice;</li> <li>- acordarea sprijinului pentru diversitatea socială și culturală, pentru diversitatea de gen, pentru egalitate și coeziune socială, stiluri de viață durabile, pentru promovarea culturii păcii și non-violenței, a disponibilității de a respecta intimitatea celorlalți și de a-și asuma responsabilitate pentru mediu;</li> </ul>







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- manifestarea interesului pentru evoluțiile politice și socio-economice, pentru științele umaniste și comunicare interculturală;</li> <li>- depășirea prejudecăților și a compromisului, asigurând dreptate socială și corectitudine;</li> </ul>
7. Competența antreprenorială	Cunoștințe	<ul style="list-style-type: none"> <li>- cunoașterea contextelor și oportunităților diferite pentru transformarea ideilor în acțiuni în plan personal, social și a activităților profesionale, precum și înțelegerea modului în care acestea apar;</li> <li>- cunoașterea și înțelegerea abordărilor privind planificarea și managementul proiectelor, care includ procese și resurse;</li> <li>- înțelegerea economiei și a aspectelor sociale și economice, a oportunităților și provocărilor cu care se confruntă un angajator, o organizație sau societatea;</li> <li>- cunoașterea principiilor etice și a provocărilor dezvoltării durabile;</li> <li>- conștientizarea propriilor puncte forte și slabe;</li> </ul>
	Abilități	<ul style="list-style-type: none"> <li>- implicarea creativității, imaginației, gândirii strategice și a rezolvării problemelor, a gândirii critice și constructive, a reflecției în cadrul proceselor creative evolutive și a inovației;</li> <li>- capacitatea de a lucra individual și colaborativ în echipe;</li> <li>- mobilizarea resurselor (oameni și lucruri) și susținerea activității;</li> <li>- capacitatea de a lua decizii financiare referitoare la cost și valoare;</li> <li>- capacitatea de a comunica și de a negocia eficient cu ceilalți și de a face față incertitudinii, ambiguității și riscurilor ca parte a luării deciziilor în cunoștință de cauză;</li> </ul>
	Atitudini	<ul style="list-style-type: none"> <li>- manifestarea sentimentului de inițiativă, pro-activitate, perspectivă, curaj și perseverență în atingerea obiectivelor;</li> <li>- motivarea celorlalți și prețuirea ideilor; empatiei și acceptarea grijii față de oameni și de lume;</li> <li>- acceptarea responsabilității și asumarea unor abordări etice pe tot parcursul procesului;</li> </ul>
8. Competența privind conștientizarea și sensibilizarea culturală	Cunoștințe	<ul style="list-style-type: none"> <li>- cunoașterea unor informații despre cultura locală, culturi naționale, regionale, europene și globale și despre expresii, inclusiv limbile, moștenirea și tradițiile acestora, precum și produsele culturale;</li> <li>- înțelegerea modului în care aceste expresii se pot influența reciproc, împreună cu cele individuale;</li> <li>- înțelegerea diferitelor modalități de comunicare a ideilor între creatori, participant și public, în scris, în format tipărit și prin intermediul textelor digitale, teatrului, filmului, dansului, jocurilor, artei și designului, muzicii, ritualurilor și arhitecturii, precum și a altor forme hibride;</li> <li>- înțelegerea propriei identități culturale, dezvoltarea patrimoniului într-o lume a diversității culturale și a modului în care artele și alte forme culturale pot fi modalități pentru a vedea și a modela lumea;</li> </ul>
	Abilități	<ul style="list-style-type: none"> <li>- capacitatea de a exprima și interpreta idei figurative și abstracte, experiențe și emoții cu empatie prin intermediul artelor și a altor forme culturale;</li> <li>- capacitatea de a identifica și de a realiza oportunități personale, sociale sau comerciale de valoare prin arte și alte forme culturale;</li> <li>- capacitatea de a se angaja în procese creative, atât ca individ cât și în colectiv;</li> </ul>
	Atitudini	<ul style="list-style-type: none"> <li>- respect pentru diversitatea expresiilor culturale printr-o abordare etică și responsabilă la proprietate intelectuală și culturală;</li> <li>- curiozitate față de lume, deschidere pentru imaginarea de noi posibilități și dorința de a participa la experiențe culturale.</li> </ul>

(sursa: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX%3A32018H0604%2801%29>)





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

### **3.1.1.2. Corelarea competențelor specifice ale programelor școlare cu demersul de învățare blended learning și online (prezentarea în relație cu exemple de activități de învățare, contribuția disciplinei la formarea și dezvoltarea competențelor-cheie)**

Introducerea învățării centrate pe competențe transformă cunoașterea teoretică din scop în sine în mijloc, instrument prin care se reorganizează, se transformă structurile intelectuale, estetice, afective, acționale ale personalității umane.

Modelul centrării pe competențe este un model de optimizare curriculară care pornește de la principiul că fiecare finalitate dezirabilă exprimată a fi o țintă de atins de către sistemul educațional va fi descrisă în termeni de competențe ce urmează a fi formate la absolvienții unei traiectorii școlare (generale, pe cicluri școlare și, în interiorul ciclului, pe profiluri sau specialitate a sistemului educațional).

Un curriculum trebuie să cuprindă în mod obligatoriu finalitățile, adică rezultatele dorite, așteptate a fi obținute prin implicarea elevului în orice experiență nouă de învățare. Mai mult, aceste rezultate trebuie să fie exprimate în termeni de competență, de rezultate ale învățării dintre cele mai complexe și în același timp, suficient de flexibile în a se restructura și modela în sensul dorit.

A fi competent într-un domeniu sau mai multe domenii, înseamnă a poseda capacitatea de a te pronunța asupra unei probleme, pe baza cunoașterii profunde, depline a problemei respective și alte serii de capacități care să te ajute să găsești soluții la aceste probleme. Cu alte cuvinte, competența nu este altceva decât o achiziție complexă, rezultat al învățării obținute pe parcursul unor programe de instruire mai ample, structurată dintr-o integrare superioară de cunoștințe, priceperi și deprinderi, capacități, atitudini și valori. Principala caracteristică a competenței este aceea că se face vizibilă mai ales în situații de soluționare a problemelor, o competență nouă făcând persoana aptă de a identifica soluții noi, deci a lărgi considerabil sfera de cuprindere a problemelor pe care le poate rezolva.

Din perspectiva tendinței de a armoniza sistemul de învățământ românesc cu alte sisteme europene performante s-a construit un model de optimizare curriculară bazat pe un sistem de competențe-cheie, adică pe un sistem de achiziții complexe ale instruirii cu caracter transferabil în majoritatea domeniilor vieții sociale și în același timp cu caracter transversal, în sensul în care formarea lor se realizează prin demersul de învățare inițiat în majoritatea domeniilor de studiu. Deși formarea acestor competențe este în mod firesc contextualizată socio-cultural, gradul de stăpânire și vehiculare a lor îi acordă individului un cadru larg de integrare socio-profesională cu recunoaștere a studiilor și actelor de studii în întreg spațiul european





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

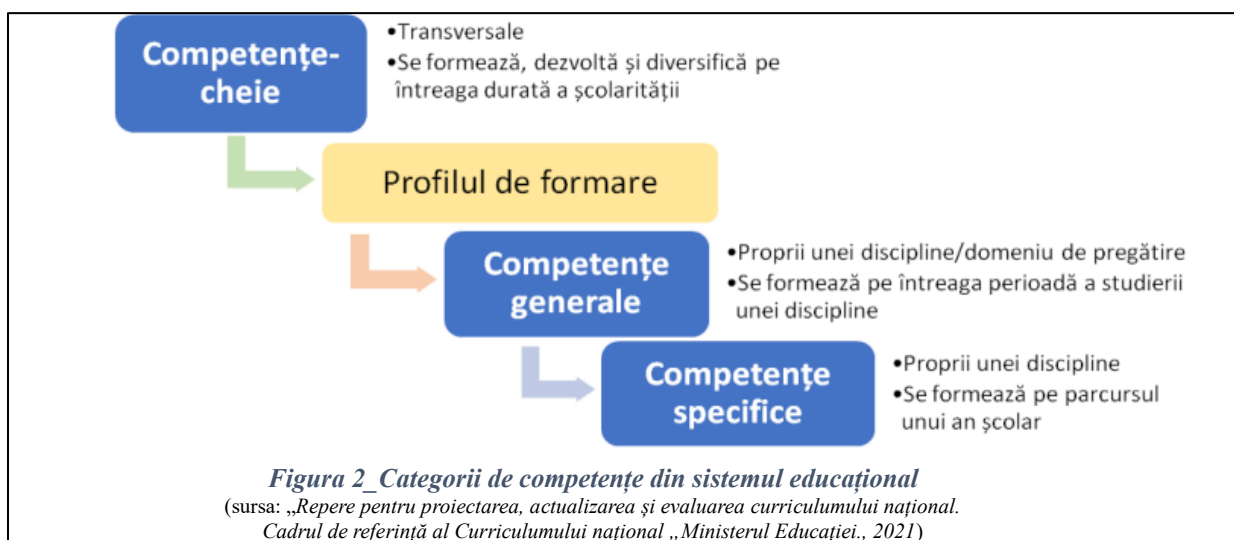
Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

În accepțiunea europeană, „competențele-cheie reprezintă un pachet transferabil și multifuncțional de cunoștințe, deprinderi (abilități) și atitudini de care au nevoie toți indivizii pentru împlinirea personală, pentru incluziunea socială și inserția profesională. Acestea trebuie dezvoltate până la finalizarea educației obligatorii și trebuie să acționeze ca un fundament pentru învățarea în continuare (Figura 2), ca parte a învățării pe parcursul întregii vieți.”



Competența reprezintă elementul central al programei specifice fiecărei discipline din planurile cadru de învățământ, pe niveluri de învățământ, iar demersul didactic trebuie să vizeze dezvoltarea competențelor specifice la nivelul fiecărui an de studiu. Astfel, fiecare cadrul didactic are libertatea de a-și particulariza demersul privind predarea-învățarea-evaluarea, utilizând exemple de activități de învățare propuse în programa școlară sau de a le completa, astfel încât acestea să faciliteze un demers didactic adecvat situației concrete de la clasă. În acest fel, se asigură premisele aplicării contextualizate a programei școlare și a proiectării unor parcursuri de învățare adaptate nevoilor elevilor.

Competențele specifice sunt în progresie de la un an de studiu la altul, ele definind profilul elevului pentru respectivul an școlar și în corelație cu exemplele de activități de învățare, domeniile de conținut și sugestiile metodologice. Conținuturile propuse construiesc contexte marcate de cultura contemporană și sunt adecvate tabloului socio-economic și tehnologic actual. Activitățile de învățare îmbină acțiunile individuale cu cele de grup și cu cele în perechi, iar activitatea frontală alternează cu activitățile individuale sau în grupuri mici.

Din perspectiva tendinței de a armoniza sistemul de învățământ românesc cu alte sisteme europene performante s-a construit un model de optimizare curriculară bazat pe un sistem de competențe-cheie, adică pe un sistem de achiziții complexe ale instruirii cu caracter transferabil în majoritatea domeniilor vieții sociale și în același timp cu caracter transversal, în sensul în care





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

formarea lor se realizează prin demersul de învățare inițiat în majoritatea domeniilor de studiu. Deși formarea acestor competențe este în mod firesc contextualizată socio-cultural, gradul de stăpânire și vehiculare a lor îi acordă individului un cadru larg de integrare socio-profesională cu recunoaștere a studiilor și actelor de studii în întreg spațiul european.

În accepțiunea europeană, „*competențele-cheie reprezintă un pachet transferabil și multifuncțional de cunoștințe, deprinderi (abilități) și atitudini de care au nevoie toți indivizii pentru împlinirea personală, pentru incluziunea socială și inserția profesională. Acestea trebuie dezvoltate până la finalizarea educației obligatorii și trebuie să acționeze ca un fundament pentru învățarea în continuare, ca parte a învățării pe parcursul întregii vieți.*” (Consiliul Uniunii Europene, 2018).

Dezvoltarea competențelor cheie la elevi trebuie să aibă în vedere profilul de formare al absolventului, pe diferitele niveluri de studiu, profil care reprezintă o componentă de reglare a *Curriculumului național* și descrie așteptările exprimate față de absolvenți, prin raportare la cerințele exprimate în *Legea învățământului preuniversitar nr.198/2023* și în alte documente de politică educațională și studii de specialitate, la finalitățile învățământului și la caracteristicile de dezvoltare ale elevilor.

Caracteristica cea mai importantă a acestui curriculum emerge din faptul că aceste competențe sunt suficient de generale, astfel încât să acopere o arie largă de domenii socio-profesionale în care sunt transferabile, constituirea lor realizându-se în mod concentric, de la cele mai simple la cele mai complexe. În același timp, orientarea și centrarea pe competențe se va realiza printr-un demers didactic integrator, care va depăși abordarea de tip monodisciplinar a conținuturilor.

Astfel, dacă competența în sens larg este definită ca fiind abilitatea, capacitatea de a utiliza cunoștințe însușite și structurate în configurații funcționale, în legătură cu diferite situații pe care viața școlară, viața socială și cea ocupațională le ridică, în același timp ea te face apt pentru a te pronunța în cunoștință de cauză în legătură cu diferite probleme.

Prin urmare, cunoașterea teoretică este importantă în măsura în care este folosită pentru a fi transferată în situații variate, în scopul adaptării mai bune a persoanei la mediul în care își desfășoară activitatea, sau la mediul social larg. Introducerea învățării centrate pe competențe schimbă accentul educației de pe conținut, pe condițiile experiențiale ale învățării generate de ce utilitate îi dăm cunoașterii, folosind strategiile adecvate.

Sistemul de învățământ românesc operează cu cele opt competențe-cheie europene, **competența digitală** fiind una dintre ele și reprezentând o verigă importantă în învățarea modernă, implicând utilizarea cu încredere, critică și responsabilă a tehnologiilor digitale în contexte de





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

învățare, de muncă și participare la activități sociale și incluzând *alfabetizarea digitală, comunicarea și colaborarea, alfabetizarea media, crearea de conținuturi digitale* (inclusiv programare), *siguranță* (inclusiv stare de bine/confort în mediul online și competențe de securitate cibernetică), *respectarea proprietății intelectuale, rezolvarea de probleme și gândire critică*.

Astfel, pe măsura avansului tehnologic și a ritmului progresului tehnologiilor, rolul acestor competențe a devenit vital, iar utilizarea computerului ca mijloc de în instruire a evoluat de la simpla folosire ca acces la informația disponibilă în spațiul virtual, trecând prin faza de furnizare amplă de material didactic utilizabil în predare-învățare - cu precizarea necesității actualizării permanente a acestor resurse - la softuri care facilitează învățarea limbilor străine sau a aplicațiilor care permit realizarea de proiecte. Astfel, computerul nu mai este doar un mijloc de informare sau de ilustrare a cunoștințelor de predat, ci devine un instrument util în simularea, aplicarea și consolidarea cunoștințelor, exersarea unor abilități de lucru, evaluare și autoevaluare, ceea ce permite elevilor competențe suplimentare - de obținere și gestionare a informațiilor, de explorare, selectare și sistematizare a informațiilor.

Utilizarea computerului în procesul de predare-învățare-evaluare a impus o schimbare majoră a strategiilor didactice, elevii bucurându-se astfel de o învățare personalizată folosind instrumente de învățare mixte, iar profesorii interacționând cu elevii mai eficient prin monitorizarea creșterii calității actului instructiv-educativ și prin oferirea feedback-ului instantaneu. De asemenea, acest tip de învățare permite elevilor să își personalizeze experiențele de învățare utilizând instrumente suplimentare, moderne și dincolo de sala de clasă, pregătindu-i să lucreze în locuri de muncă bazate pe tehnologie, iar profesorii sunt provocați să-și îmbunătățească lecțiile.

Prin învățarea mixtă se creează un echilibru între educația online și educația față în față, fiind o modalitate modernă de instruire cu impact pozitiv asupra experienței de formare a elevilor, ce le permite acestora să aibă acces oricând și oriunde la resursele de învățare, să lucreze într-un ritm propriu și să se concentreze pe perioade mai mari de timp, obținând astfel rezultatele dorite. Profesorii au posibilitatea de a folosi în învățarea hibridă metode de predare-învățare-evaluare combinate, care asigură atractivitate și motivație învățării, dar și ocazia de a identifica mai ușor nevoile individuale de învățare.

Pentru o mai bună înțelegere a aspectelor teoretice prezentate, vom exemplifica cu aspecte relevante pentru disciplina **EDUCAȚIE FIZICĂ**.

Principiul centrării învățământului pe competențe este ilustrat la nivelul programei școlare pentru disciplina **Educație fizică**, prin formularea competențelor generale și specifice. Având rolul





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF  
Beneficiar: Ministerul Educației  
POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



GVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale  
2014-2020

de orientare a procesului didactic, competențele generale evidențiază achizițiile finale ale elevului, în urma participării la lecțiile de educație fizică, de-a lungul unui ciclu de învățământ.

### 3.1.1.2.a) Competențele generale pentru învățământ gimnazial – premise pentru dobândirea competențelor în învățământul liceal

Competențele generale sunt prezentate în programele școlare în vigoare.

Tabel 2 Educație fizică și sport: competențe generale gimnaziu și liceu

COMPETENȚE GENERALE	
ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL (conform programei școlare - Anexa nr.2 la ordinul ministrului educației naționale nr.3393 / 28.02.2017)	ÎNVĂȚĂMÂNT LICEAL (conform programei școlare - Anexa nr.2. la Ordinul ministrului educației, cercetării și inovării nr.5099/09.09.2009)
1. Utilizarea efectelor favorabile ale educației fizice și sportului în practicarea constantă a exercițiilor fizice, pentru optimizarea stării de sănătate	1. Utilizarea limbajului de specialitate în relațiile de Comunicare
0. Utilizarea achizițiilor specifice educației fizice și sportului în vederea propriei dezvoltări fizice armonioase și a capacității motrice	0. Valorificarea informațiilor, metodelor și mijloacelor specifice educației fizice și sportului, în vederea optimizării stării de sănătate și a dezvoltării fizice armonioase
0. Demonstrarea unui comportament adecvat regulilor specifice, pe parcursul organizării, practicării și participării ca spectator la activitățile de educație fizică și sport	0. Utilizarea cunoștințelor, metodelor și mijloacelor specifice educației fizice și sportului, în vederea dezvoltării capacității motrice
	0. Aplicarea sistemului de reguli specifice organizării și practicării activităților de educație fizică și sport și adoptarea unui comportament adecvat în cadrul relațiilor interpersonale și de grup
	0. Valorificarea limbajului corporal pentru exprimarea și înțelegerea ideilor, stărilor afective și a esteticului





UNIUNEA EUROPEANĂ

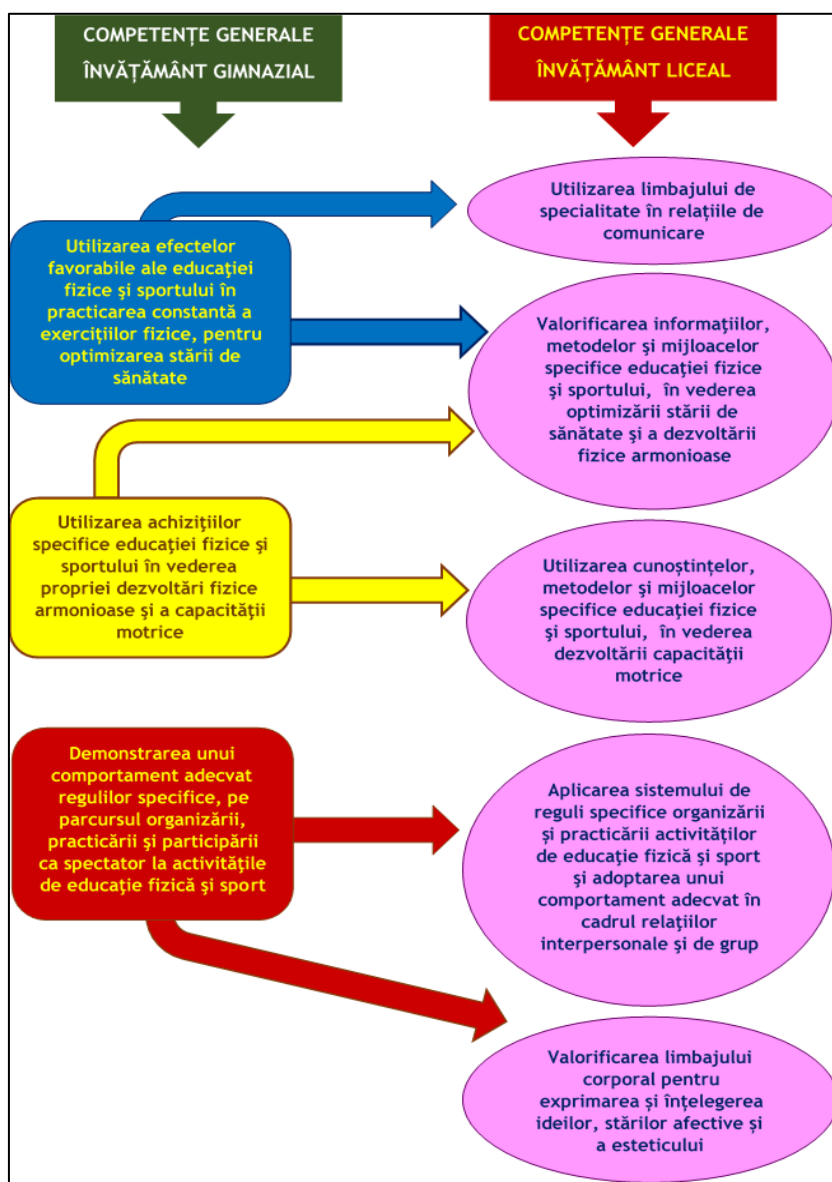
Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF  
Beneficiar: Ministerul Educației  
POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

### 3.1.1.2.b) Analiza comparativă a competențelor generale în cazul celor două cicluri de învățământ

În procesul tranziției de la ciclul gimnazial către cel liceal, analiza comparativă (Figura 3) a competențelor generale oferă o primă imagine asupra consistenței conceptuale la nivelul curriculumului pentru disciplina Educație fizică.



Figura\_3: Analiza comparativă a competențelor generale

Competențele generale, vizate după parcurgerea celor două cicluri de învățământ (gimnazial și liceal) se constituie în rezultate ale învățării și reflectă:

- *cunoștințe* – ceea ce știe și înțelege elevul;
- *abilități (capacități, deprinderi, aptitudini)* – ce aplică în practică din ceea ce știe;
- *atitudini* - cum se raportează la propria persoană, la ceilalți și la lume.



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



GVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale  
2014-2020

Se observă că aceste competențe generale exprimă continuitate și complementaritate prin relații de intercondiționare dintre noile achiziții, care se bazează pe cele însușite anterior. Disciplina **Educație fizică** își propune să formeze elevul pentru viață, prin dobândirea unor competențe care să poată fi transferate cu ușurință în activități cotidiene.

Procesul de formare a competențelor generale depinde și de modul în care profesorul motivează elevii în legătură cu participarea la activitățile fizice și sportive extracurriculare, care completează influențele din mediul școlar, cu cele din mediile nonformale și informal

### 3.1.1.2. c) Competențe specifice și exemple de activități de învățare – clasa a IX-a

#### 1. Utilizarea limbajului de specialitate în relațiile de comunicare

Clasa a IX-a – învățământ liceal
<p><b>1. Operarea corectă cu noțiunile specifice domeniului</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>cunoașterea principalilor indici antropometrici specifici vârstei și genului: înălțime, greutate, perimetre, diametre, anvergură;</li> <li>cunoașterea indicilor specifici de armonie corporală (de nutriție, de proporționalitate) și a indicilor funcționali;</li> <li>recunoașterea și descrierea atitudinilor corporale deficiente: cifoze, lordoze, scolioze, asimetrii, picior plat și exersarea unor programe individuale de corectare a atitudinilor deficiente.</li> </ul> <p><b>1.2. Utilizarea terminologiei de specialitate în transmiterea mesajelor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>utilizarea terminologiei de specialitate însușite în anii anteriori;</li> <li>folosirea terminologiei de specialitate atât în cadrul lecțiilor de educație fizică, cât și în activitățile sportive extracurriculare și extrașcolare;</li> <li>denumirea procedeele metodice și mijloacelor de dezvoltare a calităților motrice;</li> <li>descrierea deprinderilor motrice fundamentale (de locomoție, de stabilitate și de manevrare) și specifice disciplinelor sportive;</li> <li>descrierea probelor de determinare a nivelului de dezvoltare a calităților motrice;</li> <li>descrierea probelor de control aplicate pentru evaluarea nivelului de însușire a deprinderilor motrice.</li> </ul>

#### 2. Valorificarea informațiilor, metodelor și mijloacelor specifice educației fizice și sportului, în vederea optimizării stării de sănătate și a dezvoltării fizice armonioase

Clasa a IX-a – învățământ liceal
<p><b>1. Utilizarea mijloacelor electronice pentru selectarea informațiilor privind elementele definiției ale dezvoltării fizice</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>compararea și determinarea posturii corporale globale personale cu modelele prezentate (filme, materiale de specialitate, diapozitive, planșe);</li> <li>conceperea și prezentarea unui complex de exerciții pe fond muzical;</li> <li>conceperea și efectuarea programelor de exerciții pentru evitarea/eliminarea excidentului ponderal;</li> <li>efectuarea programelor de exerciții pentru dezvoltarea troficității și tonicității (pentru băieți) și dezvoltarea mobilității și supleții (pentru fete);</li> <li>realizarea de programe proprii de pregătire fizică, utilizând informații obținute de pe site-uri de specialitate și platforme dedicate;</li> <li>valorificarea informațiilor din spațiul virtual, destinate optimizării dezvoltării fizice.</li> </ul> <p><b>2.2. Utilizarea mijloacelor recomandate pentru dezvoltare fizică</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>însușirea exercițiilor și exersarea complexelor de dezvoltare fizică prin exerciții libere, cu obiecte portative, la scara fixă, cu partener, pe perechi, pe fond muzical, în vederea utilizării lor ca gimnastică zilnică;</li> <li>conducerea parțială sau integrală a unui complex de dezvoltare fizică, folosind terminologia specifică;</li> <li>exersarea unor programe individuale de dezvoltare fizică armonioasă și consolidarea reflexului de atitudine corporală corectă;</li> <li>însușirea și efectuarea programelor de exerciții de prevenire și corectare a celor mai frecvente abateri de la atitudinea corporală corectă, globală și segmentară;</li> <li>adoptarea măsurilor de menținere a raportului dintre înălțime și greutate, specific vârstei, în valori normale.</li> </ul>





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale  
2014-2020

### 3. Utilizarea cunoștințelor, metodelor și mijloacelor specifice educației fizice și sportului, în vederea dezvoltării capacității motrice

Clasa a IX-a – învățământ liceal
<p><b>3.1. Aplicarea mijloacelor specifice dezvoltării calităților motrice</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>exersarea mijloacelor de dezvoltare a calităților motrice, prin procedee metodice specifice fiecărei calități motrice;</li> <li>parcursarea de trasee aplicative specifice dezvoltării calităților motrice;</li> <li>organizarea de întreceri de viteză, de forță, de îndemânare/capacități coordinative și de rezistență;</li> <li>utilizarea deprinderilor motrice specifice din diferitele discipline/ramuri sportive pentru dezvoltarea calităților motrice;</li> <li>utilizarea jocurilor de mișcare.</li> </ul> <p><b>3.2. Utilizarea deprinderilor motrice în acțiuni motrice complexe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>exersarea procedeele tehnice de bază în acțiuni tactice specifice disciplinelor sportive studiate;</li> <li>utilizarea de elemente din gimnastica acrobatică în cadrul unor acțiuni motrice complexe;</li> <li>exersarea deprinderilor motrice în acțiuni motrice complexe;</li> <li>utilizarea diferitelor tipuri de sărituri sub formă de ștafete;</li> <li>practicarea globală a disciplinelor/probelor sportive, sub formă de întrecere /concurs;</li> <li>legări de 2, 3 sau mai multe elemente din gimnastica acrobatică;</li> <li>exersarea unor structuri din gimnastica aerobică, alcătuite din succesiuni de pași, sărituri.</li> </ul> <p><b>3.3. Aplicarea procedeele tehnice de bază în forme adaptate de întrecere/concurs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>exersarea procedeele tehnice în condiții variabile și în cele de întrecere/concurs, desfășurate conform prevederilor regulamentare;</li> <li>practicarea globală a disciplinelor/probelor sportive, sub formă de întrecere/concurs, în condiții regulamentare;</li> <li>conceperea și efectuarea de exerciții liber alese de gimnastică acrobatică;</li> <li>orientarea pregătirii pentru un post în echipă, în cadrul jocurilor sportive și exersarea acțiunilor tehnico-tactice specifice acestuia.</li> </ul>

### 4. Aplicarea sistemului de reguli specifice organizării și practicării activităților de educație fizică și sport și adoptarea unui comportament adecvat în cadrul relațiilor interpersonale și de grup

Clasa a IX-a – învățământ liceal
<p><b>4.1. Relaționarea optimă în grupuri diferite, preconstituite sau constituite spontan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>integrarea într-o echipă constituită spontan;</li> <li>prevenirea/rezolvarea situațiilor conflictuale, care pot interveni între elevi în activitățile practice;</li> <li>îndeplinirea activităților practice cu specific de conducere, de subordonare și de colaborare;</li> <li>încurajarea permanentă a elevilor pentru realizarea diferitelor sarcini în pregătirea concursurilor/întrecerilor;</li> <li>încurajarea atitudinii de fair-play față de adversar.</li> </ul> <p><b>4.2. Aplicarea prevederilor regulamentare ale disciplinelor sportive practicate în forme adaptate de întrecere/concurs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>îndeplinirea rolului de căpitan de echipă;</li> <li>îndeplinirea rolului de arbitru;</li> <li>îndeplinirea rolului de cronometror;</li> <li>îndeplinirea rolului de scorer;</li> <li>îndeplinirea rolului de starter.</li> </ul> <p><b>4.3. Rezolvarea diferitelor sarcini în cadrul acțiunilor tactice de atac și apărare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>respectarea sarcinilor trasate în cadrul acțiunilor tactice individuale și colective de atac și apărare;</li> <li>respectarea sarcinilor postului în cadrul echipei;</li> <li>exersarea diferitelor acțiuni tactice de atac și apărare de pe toate posturile dintr-o echipă;</li> </ul> <p>joc cu temă.</p>





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587

Instrumente Structurale  
2014-2020

## 5. Valorificarea limbajului corporal pentru exprimarea și înțelegerea ideilor, stărilor afective și a esteticului

Clasa a IX-a- învățământ liceal
<p><b>5.1. Exprimarea estetică a atitudinii corporale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>realizarea exercițiilor liber alese la sol, cu amplitudine, grație și corectitudine;</li> <li>realizarea unor complexe de dezvoltare fizică armonioasă, pe fond muzical;</li> <li>realizarea programelor de gimnastică aerobă;</li> <li>realizarea săriturilor la aparate, cu amplitudine și corectitudine;</li> <li>realizarea unor programe de fitness.</li> </ul> <p><b>5.2. Selectarea modelelor de reușită din lumea sportului</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>cunoașterea campionilor naționali/europeni/mondiali/olimpici la diferite discipline sportive;</li> <li>informarea asupra principalelor evenimente din lumea sportului;</li> <li>cunoașterea criteriilor de evaluare a valorilor sportive, în diferite ramuri de sport;</li> <li>culegerea de informații referitoare la valorile sportive-etalon în diferite discipline sportive.</li> </ul>

### 3.1.1.2.d) Competențe specifice, exemple de activități de învățare și conținuturi ce pot fi abordate online la disciplina EDUCAȚIE FIZICĂ în învățământul liceal Clasa a IX-a:

COMPETENȚE SPECIFICE	CONȚINUTURI	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI CE SE POT DESFĂȘURA ONLINE
<p>1.1. Operarea corectă cu noțiunile specifice domeniului</p> <p>2.1. Utilizarea mijloacelor electronice pentru selectarea informațiilor privind elementele definitorii ale dezvoltării fizice</p> <p>2.2. Utilizarea mijloacelor recomandate pentru dezvoltare fizică</p> <p>5.1. Exprimarea estetică a atitudinii corporale</p>	<p><b>STAREA DE SĂNĂTATE ȘI DEZVOLTAREA FIZICĂ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Măsurători specifice: înălțime, greutate, perimetre, diametre, anvergură</li> <li>Indicatori specifici: de nutriție, de proporționalitate</li> <li>Indicii funcționali și determinarea acestora</li> <li>*Modelul dezvoltării fizice armonioase</li> <li>Atitudini corporale deficiente: cifoze, lordoze, scolioze, asimetrii, picior plat</li> <li>Profilaxia și *corectarea fiecărei atitudini corporale deficiente</li> <li>Complexe de dezvoltare fizică: cu exerciții libere, cu obiecte portative, pe fond muzical etc.</li> <li>* Programe adaptate de: culturism, fitness, sport aerob, stretching</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>măsurarea înălțimii, a masei corporale, diametre, anvergură</li> <li>calcularea IMC <i>Exemplu: Resurse multimedia</i> <a href="https://youtu.be/EWuebmqCIos">https://youtu.be/EWuebmqCIos</a></li> <li>determinarea și măsurarea pulsului, a frecvenței respiratorii <i>Exemplu: Resurse multimedia</i> <a href="https://youtu.be/zwP8kdIQ5wg">https://youtu.be/zwP8kdIQ5wg</a></li> <li>prezentarea atitudinilor corporale deficiente</li> <li>efectuarea unor exerciții corective pentru deficiențele corporale (unde este necesar)</li> </ul> <p><i>Exemplu: Resurse multimedia</i> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=BJw3Buhdq-o&amp;t=45s">https://www.youtube.com/watch?v=BJw3Buhdq-o&amp;t=45s</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>efectuarea de complexe de dezvoltare fizică armonioasă: exerciții libere, cu obiecte portative (baston, minge), executate pe fond muzical</li> </ul>
<p>2.1. Utilizarea mijloacelor electronice pentru selectarea informațiilor privind elementele definitorii ale dezvoltării fizice</p> <p>2.2. Utilizarea mijloacelor recomandate pentru dezvoltare fizică</p>	<p><b>PROTECȚIA INDIVIDUALĂ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>tehnici de reechilibrare</li> <li>modalități de atenuare a șocurilor</li> <li>cunoștințe teoretice despre: <ul style="list-style-type: none"> <li>importanța „încălzirii”</li> <li>rolul respirației în efort și refacere</li> <li>tehnicile de acordare reciprocă a ajutorului/ sprijinului în execuții</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>prezentarea diferitelor tehnici de reechilibrare (punct de sprijin suplimentar, diminuarea amplitudinii mișcărilor, coborârea centrului de greutate, mișcării compensatorii)</li> <li>folosirea echipamentului corespunzător activității sportive practicate; verificarea suprafeței de lucru (să nu fie alunecoasă, denivelată); asigurarea unui spațiu de lucru necesar activității fizice <i>Exemplu: Resurse multimedia</i> <a href="https://youtu.be/qgedPFhewVg">https://youtu.be/qgedPFhewVg</a></li> <li>prezentarea noțiunilor teoretice și argumentarea</li> </ul>





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

COMPETENȚE SPECIFICE	CONȚINUTURI	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI CE SE POT DESFĂȘURA ONLINE
		<p>importanței „încălzirii” la începutul oricărei activități fizice</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prezentarea rolului respirației atât în timpul efortului, cât și în refacere</li> <li>• prezentarea tehnicilor de acordare a ajutorului/ sprijinului în execuții</li> </ul>
<p>4.1. Integrarea activă în grupuri diferite</p> <p>5.1. Exprimarea estetică a atitudinii corporale</p>	<p><b>DEZVOLTAREA TRĂSĂTURILOR DE PERSONALITATE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• activități practice cu specific de conducere, de subordonare și de colaborare</li> <li>• situațiile „conflictuale” care pot interveni în activitățile practice</li> <li>• modalitățile de prevenire și aplanare/ rezolvare a situațiilor conflictuale</li> <li>• comportamentele integrate în noțiunea de fair-play</li> <li>• regulamentele disciplinelor sportive</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conducerea verigilor Pregătirea organismului pentru efort (variante de mers și alergare executate pe loc) și a Influențării selective a aparatului locomotor (complexe de dezvoltare fizică armonioasă)</li> <li>• comunicare și comportament civilizat online în cadrul lecțiilor de educație fizică și sport</li> <li>• îndeplinirea unor sarcini organizatorice</li> <li>• respectarea regulilor; a colegilor; felicitarea colegilor pentru reușite</li> <li>• vizionarea diferitelor situații de manifestare a fairplay-ului în sportul de performanță</li> </ul> <p><b>Exemplu: Resurse multimedia</b> <a href="https://youtu.be/1pgxesbfui">https://youtu.be/1pgxesbfui</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prezentarea și însușirea regulamentelor din disciplinele sportive (vizionarea de secvențe din diferite discipline sportive și dezbaterile lor)</li> </ul> <p><b>Exemple: Resurse multimedia</b> <a href="https://youtu.be/xbtmgkif7ck">https://youtu.be/xbtmgkif7ck</a> <a href="https://youtu.be/j0i0xwawovk">https://youtu.be/j0i0xwawovk</a></p>
<p>1.2.Utilizarea terminologiei de specialitate în transmiterea mesajelor</p> <p>5.2. Selectarea modelelor de reușită din lumea sportului</p>	<p><b>CULTURALITATE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Criterii de evaluare a valorilor sportive, în diferite ramuri de sport</li> <li>• Valori sportive etalon în diferite discipline sportive</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• promovarea valorilor etice și a principiilor fundamentale ale olimpismului</li> <li>• prezentarea laturilor pozitive ale sportului, a valențelor educative și morale</li> <li>• prezentarea personalităților din domeniul sportiv</li> </ul> <p><b>Exemple: Resurse multimedia</b> <a href="https://youtu.be/x9HyCSjXbj0">https://youtu.be/x9HyCSjXbj0</a> <a href="https://youtu.be/c0TXEWTgFP0">https://youtu.be/c0TXEWTgFP0</a> <a href="https://youtu.be/twUd4ldxYgc">https://youtu.be/twUd4ldxYgc</a></p>
<p>1.2.Utilizarea terminologiei de specialitate în transmiterea mesajelor</p> <p>3.1.Aplicarea mijloacelor specifice dezvoltării calităților motrice</p> <p>3.2.Utilizarea deprinderilor motrice în acțiuni motrice complexe</p>	<p><b>CALITĂȚI MOTRICE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Probe de determinare a nivelului calităților motrice</li> <li>• Procedee metodice specifice dezvoltării fiecărei calități motrice</li> <li>• Procedee și mijloace de dezvoltare specifică și combinată a calităților motrice</li> </ul> <p><b>DEPRINDERI MOTRICE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• deprinderile motrice de locomoție</li> <li>• deprinderile motrice de stabilitate</li> <li>• deprinderi motrice de manipulare</li> </ul>	<p><b>CALITĂȚI MOTRICE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- determinarea nivelului calităților motrice în cadrul evaluării formative</li> <li>- exersarea specifică dezvoltării calităților motrice și a calităților motrice:</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Forță:</b></li> <li>- exersare cu greutate (inclusiv propriul corp)</li> <li>- exersare sub formă de circuit</li> <li>- efectuarea exercițiilor fizice izometrice</li> </ul> <p><b>Exemple: Resurse multimedia</b> <a href="https://youtu.be/PZIQIErCV5Q">https://youtu.be/PZIQIErCV5Q</a> <a href="https://youtu.be/805diFCQk6k">https://youtu.be/805diFCQk6k</a> <a href="https://youtu.be/sdSzMHNAqZk">https://youtu.be/sdSzMHNAqZk</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Capacități coordinative:</b></li> <li>- repetarea unor acte și acțiuni motrice, efectuate analitic și global, cu variația ritmului și tempoului, în condiții și cu materiale diferite</li> </ul>



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

COMPETENȚE SPECIFICE	CONȚINUTURI	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI CE SE POT DESFĂȘURA ONLINE
		<p>- exersarea <i>contra timp</i> a unor acte și acțiuni motrice variate, cu înregistrarea numărului de repetări</p> <p><b>Exemplu:</b> Resurse multimedia <a href="https://youtu.be/rZPeSrAVTjE">https://youtu.be/rZPeSrAVTjE</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Viteză:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- efectuarea actelor și acțiunilor motrice în tempouri maxime, utilizând condiții de exersare obișnuite</li> </ul> </li> <li>• <b>Rezistență:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- repetarea unor acte și acțiuni motrice cu variația volumului de efort (ex: durată, număr de repetări);</li> <li>- repetarea unor acte și acțiuni motrice cu variația intensității efortului (ex: numărul de execuții pe unitatea de timp)</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Exemplu:</b> Resurse multimedia <a href="https://youtu.be/qQBWwpEd9TM">https://youtu.be/qQBWwpEd9TM</a></p> <p><b>DEPRINDERI MOTRICE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- executarea diferitelor variante de mers și alergare (pe distanță scurtă sau pe loc)</li> <li>- executarea îndoirilor, răsucirilor, balansărilor, întoarcerilor, posturilor statice</li> <li>- executarea deprinderilor de manevrare a diferitelor obiecte (mingi de mărimi diferite)</li> </ul>
<p>1.2. Utilizarea terminologiei de specialitate în transmiterea mesajelor</p> <p>3.1. Aplicarea mijloacelor specifice dezvoltării calităților motrice</p> <p>3.2. Utilizarea deprinderilor motrice în acțiuni motrice complexe</p> <p>3.3. Aplicarea procedeelor tehnice de bază în forme adaptate de întrecere/concurs</p> <p>4.1. Relaționarea optimă în grupuri diferite, preconstituite sau constituite spontan</p> <p>5.1. Exprimarea estetică a atitudinii corporale</p> <p>5.2. Selectarea modelelor de reușită din lumea sportului</p>	<p><b>DISCIPLINE SPORTIVE</b></p> <p><b>A. ATLETISM</b></p> <p>Probe de alergare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• alergarea de viteză</li> <li>• alergarea de rezistență</li> <li>• Probe de aruncări:</li> <li>• aruncarea greutății</li> </ul> <p><b>B. GIMNASTICĂ</b></p> <p>gimnastică acrobatică</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• elemente acrobactice statice</li> <li>• programe de gimnastică de tip aerobic</li> </ul> <p><b>C. JOCURI SPORTIVE</b></p> <p><b>1. Baschet</b></p> <p>Procedee tehnice folosite în atac:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• oprirea și pivotarea</li> <li>• Procedee tehnice folosite în apărare:</li> <li>• poziții și deplasări specifice</li> <li>• Regulile jocului:</li> <li>• pași, dublu dribling, fault, semnalizările arbitrilor</li> </ul> <p>Informații din baschet</p> <p><b>2. Fotbal</b></p> <p>Procedee tehnice folosite în atac:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• lovirea mingii cu laba piciorului de pe loc</li> <li>• preluarea mingii cu piciorul și pe piept</li> <li>• oprirea mingii (stopul)</li> </ul>	<p><b>A. ATLETISM</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- exersarea pozițiilor aferente comenzilor startului de sus și a startului de jos</li> <li>- executarea prizei (mingi de dimensiunea aproximativă a bilei de greutate) și a elanului la aruncarea greutății</li> </ul> <p><b>B. GIMNASTICĂ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- executarea elementelor statice (cumpănă pe un genunchi, cumpănă pe un picior, semisfoara, stând pe omoplați)</li> <li>- executarea programelor de gimnastică aerobică</li> </ul> <p><b>JOCURI SPORTIVE</b></p> <p><b>1. Baschet</b></p> <p>executarea opririi și pivotării</p> <p>executarea deplasărilor specifice pe distanță scurtă</p> <p>prezentarea regulilor: pași, dublu dribling, fault, semnalizările arbitrilor</p> <p><b>Exemplu:</b> Resurse multimedia <a href="https://youtu.be/UJbBUi7SgtM">https://youtu.be/UJbBUi7SgtM</a> <a href="https://youtu.be/cGXFXEJUePl">https://youtu.be/cGXFXEJUePl</a></p> <p>prezentarea informațiilor din jocul de baschet</p> <p><b>2. Fotbal</b></p> <p>- executarea procedeelor tehnice:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• lovirea mingii cu piciorul (cu interiorul și exteriorul piciorului, cu șiretul plin)</li> <li>• preluarea mingii cu piciorul și pe piept (din autoaruncare)</li> <li>• oprirea mingii (stopul) (din autoaruncare)</li> <li>• conducerea mingii, liber (pe distanță scurtă)</li> </ul>



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

COMPETENȚE SPECIFICE	CONȚINUTURI	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI CE SE POT DESFĂȘURA ONLINE
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conducerea mingii, liber</li> <li>• Regulile jocului: fault, henț, auturile laterale și de poartă, repunerea mingii în joc, semnalizările arbitrilor</li> </ul> <p>Informații din fotbal</p> <p><b>3. Handbal</b></p> <p>Procedee tehnice folosite în atac:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prinderea mingii de pe loc</li> </ul> <p>Regulile jocului: fault, pași, călcarea semicercului, schimbarea de jucători, repunerea mingii în joc, semnalizările arbitrilor</p> <p>Informații din handbal</p> <p><b>4. Volei</b></p> <p>Procedee tehnice folosite în atac:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• poziții și deplasări specifice</li> </ul> <p>Procedee tehnice folosite în apărare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• poziții și deplasări specifice</li> </ul> <p>Regulile jocului: atingerea fileului, călcarea liniei de centru și la serviciu, spațiul de serviciu, minge ținută, dublă sau condusă, rotația jucătorilor, punct realizat, încheierea setului și a jocului</p> <p>Informații din volei</p> <p><b>** Tombal – Goalbal</b></p> <p>Procedee tehnice în atac:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• lovitura de atac de pe loc</li> <li>• lovitura de atac pe centru și diagonală</li> <li>• lovitura de atac paralelă cu linia de margine</li> <li>• aruncare din poziții fixe (lovituri de pedeapsă)</li> </ul> <p>Procedee tehnice în apărare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• plonjonul spre stânga/ dreapta cu brațele</li> <li>• plonjon stânga/ dreapta cu picioarele</li> </ul> <p>Regulamentul de joc.</p> <p>Informații locale, naționale, internaționale din jocurile de Torball-Goalball.</p> <p><b>D. Discipline sportive alternative</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. DANS SPORTIV</li> <li>2. DANS FOLCLORIC SPECIFIC ZONEI</li> <li>3. GIMNASTICĂ RITMICĂ</li> <li>4. SPORT AEROBIC</li> <li>5. ȘAH</li> <li>6. TENIS DE MASĂ</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• prezentarea regulilor jocului: fault, henț, auturile laterale și de poartă, repunerea mingii în joc, semnalizările arbitrilor</li> <li>- prezentarea informațiilor din jocul de fotbal</li> </ul> <p><b>3. Handbal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- executarea prinderii mingii din autoaruncare.</li> <li>- prezentarea regulilor jocului: fault, pași, călcarea semicercului, schimbarea de jucători, repunerea mingii în joc, semnalizările arbitrilor</li> <li>- prezentarea de informații din jocul de handbal</li> </ul> <p><i>Exemplu: Resurse multimedia</i> <a href="https://youtu.be/hVtWFkCo5L4">https://youtu.be/hVtWFkCo5L4</a> <a href="https://youtu.be/qkKTQKByJmA">https://youtu.be/qkKTQKByJmA</a></p> <p><b>4. Volei</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- executarea pozițiilor și a deplasărilor specifice</li> <li>-prezentarea regulilor jocului: atingerea fileului, călcarea liniei de centru și la serviciu, spațiul de serviciu, minge ținută, dublă sau condusă, rotația jucătorilor, punct realizat, încheierea setului și a jocului.</li> <li>- prezentarea de informații din jocul de volei</li> </ul> <p><i>Exemplu: Resurse multimedia</i> <a href="https://youtu.be/Foj6A4WWgCg">https://youtu.be/Foj6A4WWgCg</a></p> <p><b>5. Torball - Goalball</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- executarea procedeele tehnice în atac și apărare:</li> <li>• lovitura de atac de pe loc</li> <li>• lovitura de atac pe centru, diagonală, paralelă cu linia de margine</li> <li>• aruncare din poziții fixe</li> <li>• plonjonul spre stânga/ dreapta cu brațele</li> <li>• plonjon stânga/ dreapta cu picioarele.</li> <li>- prezentarea regulamentului și a informațiilor locale, naționale, internaționale din jocurile de Torball -Goalball</li> </ul>



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

### 3.1.1.3. Exemple de activități de învățare în sistem blended-learning pe niveluri de învățământ/ arii curriculare

Competențele vizate prin studiul disciplinelor se formează prin activitățile de învățare. Acestea se proiectează pe baza corelării competențelor specifice și a conținuturilor prevăzute în programa școlară (răspunzând la întrebarea „*Cum voi face?*”). Procesul de predare-învățare pune accent pe învățarea durabilă. Programele școlare includ recomandări referitoare la activitatea de învățare prin care se realizează formarea competențelor prevăzute. În acest sens, pot fi evidențiate recomandări comune pentru toate disciplinele, după cum urmează:

→ utilizarea unor strategii didactice care să permită: construcția progresivă a cunoștințelor și consolidarea capacităților, alternarea formelor de activitate (individuală, pe perechi și în grupuri mici);

→ utilizarea unor metode active (de exemplu, învățarea prin descoperire, învățarea problematizată, învățarea prin cooperare, studiul de caz, simularea, jocul de roluri, analiza de text, dezbateră), care contribuie la:

- dezvoltarea capacității de comunicare, de manifestare a spiritului critic, tolerant, deschis și creativ;
- crearea acelu cadru educațional menit să încurajeze interacțiunea socială pozitivă, motivația intrinsecă, angajarea elevului în procesul de învățare și de dobândire a competențelor de participare activă în spațiul social;
- dezvoltarea receptivității și capacității de abordare rațională a problemelor economice, personale și publice, în contextul unui mediu economic, social și cultural complex și dinamic;
- operarea cu diferite alternative explicative în interpretarea unor fapte, fenomene, procese economice, sociale care pot contribui la dezvoltarea unui comportament activ, competitiv, rațional;
- rezolvarea de exerciții care să permită, pe de o parte, exersarea noțiunilor specifice disciplinelor socio-umane și construirea unor exemple pentru noțiunile însușite, cât și, pe de altă parte, rezolvarea unor situații dilematice/ situații problemă;
- realizarea unor activități bazate pe sarcini concrete, pornind de la intuitiv, de la exemple, cazuri și situații ale vieții cotidiene;
- exersarea lucrului în echipă, a îndeplinirii unor roluri specifice în grupuri de lucru, a cooperării cu persoane diferite în realizarea unei sarcini de lucru;





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

- realizarea unor activități tip proiect prin care elevii sunt implicați în exerciții de luare a deciziei, de propunere a unei strategii de rezolvare a unei probleme în colectivul din care fac parte, în școală sau în comunitate;
- utilizarea calculatorului în activitatea didactică, ca mijloc modern de instruire, care să permită subordonarea utilizării tehnologiei informației și a comunicațiilor desfășurării unor lecții interactive, atractive.

Programele școlare prevăd activități de învățare blended-learning recomandate în studiul unor discipline, în funcție de contribuția specifică la formarea *competențelor-cheie*, așa cum rezultă din tabelul prezentat mai jos, prin exemple oferite la câteva discipline din planurile cadru de la nivel gimnazial și liceal, respectiv la discipline din *curriculumul diferențiat* (discipline pedagogice, specifice filierei vocaționale, profil pedagogic):

*Tabel 3 Exemple de activități de învățare asociate competențelor specifice pentru formarea competențelor cheie la nivelul unor discipline de studiu – învățământ gimnazial și liceal*

Disciplina de studiu	Recomandări referitoare la activitățile de învățare în format blended-learning prin care se realizează formarea competențelor prevăzute de programa școlară
<b>GEOGRAFIE</b>	<p><b>Competențe de literație/alfabetizare</b>  <b>GIM: C.G. 1_Prezentarea realității geografice utilizând mijloace și limbaje specifice</b>  <b>C.S.1.1_ Utilizarea limbajului specific în explicarea unor elemente, fenomene și structuri geografice:</b>  - folosirea limbajului geografic pentru explicarea unui fenomen pornind de la studierea unui text, film documentar/surse mass-media;  - formularea de întrebări pe baza unui document sau material audio-video  <b>C.S.1.2_Prezentarea structurată a informației geografice:</b>  - enunțarea, într-o frază, a ideii principale dintr-un text citit/audiat;  <b>LI: C.G. 1 Utilizarea corectă a terminologiei specifice pentru explicarea mediului geografic utilizând limbaje diferite</b>  - C.S.1.2. Argumentarea unui demers explicativ:  1.2.3 - Elaborarea unui demers argumentativ structurat, sub forma unor prezentări orale/postere/hărți conceptuale/prezentări multimedia etc., în scopul dezvoltării unui raționament geografic coerent, utilizând surse de informație variate și specifice, precum aplicații de vizualizare a datelor spațiale sau alte instrumente digitale)  <b>Competențe lingvistice în mai multe limbi</b>  <b>GIM: C.G. 3_ Studiarea spațiului geografic realizând conexiuni cu informații dobândite la alte discipline școlare</b>  - C.S.3.4 Prezentarea patrimoniului mondial utilizând diverse surse:  - formularea unor enunțuri argumentative privind importanța culturală universală a unor elemente și spații geografice;  <b>LI: C.G. 1 Utilizarea corectă a terminologiei specifice pentru explicarea mediului geografic utilizând limbaje diferite</b>  - C.S. 1.3. Utilizarea unor elemente terminologice minime din limbile străine:  1.3.3 - Inițierea și desfășurarea unor conversații euristice, comunicări, prezentări orale sau scrise, dezbateri pe teme diferite, centrate pe utilizarea oportună și corectă a unor termeni geografici din diferite limbi străine, pentru înțelegerea limbajului de specialitate și a problematicilor abordate)  <b>Competențe matematice și competențe în științe, tehnologie și inginerie</b>  <b>GIM: C.G. 3_ Studiarea spațiului geografic realizând conexiuni cu informații dobândite la alte discipline școlare</b>  - C.S.3.1 Explicarea unor elemente, fenomene și procese geografice folosind noțiuni din matematică, științe și TIC/GIS:  - identificarea informațiilor folosind diferite motoare de căutare;</p>





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale  
2014-2020

Disciplina de studiu	Recomandări referitoare la activitățile de învățare în format blended-learning prin care se realizează formarea competențelor prevăzute de programa școlară
	<p>- analizarea unor areale cu anumite caracteristici geografice;</p> <p>- stabilirea relațiilor cauză-efect cu ajutorul unor elemente din domeniul științelor;</p> <p>- realizarea unor postere tematice folosind TIC</p> <p>– C.S.3.2 Formularea de soluții la probleme date din realitatea înconjurătoare utilizând elemente din matematică, științe și TIC/GIS:</p> <p>- formularea de soluții pentru rezolvarea de probleme din realitatea înconjurătoare utilizând mijloace informatice TIC/GIS și elemente din matematică și științe;</p> <p>- realizarea unor materiale de prezentare prin utilizarea diferitelor aplicații informatice;</p> <p><b>LI: C.G. 4 Relaționarea elementelor și fenomenelor din realitate (natură și societate) cu reprezentările lor cartografice, grafice, pe imagini satelitare sau modele</b></p> <p>– C.S. 4.2. Operarea cu simboluri, semne și convenții:</p> <p>4.2 3 - Rezolvarea de probleme privind indicatorii demografici utilizând cunoștințe din matematică, științe și tehnologii)</p> <p><b>Competențe digitale</b></p> <p><b>GIM: C.G. 3 Studierea spațiului geografic realizând conexiuni cu informații dobândite la alte discipline școlare</b></p> <p>– C.S.3.1 Explicarea unor elemente, fenomene și procese geografice folosind noțiuni din matematică, științe și TIC/GIS:</p> <p>- identificarea informațiilor folosind diferite motoare de căutare;</p> <p>- analizarea unor areale cu anumite caracteristici geografice;</p> <p>- stabilirea relațiilor cauză-efect cu ajutorul unor elemente din domeniul științelor;</p> <p>- realizarea unor postere tematice folosind TIC;</p> <p>C.S.3.2 Formularea de soluții la probleme date din realitatea înconjurătoare utilizând elemente din matematică, științe și TIC/GIS:</p> <p>- formularea de soluții pentru rezolvarea de probleme din realitatea înconjurătoare utilizând mijloace informatice TIC/GIS și elemente din matematică și științe;</p> <p>- realizarea unor materiale de prezentare prin utilizarea diferitelor aplicații informatice)</p> <p><b>LI: C.G. 5 Dobândirea unor priceperi, deprinderi, metode și tehnici generale de învățare (inclusiv TIC) care să faciliteze o pregătire permanentă asumată</b></p> <p>– C.S. 5.1. Identificarea surselor de informare și a informației utile în sistemele multimedia:</p> <p>5.1.1 - accesarea unor site-uri sau aplicații WEB pentru identificarea unor informații geografice sigure, credibile și relevante pentru problematica geografiei;</p> <p>- utilizarea unor aplicații GIS simple pentru dezvoltarea abilităților de identificare și selectare a informației geografice disponibile în cadrul sistemelor informaționale geografice;</p> <p>5.1.3 - integrarea corectă, în cadrul unor eseuri, referate, proiecte, prezentări multimedia etc., a informației preluate din diferite surse, respectând regulile de citare și realizare ale unei bibliografii/webografii, pentru formarea unor atitudini precum respectarea drepturilor de autor, dar și pentru dezvoltarea capacității de a realiza un produs educațional de calitate;</p> <p>– C.S. 5.2. Utilizarea tehnologiei documentării bibliografice eficiente: 5.2.1 - exerciții de citire și interpretare a hărților din atlase, servere cartografice, aplicații de vizualizare a datelor statistice în scopul dezvoltării abilităților de orientare, localizare, descriere, transpunere a datelor din tabele într-o reprezentare grafică adecvată, dezvoltării capacității de analiză a conținuturilor oferite de diverse surse;</p> <p>– C.S. 5.3. Utilizarea unor metode de analiză directă sau mediată a elementelor mediului geografic:</p> <p>5.3.2 - analiza comparativă a localizării marilor metropole și aglomerații umane, prin utilizarea funcției imagini istorice specifice soft-ului Google Earth, în vederea explicării cauzelor ce au determinat evoluții spațio-temporale;</p> <p>– C.S. 5.4. Utilizarea unor metode și tehnici simple, specifice diferitelor discipline științifice, pentru analiza unor elemente ale mediului geografic: 5.4.1 - realizarea unor exerciții de calcul a dimensiuni/valori componentelor spațiale ale mediului geografic, utilizând atât scara hărții, cât și instrumente GIS, pentru perceperea corectă a realității, dar și a reprezentărilor cartografice;</p>



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Disciplina de studiu	Recomandări referitoare la activitățile de învățare în format blended-learning prin care se realizează formarea competențelor prevăzute de programa școlară
	<p>5.4.2 - analizarea dinamicii mediului geografic, folosind metoda diacronică (suprapunerea hărților/imaginilor satelitare), tehnici GIS și de teledetecție (imagini satelitare realizate în diferite momente);</p> <p>5.4.3 - realizarea unei prezentări multimedia, după o structură dată, care să integreze și imagini satelitare sugestive pentru impactul antropic din orizontul local, pentru formarea unei atitudini pozitive față de utilizarea unor instrumente GIS, dar și pentru analizarea unor elemente ale mediului geografic;</p> <p>– C.S. 5.6. <i>Aplicarea modalităților de analiză pe elemente simple, sisteme, succesiuni:</i></p> <p>5.6.1 - identificarea elementelor componente ale mediului geografic, prin utilizarea sistemelor informatice, a materialelor grafice și cartografice, a imaginilor satelitare etc., cu scopul de a dezvolta abilitățile de investigare;</p> <p><b>Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți</b></p> <p><b>GIM: C.G.3 Studierea spațiului geografic realizând conexiuni cu informații dobândite la alte discipline școlare</b></p> <p>– C.S.3.3. <i>Argumentarea diversității naturale, umane și culturale a realității geografice realizând corelații cu informațiile dobândite la alte discipline școlare:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- argumentarea specificului geografic al unor elemente naturale folosind informații din alte discipline școlare;</li> <li>- argumentarea diversității naturale corelând informațiile geografice cu elemente din domeniul biologiei, fizicii și chimiei</li> </ul> <p>– C.S.3.4 <i>Argumentarea importanței patrimoniului local și național în context european și mondial:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- exprimarea unor opinii despre modalitățile de valorificare a patrimoniului local/național;</li> <li>- dezbateri privind importanța patrimoniului cultural local/național; - explicarea rolului factorului antropic în protejarea patrimoniului local/național)</li> </ul> <p><b>C.G. 4 Elaborarea unui demers investigativ din perspectiva educației permanente și pentru viața cotidiană</b></p> <p>– C.S. 4.4 <i>Identificarea soluțiilor de protecție a mediului geografic din orizontul local sau îndepărtat în contextul dezvoltării sustenabile:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- colectarea informațiilor dintr-o varietate de surse: hărți, planuri, cărți, reviste, fotografii, înregistrări video, pe teren, TIC etc.;</li> <li>- descrierea relațiilor dintre om și mediu;</li> </ul> <p><b>LI: C.G.5 Dobândirea unor priceperi, deprinderi, metode și tehnici generale de învățare (inclusiv TIC) care să faciliteze o pregătire permanentă asumată</b></p> <p>– C.S.5.6. <i>Aplicarea modalităților de analiză pe elemente simple, sisteme, succesiuni:</i></p> <p>5.6.4 - Elaborarea unor materiale grafice și cartografice simple pe baza unui algoritm dat, cu scopul de a reda succesiunea unor fenomene geografice</p> <p>– C.S.5.7 <i>Utilizarea unor metode de experimentare și de simulare:</i></p> <p>5.7.1 - Analizarea unor simulări digitale interactive ale unor evoluții teritoriale pentru determinarea interacțiunii între mediul natural, populație și așezările umane;</p> <p>5.7.2 - Elaborarea unui text argumentativ bazat pe interpretarea unor simulări, în scopul analizării gradului de urbanizare, impactul asupra mediului și rolul orașelor în cadrul teritoriului adiacent;</p> <p><b>Competențe civice</b></p> <p><b>GIM: C.G.3 Studierea spațiului geografic realizând conexiuni cu informații dobândite la alte discipline școlare</b></p> <p>– C.S.3.3. <i>Argumentarea diversității naturale, umane și culturale a realității geografice realizând corelații cu informațiile dobândite la alte discipline școlare:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- explicarea diversității umane și culturale ca urmare a evoluției istorice;</li> <li>- argumentarea specificului geografic al unor elemente naturale folosind informații din alte discipline școlare;</li> <li>- argumentarea diversității naturale corelând informațiile geografice cu elemente din domeniul biologiei, fizicii și chimiei;</li> </ul> <p>– C.S.3.4 <i>Argumentarea importanței patrimoniului local și național în context european și mondial:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- exprimarea unor opinii despre modalitățile de valorificare a patrimoniului local/național;</li> </ul>







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Disciplina de studiu	<p>Recomandări referitoare la activitățile de învățare în format blended-learning prin care se realizează formarea competențelor prevăzute de programa școlară</p>
	<p>- dezbateri privind importanța patrimoniului cultural local/național; - explicarea rolului factorului antropic în protejarea patrimoniului local/național)</p> <p><b>C.G. 4 _Elaborarea unui demers investigativ din perspectiva educației permanente și pentru viața cotidiană</b> – C.S. 4.4 _Identificarea soluțiilor de protecție a mediului geografic din orizontul local sau îndepărtat în contextul dezvoltării sustenabile:</p> <p>- explicarea legăturilor între acțiunile umane și consecințele pentru dezvoltarea sustenabilă; - elaborarea unor chestionare privind dezvoltarea sustenabilă a localității natale; - elaborarea unui model de amenajare/organizare a spațiului unei zone/localități sau a unei rezervații naturale/parc natural; - prezentarea unui scenariu de proiect de dezvoltare sustenabilă în România;</p> <p><b>LI: C.G. 6 _Dobândirea unor competențe sociale, interpersonale, interculturale, civice și antreprenoriale pe baza studierii geografiei</b> – C.S.6.2. _ Îmbinarea diferitelor tipuri de analiză: 6.2.2 - Analizarea unor modele grafice și cartografice de evoluție/de repartitie pe glob/continente a resurselor Terrei în scopul argumentării diferențierilor sociale și economice în cadrul comunităților; 6.2.3 - Analizarea comparativă, pe baza unui algoritm dat, a repartitiei resurselor naturale, a regiunilor și peisajelor agricole, a regiunilor industriale ale Terrei;</p> <p><b>Competențe antreprenoriale</b> <b>GIM: C.G. 4 _Elaborarea unui demers investigativ din perspectiva educației permanente și pentru viața cotidiană</b> – C.S. 4.4 Identificarea soluțiilor de protecție a mediului geografic din orizontul local sau îndepărtat în contextul dezvoltării sustenabile:</p> <p>- explicarea legăturilor între acțiunile umane și consecințele pentru dezvoltarea sustenabilă; - elaborarea unor chestionare privind dezvoltarea sustenabilă a localității natale; - elaborarea unui model de amenajare/organizare a spațiului unei zone/localități sau a unei rezervații naturale/parc natural; - prezentarea unui scenariu de proiect de dezvoltare sustenabilă în România;</p> <p><b>LI: C.G.3 _Integrarea aspectelor din natură și societate într-o structură obiectivă (mediul înconjurător) și o disciplină de sinteză (geografia)</b> – C.S.3.2. _ Analiza interacțiunilor dintre mediul natural și populație: 3.2.5 - Redactarea unor planuri de dezvoltare a spațiului geografic pornind de particularitățile mediului natural din orizontul local) <b>C.G.6 _Dobândirea unor competențe sociale, interpersonale, interculturale, civice și antreprenoriale pe baza studierii geografiei</b> – C.S.6.2. Îmbinarea diferitelor tipuri de analiză: 6.2.1 - Analizarea, pe baza observațiilor/ experiențelor directe, a evoluției activităților industriale/ economice în orizontul local în vederea înțelegerii/ evidențierii corelațiilor/ diferențierilor regionale pe Terra</p> <p><b>Competențe de sensibilizare și exprimare culturală</b> <b>GIM: C.G. 3 _ Studiarea spațiului geografic realizând conexiuni cu informații dobândite la alte discipline școlare</b> – C.S.3.3. _ Argumentarea diversității naturale, umane și culturale a realității geografice realizând corelații cu informațiile dobândite la alte discipline școlare: - explicarea diversității umane și culturale ca urmare a evoluției istorice C.S.3.4. _ Argumentarea importanței patrimoniului local și național în context european și mondial: - dezbateri privind importanța patrimoniului cultural local/național; - explicarea rolului factorului antropic în protejarea patrimoniului local/național</p> <p><b>LI: C.G.6 _Dobândirea unor competențe sociale, interpersonale, interculturale, civice și antreprenoriale pe baza studierii geografiei</b> – C.S.6.1. _ Dezvoltarea interesului pentru cercetarea științifică a comunității: 6.1.3 - Realizarea unui studiu geografic al așezărilor omenești din orizontului local pe baza unei scheme logice prestabilite, în scopul elaborării unei lucrări geografice independente, pe baza unui algoritm dat</p>
RELIGIE	<p><b>Competențe de literație/alfabetizare</b> <b>LICEU: CLASA a IX-a:</b></p>





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Disciplina de studiu	Recomandări referitoare la activitățile de învățare în format blended-learning prin care se realizează formarea competențelor prevăzute de programa școlară
	<p>2.1. <i>Utilizarea adecvată a termenilor specifici religiei în argumentarea învățaturii de credință ortodoxă</i></p> <p>2.2. <i>Integrarea corectă a termenilor specifici religiei în diferite contexte de comunicare</i> - analiza asemănărilor și a deosebirilor (între forme de cinstire a celor sfinte, între religii, între textele religioase și cele laice pe teme comune etc.); - argumentarea biblică și patristică; - dialogul, dezbateră privind importanța și rolul diferitelor elemente (de dogmatică, de morală creștină, de istorie a religiilor);</p> <p><b>CLASA a X-a:</b></p> <p>2.2. <i>Elaborarea unor texte (referate, eseuri, articole, etc.) folosind termeni specifici religiei</i> <b>GIMNAZIU:</b> C.G. 2. <i>Manifestarea unui comportament moral, în viața personală și în societate, în acord cu valorile religioase</i></p> <p>2.1. <i>Exprimarea unor aprecieri personale privind semnificația morală a comportamentului persoanelor din textele studiate</i> - povestirea unor fapte săvârșite de persoane biblice, cu relevanță pentru valori precum: iubirea față de Dumnezeu și față de semenii, atașamentul, iertarea, prietenia, respectul, ajutorul</p> <p><b>PRIMAR</b></p> <p><b>CLASA a II-a:</b></p> <p>1. <i>Explicarea unor aspecte specifice propriei credințe religioase</i> ● exerciții de definire a unor termeni abordați în cadrul diferitelor teme, din perspectivă generală și din perspectivă religioasă: iubire, minune, laudă, mulțumire, dar, ajutor, recunoștință, iertare etc.</p> <p><i>Competențe lingvistice în mai multe limbi</i></p> <p><b>LICEU:</b> CLASA a X-a:</p> <p>C.G.1. <i>Definirea specificului propriei credințe, în raport cu alte credințe și convingeri</i></p> <p>1.2. <i>Identificarea și prezentarea elementelor definitorii ale artei creștin-ortodoxe în contextul integrării acesteia în arta laică românească și în arta creștină universală</i></p> <p>1.4. <i>Identificarea diferențelor dintre spiritualitatea creștină și alte religii, concepții și practici religioase existente</i></p> <p><i>Competențe matematice și competențe în științe, tehnologie și inginerie</i></p> <p><b>GIMNAZIU:</b> CLASA a VI-a</p> <p>1. <i>Prezentarea cronologică a principalelor evenimente din viața și activitatea Mântuitorului Iisus Hristos, pe baza textelor biblice</i> - realizarea de tabele cronologice/hărți conceptuale/scheme pentru sistematizarea informațiilor referitoare la viața și activitatea Domnului Iisus Hristos; - exerciții de identificare a ordinii logice și cronologice a evenimentelor din viața lui Iisus Hristos, prin tehnici variate (de exemplu, ordonare, numerotare, eliminare, grupare)</p> <p><b>PRIMAR:</b> CLASA a IV-a</p> <p>3.2. <i>Prezentarea importanței unor sărbători și evenimente cu semnificații religioase, din viața familiei și a comunității</i> - realizarea unor proiecte pe diferite teme interdisciplinare: <b>Religie – Științe</b> (de exemplu, „Apa în viața creștinului”, „Natura, darul lui Dumnezeu pentru om”, etc.); <b>Religie – Arte</b> („Darul meu pentru tine” – realizarea unor desene și confecționarea unor felicitări, ornamente, colaje etc., cu ocazia diferitelor sărbători religioase)</p> <p><i>Competențe digitale</i></p> <p><b>GIMNAZIU:</b> CLASA a VIII-a</p> <p>3.1. <i>Susținerea rolului valorilor spirituale comune ale oamenilor, ca factor de promovare a comunității și ca sursă de rezolvare a problemelor ce apar în viața cotidiană</i> - elaborarea unor pliante/postere/eseuri pe tema implicării copiilor și tinerilor în ameliorarea problemelor specifice lumii contemporane</p> <p><b>CLASA a VII-a</b></p> <p>3.3. <i>Argumentarea importanței participării fiecărei persoane la viața spirituală a comunității, ca membru activ al acesteia</i> - realizarea de miniproiecte pentru elaborarea unor materiale promoționale (de exemplu, pliante, articole pentru revista școlii, articole pentru site-ul parohiei/comunității) privind</p>



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Disciplina de studiu	<p>Recomandări referitoare la activitățile de învățare în format blended-learning prin care se realizează formarea competențelor prevăzute de programa școlară</p>
	<p>viața spirituală a comunității (de exemplu, tradiții religioase, modalități de celebrare a unor sărbători, alte evenimente semnificative);</p> <p><b>LICEU :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizarea noilor tehnologii informatice și a altor mijloace audio-vizuale în procesul de predare-învățare (pentru ilustrarea unor teme, pentru căutarea de informații, pentru documentarea pe o temă dată);</li> </ul> <p><b>Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți</b></p> <p><b>GIMNAZIU: CLASA a VII-a</b></p> <p>3.2. <i>Manifestarea reflecției critice față de responsabilități asumate în viața proprie și a comunității, prin raportarea la valori moral-religioase</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- analizarea unor întâmplări asumate de elevi ca eșecuri personale și propunerea de soluții pentru recăștigarea încrederii în propria persoană, pornind de la exemple privind lucrarea harului Duhului Sfânt în viața copiilor și a tinerilor</li> </ul> <p><b>PRIMAR: CLASA a IV-a</b></p> <p>2.2. <i>Analizarea unor tipuri de relații și atitudini sociale, din perspectiva moralei religioase, pornind de la situații concrete</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- exerciții de descriere a unor atitudini sociale, prin raportarea la norme sociale și la unele porunci divine</li> </ul> <p><b>Competențe civice</b></p> <p><b>LICEU: CLASA a XII-a</b></p> <p>3.2. <i>Asumarea unui comportament responsabil și altruist în relațiile cu apropașele</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- realizarea unor observații, studii de caz, micro-anchete, sondaje de opinie pe teme privind aspecte concrete din viața religioasă a unei comunități sau a adolescenților;</li> </ul> <p><b>GIMNAZIU: CLASA a VII-a</b></p> <p>2.1. <i>Identificarea de repere și modele dezirabile din punct de vedere religios, în plan personal și social</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- organizarea de dezbateri pe tema rolului pe care îl au modelele în luarea unor decizii personale la adolescenți;</li> </ul> <p><b>CLASA a VIII-a</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Libertate și responsabilitate în viață (conștiința – glasul lui Dumnezeu în viața omului; nevoia de argumentare și asumare a propriilor decizii la vârsta adolescenței; contexte și criterii de alegere a valorilor, a principiilor, a prietenilor, a profesiei, a drumului vieții; limitarea libertății prin dependențe; <i>Pilda întoarcerii fiului risipitor</i>)</li> </ul> <p><b>CLASA a VI-a</b></p> <p>2.2. <i>Relaționarea pozitivă cu colegii, în activități, sarcini de învățare, situații-problemă, utilizând reguli de comportament moral-religios</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- implicarea în rezolvarea unor situații problemă care apar în clasă sau în școală, cu respectarea regulilor de comportament religios-moral, însoțită de reflecția asupra acestora (de exemplu, „Ce ai face dacă...”, „Ce s-ar întâmpla dacă...”)</li> </ul> <p><b>PRIMAR: CLASA a IV-a</b></p> <p>3.2. <i>Prezentarea importanței unor sărbători și evenimente cu conținuturi și semnificații religioase, din viața creștinilor</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- discuții pe tema diferitelor sărbători religioase și a unor aspecte specifice acestora în viața familiei sau a comunității: modelele oferite creștinilor de persoanele biblice prezente la evenimentele din viața Mântuitorului, obiceiuri preluate (de exemplu, oferirea de daruri, după modelul magilor), sărbătorirea zilei femeii creștine, în duminica mironosiștelor etc. (activitate interdisciplinară <b>Religie – Educație civică</b>);</li> </ul> <p><b>Competențe antreprenoriale</b></p> <p><b>GIMNAZIU: CLASA a V-a</b></p> <p>3.2. <i>Identificarea unor responsabilități față de sine și față de comunitate, după repere date, prin raportare la valorile moral-religioase</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- elaborarea în echipe a unor materiale (de exemplu, pliante, afișe, filmulețe) care reflectă modul de implicare a elevilor în activități de voluntariat la nivelul școlii sau al comunității;</li> </ul> <p><b>LICEU: Sugestiile metodologice recomandă:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- studiul de caz cu rol de exemplificare a elementelor de morală creștină;</li> </ul>



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Disciplina de studiu	<p>Recomandări referitoare la activitățile de învățare în format blended-learning prin care se realizează formarea competențelor prevăzute de programa școlară</p>
	<p>realizarea unor observații, studii de caz, micro-anchete, sondaje de opinie pe teme privind aspecte concrete din viața religioasă a unei comunități sau a adolescenților;</p> <p><b>Competențe de sensibilizare și exprimare culturală</b></p> <p><b>LICEU: CLASA a XII-a</b></p> <p><i>5.1. Sintetizarea și prezentarea contribuției voievozilor români la formarea și dezvoltarea culturii naționale, utilizând cunoștințe dobândite la diferite discipline</i></p> <p>– Contribuția voievozilor români la formarea și dezvoltarea culturii naționale (Mircea cel Bătrân, Vlad Țepeș, Ștefan cel Mare, Constantin Brâncoveanu, Neagoe Basarab)</p> <p><b>CLASA A X-A</b></p> <p><i>5.1. Analizarea contribuției mitropoliților români la dezvoltarea culturii naționale, în contextul istoric respective</i></p> <p>– Contribuția mitropoliților români la dezvoltarea culturii naționale (Varlaam, Dosoftei, Antim Ivireanul)</p> <p><i>1.2. Identificarea și prezentarea elementelor definiției ale artei creștin-ortodoxe în contextul integrării acesteia în arta laică românească și în arta creștină universală</i></p> <p>– Locașurile de cult ale creștinilor - apariție și dezvoltare în contextul culturii universale</p> <p>– Stiluri arhitecturale reprezentative (în lume și în țară)</p> <p><b>GIMNAZIU: CLASA a VII-a</b></p> <p><i>1.3. Analizarea unui mesaj moral-religios, comunicat în forme variate</i></p> <p>- stabilirea de corespondențe între icoane și texte biblice referitoare la marile sărbători creștine (de exemplu, Nașterea Domnului, Botezul Domnului, Învierea Domnului, Înălțarea Domnului, Pogorârea Duhului Sfânt)</p> <p>- observarea unor elemente de specificitate în icoane sau alte creații plastice cu teme religioase, prezente în diferite medii (de exemplu, în biserici, în muzee, în expoziții de artă)</p> <p>- organizarea unor expoziții cu produse realizate de elevi (de exemplu, desene, icoane, colaje) în cadrul orelor de Religie sau în cadrul unor activități extrașcolare</p> <p>- identificarea unor simboluri religioase exprimate în diferite forme de comunicare (de exemplu, colinde, iconografie, arhitectură bisericească)</p> <p><b>PRIMAR: CLASA PREGĂTITOARE</b></p> <p><i>3.2. Identificarea unor sărbători și evenimente cu semnificații religioase, cu incidență asupra vieții familiei</i></p> <p>- audierea unor texte din literatură, referitoare la marile sărbători creștine</p> <p>- exerciții de învățare a unor colinde și cântări religioase</p> <p>- participarea la serbări școlare</p>
DISCIPLINE PSIHO-PEDAGOGICE - PSIHLOGIE	<p><b>Competențe de literație/alfabetizare</b></p> <p><b>C.G.1_Utilizarea conceptelor specifice științelor sociale pentru organizarea demersurilor de cunoaștere și explicare a unor fapte, evenimente, procese din viața reală</b></p> <p>– <i>C.S.1.1. Identificarea proceselor psihice și caracterizarea rolului lor în evoluția personalității</i></p> <p>- utilizarea de glosare, dicționare, texte, liste de cuvinte pentru desprinderea sensului unor termeni specifici psihologiei;</p> <p>- analiza unor texte cu scopul identificării unor cuvinte-cheie și alcătuirea unui minidicționar psihologic;</p> <p>- exprimarea unor opinii personale cu privire la procesele psihice și a rolului lor în evoluția personalității;</p> <p>- identificarea din texte audiate sau filme a caracteristicilor sistemului psihic uman;</p> <p>- identificarea unor metafore care surprind specificul memoriei;</p> <p>– <i>C.S.1.3. Caracterizarea principalelor dimensiuni ale personalității</i></p> <p>- alcătuirea unui text în care să coreleze semnificația psihologică a termenilor învățați;</p> <p>- exprimarea opiniilor privind importanța caracterului reversibil și anticipativ al timpului psihic, caracter datorat gândirii;</p> <p>- realizarea unui jurnal de lectură care să conțină elementele cheie de prezentare a unei cărți citite cu temă psihologică și/sau desene care să ilustreze ceea ce își imaginează;</p> <p><b>C.G.2_Aplicarea cunoștințelor specifice științelor sociale în rezolvarea unor situații – problemă, precum și în analiza posibilităților personale de dezvoltare</b></p>





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Disciplina de studiu	Recomandări referitoare la activitățile de învățare în format blended-learning prin care se realizează formarea competențelor prevăzute de programa școlară
	<p>– C.S.2.1 <i>Analizarea unor procese psihice pornind de la exemple concrete</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- prezentarea categoriilor în care pot fi grupate procesele psihice și caracterizarea lor succintă;</li> <li>- exerciții practice de identificare a proceselor psihice cognitive senzoriale și descrierea acestora;</li> <li>- caracterizarea comparativă a senzației, percepției și reprezentării folosind Diagramele Venn sau alte aplicații specifice;</li> <li>- realizarea de proiecte integrate care vizează legăturile dintre senzații, percepții și reprezentări;</li> <li>- realizarea de postere/organizatori grafici pentru a indica relația dintre procesle psihice din texte date (literare sau de informare) și experiențele proprii;</li> </ul> <p><b>Competențe lingvistice în mai multe limbi</b></p> <p><b>C.G.1 Utilizarea conceptelor specifice științelor sociale pentru organizarea demersurilor de cunoaștere și explicare a unor fapte, evenimente, procese din viața reală</b></p> <p>– C.S.1.1. <i>Identificarea proceselor psihice și caracterizarea rolului lor în evoluția personalității</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- exerciții de analiză a unor contexte în care apare cuvântul ”gândire” sau derivatele sale în alte limbi;</li> <li>- exerciții de traducere a unor texte care aduc argumente care demonstrează că ”gândirea este definitivă pentru ființa umană”;</li> </ul> <p><b>Competențe matematice și competențe în științe, tehnologie și inginerie</b></p> <p><b>C.G.2 Aplicarea cunoștințelor specifice științelor sociale în rezolvarea unor situații – problemă, precum și în analiza posibilităților personale de dezvoltare</b></p> <p>– C.S.2.2 <i>Evaluarea caracteristicilor unor procese psihice, prin comparare și prin utilizarea unor instrumente adecvate de măsurare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- explicarea mecanismelor de formare a senzațiilor;</li> <li>- exerciții de identificare a principalelor modalități senzoriale;</li> <li>- crearea de situații problemă în contextul cărora elevii să participe la exerciții de cunoaștere și de autocunoaștere, de ameliorare a propriilor trăsături de personalitate și a relațiilor cu ceilalți;</li> <li>- aplicarea unor procedee și instrumente psihologice (cu o complexitate gradată) în scopul investigării psihologice, a prelucrării și interpretării datelor obținute;</li> <li>- realizarea unui experiment cu scopul identificării principalilor factori care au influențat dezvoltarea unei persoane;</li> </ul> <p><b>Competențe digitale</b></p> <p><b>C.G.3 Cooperarea cu ceilalți în rezolvarea unor probleme teoretice și practice, în cadrul diferitelor grupuri</b></p> <p>– C.S.3.1 <i>Relaționarea eficienta/cooperarea cu ceilalți în colectarea, interpretarea și evaluarea informațiilor referitoare la procese și manifestări psihice</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- comunicarea între elevi sau cu profesorul pe o diversitate de subiecte prin email sau pe <i>Google Classroom</i> (întrebări legate de teme, de modul de rezolvare a unui exercițiu etc.)</li> <li>- utilizarea chestionarelor în format electronic pentru identificarea propriului temperament și deducerea măsurilor educative pentru fiecare tip de temperament în parte;</li> <li>- utilizarea aplicațiilor digitale: <i>Wordwall, Mentimeter, ChaterPix</i> și a platformelor: <i>Kahoot, Quiziz</i> în realizarea și diversificarea exercițiilor privind predarea-învățarea, dar și evaluarea;</li> </ul> <p><b>Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți</b></p> <p><b>C.G.1 Utilizarea conceptelor specifice științelor sociale pentru organizarea demersurilor de cunoaștere și explicare a unor fapte, evenimente, procese din viața reală</b></p> <p>– C.S.1.4 <i>Recunoașterea unor tipuri de relații interpersonale, a unor comportamente și atitudini sociale în situații date</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- minidezbateri pornind de la aspecte interesante surprinse în texte cu conținut psihologic;</li> <li>- realizarea de liste cu aspecte semnificative descoperite în texte și clasificarea acestora în funcție de diverse criterii;</li> <li>- rezolvarea unor controverse;</li> </ul>







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Disciplina de studiu	Recomandări referitoare la activitățile de învățare în format blended-learning prin care se realizează formarea competențelor prevăzute de programa școlară
	<p><b>C.G.2 Aplicarea cunoștințelor specifice științelor sociale în rezolvarea unor situații – problemă, precum și în analiza posibilităților personale de dezvoltare</b></p> <p>– C.S. 2.3 <i>Analizarea profilului propriei personalități și a personalității celorlalți</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- completarea unor tabele/scheme/organizatori grafici cu informații sintetizate în urma procesului de analiză a profilului propriei personalități sau a unor personalități date spre analiză;</li> <li>- audierea unor podcasturi în care sunt prezentate tipuri de personalitate (asincron) și completarea/transpunerea în tabele/organizatori grafici a informațiilor din textele audiate;</li> <li>- vizualizarea unui film ce prezintă o personalitate (asincron), analiza caracteristicilor care alcătuiesc profilul respectivei personalități și transpunerea ideilor în format grafic (hartă conceptuală, organizator grafic) utilizând aplicații specifice (<i>SmartArt, MindMeister, GitMind, Canva</i>);</li> <li>- analiza posibilităților de dezvoltare personală din perspectiva aptitudinilor de care dispun, precum și recunoașterea la fiecare persoană a tipului de inteligență de care dispune;</li> <li>- formularea unor ipoteze de cercetare psihologică, formarea deprinderii de a sesiza posibile corelații între variabile, educarea spiritului de observație;</li> </ul> <p>– C.S. 2.4 <i>Evaluarea unor tipuri de comportament psihosocial în contexte situaționale date</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- discutarea unor cazuri reale sau imaginate care solicită decizie și exprimarea opiniilor personale;</li> <li>- dezbateri privind posibilitățile de modelare socio-culturală a caracterului și identificarea factorilor care contribuie la aceasta;</li> </ul> <p><b>C.G.3 Cooperarea cu ceilalți în rezolvarea unor probleme teoretice și practice, în cadrul diferitelor grupuri</b></p> <p>– C.S. 3.1 <i>Relaționarea eficientă/cooperarea cu ceilalți în colectarea, interpretarea și evaluarea informațiilor referitoare la procese și manifestări psihice</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- folosirea metodelor gândirii critice pentru explorarea textelor propuse spre analiză;</li> <li>- realizarea unor observații, studii de caz, elaborarea de proiecte și portofolii, individual și în grupuri de lucru;</li> </ul> <p>– C.S. 3.2 <i>Exemplificarea, prin cooperare cu ceilalți, a unor trăsături ale personalității necesare reușitei în activitate</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- notarea ideilor esențiale sau a schemei lecției;</li> <li>- definirea în termeni proprii a conceptului “senzații”;</li> </ul> <p><b>Competențe civice</b></p> <p><b>C.G.3 Cooperarea cu ceilalți în rezolvarea unor probleme teoretice și practice, în cadrul diferitelor grupuri</b></p> <p>– C.S. 3.3 <i>Rezolvarea, prin cooperare cu ceilalți a unor situații problemă cu ajutorul cunoștințelor de psihologie</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dezvoltarea de proiecte interdisciplinare la clasă, în școală sau în comunitate, în cadrul unui grup mic;</li> <li>- organizarea unui eveniment (de exemplu: o expoziție cu afișe realizate în urma lecturilor, o sesiune de Debate)</li> </ul> <p><b>C.G.4 Manifestarea unui comportament social activ și responsabil, adecvat unei lumi în schimbare</b></p> <p>– C.S. 4.2 <i>Analizarea posibilităților de dezvoltare personală din perspectiva cunoștințelor de psihologie</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- operarea cu diferite alternative explicative în interpretarea unor fapte, fenomene, procese sociale;</li> </ul> <p><b>C.G.5 Participarea la luarea deciziilor și la rezolvarea problemelor comunității</b></p> <p>– C.S. 5.1 <i>Caracterizarea profilului unui participant responsabil și eficient la luarea deciziilor în comunitate</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- detectarea relațiilor dintre comunicare și comportament prin dezbaterile noilor informații;</li> <li>- utilizarea jocului de rol în scopul adaptării conduitei la diferite situații de viață, îmbunătățirii comunicării;</li> </ul> <p>– C.S. 5.2 <i>Manifestarea unor comportamente prosociale necesare participării la rezolvarea problemelor comunității</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- exemplificări din viața de fiecare zi a modalităților senzoriale și a rolului lor;</li> </ul>





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Disciplina de studiu	<p>Recomandări referitoare la activitățile de învățare în format blended-learning prin care se realizează formarea competențelor prevăzute de programa școlară</p>
	<p>- exerciții de recunoaștere și deosebire, în diferite contexte de viață, a unor comportamente prosociale/antisociale;</p> <p><b>Competențe antreprenoriale</b></p> <p><b>C.G.4 Manifestarea unui comportament social activ și responsabil, adecvat unei lumi în schimbare</b></p> <p>- C.S. 4.1 Utilizarea cunoștințelor de psihologie în scopul adaptării conduitei proprii la situații concrete de viață</p> <p>- exersarea lucrului în echipă în proiectarea unei cercetări, în elaborarea eșantionului, analiza, prelucrarea și implementarea rezultatelor;</p> <p>- realizarea unor observații, studii de caz, micro-anchete, sondaje de opinie în care elevii să elaboreze și să aplice instrumentele specifice de cunoaștere psihologică;</p> <p><b>Competențe de sensibilizare și exprimare culturală</b></p> <p><b>C.G.1 Utilizarea conceptelor specifice științelor sociale pentru organizarea demersurilor de cunoaștere și explicare a unor fapte, evenimente, procese din viața reală</b></p> <p>- C.S.1.4 Recunoașterea unor tipuri de relații interpersonale, a unor comportamente și atitudini sociale în situații date</p> <p>- recunoașterea diferitelor tipuri de expresii emoționale în urma exercițiilor de mimă și pantomimă;</p> <p>- analiza relației emoție-comportament, emoție-eveniment prin jocurile "Statuile emoțiilor", "Cele zece activități plăcute";</p> <p><b>C.G.2 Aplicarea cunoștințelor specifice științelor sociale în rezolvarea unor situații – problemă, precum și în analiza posibilităților personale de dezvoltare</b></p> <p>- C.S. 2.3 Analizarea profilului propriei personalități și a personalității celorlalți</p> <p>- realizarea unui portret al personajului dintr-un film urmărit, folosind diferite modalități de exprimare: desen/colaj, ritm/melodie, pantomimă etc., evidențiind trăsăturile de personalitate;</p> <p>- verbalizarea și comentarea acestei descrieri de către cel care a realizat-o sau de către un coleg;</p> <p>- aprecierea interpretării după criterii convenite;</p>
<p><b>DISCIPLINE PSIHO - PEDAGOGICE - TEORIA ȘI PRACTICA INSTRUIRII ȘI EVALUĂRII</b></p>	<p><b>Competențe de literație/alfabetizare</b></p> <p><b>C.G.1. Cunoașterea și utilizarea adecvată a conceptelor specifice științelor educației</b></p> <p><b>C.S.1 Definierea noțiunilor predare, învățare, evaluare și determinarea interacțiunii lor funcționale</b></p> <p>- studiul dicționarelor și al enciclopediilor</p> <p>- alcătuirea unui glosar de termeni pedagogici</p> <p>- analiza comparativă a definițiilor termenilor pedagogici</p> <p>- utilizarea metaforei pentru caracterizarea unor procese pedagogice-predare, învățare, evaluare</p> <p>- alcătuirea unor texte despre relația predare-învățare-evaluare</p> <p>- completarea de scheme eliptice</p> <p>- realizarea de hărți conceptuale pentru ilustrarea relațiilor dintre diferite concepte pedagogice;</p> <p><b>C.S.5 Analiza și interpretarea activității de instruire ca proces de comunicare</b></p> <p>- exerciții de identificare a elementelor de comunicare didactică în procesul de comunicare umană;</p> <p>- exprimarea modului de funcționare a procesului de comunicare didactică</p> <p>- joc de rol/monolog/improvizație între emițător și receptor în context didactic;</p> <p>- formularea unor întrebări referitoare la procesul de comunicare didactică/educație (de ex.: cine este receptorul/emițătorul? ce conține mesajul? cum se transmite mesajul? etc)</p> <p>- elaborarea unui eseu de cinci minute pornind de la întrebarea: „ce s-ar întâmpla dacă..."</p> <p><b>C.G.2. Explicarea și interpretarea unor idei, proiecte și procese educaționale</b></p> <p><b>C.S.4 Caracterizarea principalelor relații educaționale; identificarea și utilizarea mecanismelor de funcționare eficientă acestora</b></p> <p>- prezentarea principalelor caracteristici ale relațiilor didactice</p>





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Disciplina de studiu	Recomandări referitoare la activitățile de învățare în format blended-learning prin care se realizează formarea competențelor prevăzute de programa școlară
	<p>- exprimarea propriilor opinii cu privire la eficiența fiecărui tip de relație didactică în diferite situații didactice</p> <p>- jocuri de rol care ilustrează funcționarea tipurilor de relații didactice</p> <p>- exerciții practice de identificare a tipului de relație didactică după vizionarea unor filme/scenarii didactice</p> <p>- realizarea unor liste de factori care pot influența relațiile educaționale;</p> <p>- observarea și descrierea unor caracteristici specifice fiecărui tip de relație</p> <p>- redarea grafică a modului de funcționare a relațiilor didactice</p> <p>- dezbateri despre modul de utilizare/funcționare a tipurilor de relații didactice la ciclurile preșcolar/primar;</p> <p><b>Competențe lingvistice în mai multe limbi</b></p> <p><b>C.G.2. Explicarea și interpretarea unor idei, proiecte și procese educaționale</b></p> <p><b>C.S.21 Diferențierea sistemelor de apreciere a rezultatelor școlare</b></p> <p>- analiza unor sisteme de apreciere în alte sisteme de învățământ ;</p> <p>- exerciții de comparație a modului de apreciere din sistemul de învățământ românesc și alte sisteme și exprimarea asemănarilor și deosebirilor;</p> <p>- exerciții de documentare din surse bibliografice în altă limbă despre evaluare;</p> <p><b>Competențe matematice și competențe în științe, tehnologie și inginerie</b></p> <p><b>C.G.4. Proiectarea, conducerea și evaluarea activităților de învățare</b></p> <p><b>C.S.11. Elaborarea și utilizarea unor strategii de abordare diferențiată a elevilor</b></p> <p>- aplicarea unor tehnici și instrumente psihopedagogice de investigare a nevoilor, intereselor, particularităților de dezvoltare ale preșcolarilor/elevilor din ciclul primar;</p> <p>- exerciții de proiectare a unor strategii didactice adecvate unor situații diferite de instruire;</p> <p>- elaborarea/adaptarea unor scheme de proiectare didactică a predării-învățării diferențiate;</p> <p>- simularea unor scenarii de predare-învățare pentru determinarea eficienței strategiilor didactice în diferite situații/colective de elevi;</p> <p>- construirea unor strategii didactice în funcție de stilul de învățare, tipurile de inteligență, alte principii de educație incluzivă;</p> <p>- formularea unor predicții asupra unor situații/scenarii de instruire: ce s-ar întâmpla dacă ...</p> <p><b>Competențe digitale</b></p> <p><b>C.G.3. Ameliorarea și inovarea procesului educațional; integrarea și utilizarea noilor tehnologii informaționale și de comunicare</b></p> <p><b>C.S.10 Aplicarea metodelor, a tehnicilor și a strategiilor de instruire, valorificând condițiile utilizării lor eficiente</b></p> <p>- realizarea de liste cu resurse digitale eficiente pentru activități de învățare la nivelul preșcolar și primar, pentru fiecare disciplină, dar și pentru propria învățare;</p> <p>- elaborarea unor strategii didactice care includ tehnologiile informaționale (platforme, aplicații, grupuri de comunicare etc);</p> <p>- exerciții de integrare a unor aplicații digitale în realizarea de proiecte didactice (SmartArt, MindMeister, GitMind, Canva, Kahoot etc);</p> <p>- utilizarea resurselor digitale în propria învățare și evaluare a performanțelor;</p> <p><b>Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți</b></p> <p><b>C.G.3. Examinarea critică, evaluativă a unor idei, proiecte și procese educaționale</b></p> <p><b>C.S.3 Analiza critică a modelelor de instruire, din perspectiva eficienței învățării</b></p> <p><b>C.S.9 Caracterizarea metodelor, a tehnicilor și a strategiilor de instruire; relevarea avantajelor și a limitelor acestora</b></p> <p><b>C.S.15 Caracterizarea și analiza comparativă a strategiilor de evaluare; aprecierea rolului lor în practica evaluării</b></p> <p><b>C.S.20 Interpretarea rezultatelor evaluării, în scopul adoptării de decizii privind optimizarea proiectării și a realizării instruirii</b></p>





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Disciplina de studiu	Recomandări referitoare la activitățile de învățare în format blended-learning prin care se realizează formarea competențelor prevăzute de programa școlară
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- completarea unor tabele/scheme/organizatori grafici de analiză a modelelor de instruire/procesului de comunicare didactică/strategii didactice de predare-învățare și evaluare;</li> <li>- compararea modelelor de instruire după criterii date;</li> <li>- argumentarea opiniei personale cu privire la eficiența modelelor de instruire/ strategiilor de instruire și evaluare/comunicării didactice în diferite situații educaționale/cicluri de învățământ/perioade de dezvoltare/pentru sine;</li> <li>- vizionarea unor conferințe educaționale de tip TEDx și identificarea unor modele de instruire/strategii didactice de instruire și evaluare/factori ai comunicării didactice;</li> <li>- realizarea de studii de caz pe tema modelelor de instruire/strategiilor didactice și de evaluare;</li> </ul> <p><b>C.G.6. Conștientizarea și interpretarea problemelor specifice școlii contemporane și reformei învățământului românesc</b></p> <p><b>C.S.20 Interpretarea rezultatelor evaluării, în scopul adoptării de decizii privind optimizarea proiectării și a realizării instruirii</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- simularea unui proces de luare a unor decizii cu privire la ameliorarea unor situații educaționale/rezultate/conflicte educaționale;</li> <li>- aplicarea unor modele de luare a deciziilor în rezolvarea unor situații educaționale;</li> <li>- dezbateri pornind de la rezultatele unor evaluări ale rezultatelor școlare la nivelul clasei/școlii/ local/județean/național/internațional(TALIS, PISA);</li> <li>- realizarea de inventare cu alternative de soluționare a unor situații educaționale tipice sau inedite;</li> <li>- rezolvarea unor controverse pe teme de educație;</li> </ul> <p><b>C.G.8. Manifestarea unei atitudini pozitive și responsabile față de profesia didactică</b></p> <p><b>C.S.3 Analiza critică a modelelor de instruire, din perspectiva eficienței învățării</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- completarea unor tabele/scheme/organizatori grafici de analiză a modelelor de instruire;</li> <li>- compararea modelelor de instruire după criterii date;</li> <li>- argumentarea opiniei personale cu privire la eficiența modelelor de instruire în diferite situații educaționale/cicluri de învățământ/perioade de dezvoltare/pentru sine;</li> <li>- vizionarea unor conferințe educaționale de tip TEDx și identificarea unor elemente ale modelelor de instruire;</li> <li>- realizarea de studii de caz pe tema modelelor de instruire</li> </ul> <p><b>C.S. 12 Diferențierea stilurilor de instruire și aprecierea valorii lor educaționale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- exerciții de identificare a stilurilor de instruire în parcursul școlar personal;</li> <li>- realizarea unor studii de caz privind stilurile de instruire și identificarea elementelor caracteristice;</li> <li>- exerciții de recunoaștere a unor caracteristici specifice stilurilor de instruire din diferite descrieri/opere literare/pedagogice;</li> <li>- compararea stilurilor de instruire și stabilirea avantajelor și limitelor,</li> <li>- completarea unor texte care descriu un stil de instruire;</li> <li>- minidezbateri cu privire la eficiența unui stil de instruire într-un context educațional dat;</li> <li>- proiectarea unui stil de instruire propriu bazat pe caracteristicile și trăsăturile de personalitate;</li> <li>- exerciții de imaginație “când voi fi profesor voi fi....”</li> <li>- folosirea metodelor gândirii critice pentru explorarea textelor propuse spre analiză;</li> <li>- realizarea unor observații, studii de caz, elaborarea de proiecte și portofolii, individual și în grupuri de lucru;</li> </ul> <p><b>Competențe civice</b></p> <p><b>C.G.6. Conștientizarea și interpretarea problemelor specifice școlii contemporane și reformei învățământului românesc</b></p> <p><b>C.S.14 Caracterizarea funcțiilor evaluării și argumentarea rolului lor în practica evaluării rezultatelor școlare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- exerciții de identificare a funcțiilor evaluării în diferite situații didactice;</li> <li>- crearea unor situații didactice de exercitare a funcțiilor evaluării;</li> <li>- argumentarea exercitării unei funcții a evaluării în anumite contexte didactice;</li> <li>- analiza unor situații de evaluare a rezultatelor școlare și stabilirea funcției specifice;</li> </ul>







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Disciplina de studiu	Recomandări referitoare la activitățile de învățare în format blended-learning prin care se realizează formarea competențelor prevăzute de programa școlară
	<p>- realizarea unor proiecte în grup pe problematica evaluării;</p> <p><b>C.G.8. Manifestarea unei atitudini pozitive și responsabile față de profesia didactică</b></p> <p><b>C.S.19 Identificarea și analiza erorilor de apreciere a rezultatelor școlare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- alcătuirea unei liste cu erori definite în aprecierea rezultatelor școlare;</li> <li>- exerciții de analiză a unor situații de evaluare descrise/practice (observate la practica pedagogică) și identificarea erorilor de apreciere;</li> <li>- realizarea corespondenței dintre criteriul de clasificare și eroarea specifică de apreciere;</li> <li>- completarea unor texte lacunare ce descriu diferite contexte de evaluare cu criteriul/cauza/eroarea identificată;</li> <li>- exerciții de identificare a unor soluții pentru diminuarea erorilor în evaluare,</li> </ul> <p><b>Competențe antreprenoriale</b></p> <p><b>C.G.4. Proiectarea, conducerea și evaluarea activităților de învățare</b></p> <p><b>C.S.7 Utilizarea principiilor didactice în elaborarea proiectelor educaționale și în conducerea practică a învățării</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- alcătuirea unor liste cu reguli de respectat în activitatea didactică a elevilor/profesorilor</li> <li>- analiza unor regulamente de organizare și funcționare a unităților de învățământ</li> <li>- realizarea și prezentarea în echipă a unor proiecte de realizare a unei clase/școli de succes</li> <li>- crearea unor mijloace didactice utile în predarea oricărei discipline/activități din grădiniță/școală</li> </ul> <p><b>C.S.16 Utilizarea efektivă a strategiilor de evaluare și de autoevaluare în practica școlară</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- exerciții de constituire a unor echipe de lucru în proiecte educaționale și argumentarea responsabilităților fiecărui membru al echipei după criteriul abilităților personale</li> <li>- realizarea de minicercetări cu evidențierea modului de alegere a eșantionului, metodologiei, instrumentelor de analiză, prelucrare și implementare a rezultatelor;</li> <li>- realizarea unor observații, studii de caz, micro-anchete, sondaje de opinie în care elevii să elaboreze și să aplice instrumentele specifice de evaluare; - simularea/sustinerea unor secvențe didactice de evaluare la practica pedagogică</li> <li>- aplicarea a unor instrumente de evaluare la grupele/clasele unde realizează practica pedagogică și argumentarea alegerilor</li> </ul> <p><b>Competențe de sensibilizare și exprimare culturală</b></p> <p><b>C.S.7 Realizarea și valorificarea corelațiilor intra- și interdisciplinare, în vederea optimizării procesului de educație</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- realizarea unor scheme de reprezentare a elementelor/proceselor/fenomenelor educaționale</li> <li>- identificarea unor caracteristici ale procesului de educație în diferite domenii: opere literare, opere de artă plastică sau muzicală etc.</li> <li>- descrierea procesului de educație prin diferite tipuri de limbaj: versuri, metafore, proverbe, desene, melodii, formule, mișcări</li> <li>- recunoașterea diferitelor tipuri de comportamente didactice de predare în urma exercițiilor de mimă și pantomimă;</li> <li>- realizarea unor proiecte/prezentări interdisciplinare/transdisciplinare despre evoluția procesului de educație în diferite etape istorice, arii geografice, despre personalități ale pedagogiei/sistemului de educație, evoluția unor științe etc.</li> <li>- prezentarea unor informații inedite, interesante despre sistemul de educație/procesul de instruire/școli/clase/elevi cu ajutorul unor mijloace tehnologice, instrumente digitale (platforme, aplicații)</li> <li>- listarea unor resurse educaționale deschise utile în predarea disciplinelor din grădiniță și învățământul primar</li> <li>- crearea unor produse pe baza caracteristicilor elementelor/proceselor/fenomenelor educaționale identificate la practica pedagogică: jurnale de observație, cărți creative, cărți electronice, filme scurte etc.</li> </ul>





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

De asemenea, putem urmări continuitatea programelor școlare din liceu, ciclul superior (clasele a XI-a și a XII-a) în raport cu cele din învățământ liceal, ciclul inferior (clasele a IX-a și a X-a), iar acestea în raport cu cele din învățământul gimnazial, în special accentul fiind pus pe exemplele de activități de învățare care se structurează pe strategii de învățare mixtă (blended-learning) la disciplina **Matematică**, ce urmărește formarea și dezvoltarea competenței de bază pentru studiul matematicii, științelor și tehnologiei, în special, dar și a celorlalte competențe într-o mai mare sau mai mică măsură.

Învățarea matematicii poate fi considerată în anumite limite, însușirea unui limbaj specific, formalizat din interiorul limbii materne a celui care învață. În etapele inițiale de studiu a matematicii, noțiunile însușite pot fi explicitate prin imagini foarte clare și simplificate. Ulterior, capacitățile operaționale pot fi formate prin recurgerea la experiența dobândită de copii în cursul manevrării obiectelor reale. Dincolo de aceste două aspecte, matematica, îi cere celui care învață să înțeleagă niște sisteme de propoziții de mare întindere, înlănțuite secvențial și organizate ierarhic. Omisiunea sesizării oricăruia dintre pașii acestei succesiuni înseamnă invariabil că elevul va fi pus în imposibilitatea de a înțelege tot ceea ce urmează și va fi redus la învățarea mecanică, cu toate consecințele ei dezastruoase.

Atât în matematică, cât și în științe formarea competențelor de bază presupune însușirea unor informații teoretice strict necesare pentru explicarea și familiarizarea cu domeniul respectiv, dar mai ales însușirea unor scheme operaționale necesare în rezolvarea unor probleme diverse din viața de zi cu zi, precum și învățarea unor algoritmi specifici de investigare/explorare a fiecărui domeniu științific. Esențial este ca elevul să poată, la un moment dat, să devină autonom în aplicarea schemelor respective și să utilizeze instrumentele învățate pentru explorarea domeniilor și pentru stabilirea unor relații între fapte, fenomene care să-i explice global lumea înconjurătoare.

Modelul de proiectare centrată pe competențe asigură competențelor generale și competențelor specifice rolul de organizator central al programelor școlare specifice diferitelor discipline/domenii de studiu, accesntul fiind pus în egală măsură pe toate componentele competenței, nu (doar) pe cunoștințe/conținuturi ale învățării. Programele școlare devin astfel un cadru care facilitează transferul și mobilizarea cunoștințelor și a abilităților în contexte variate de viață și dezvoltarea unor atitudini adecvate.

*Tabel 4\_Competențe generale și specifice - disciplina matematică la nivel gimnazial și liceal (nivel inferior și superior)*

Programa școlară, disciplina matematică, învățământ <b>gimnazial</b>	Programa școlară, disciplina matematică, învățământ liceal, <b>ciclul inferior</b> (clasele a IX-a și a X-a)	Programa școlară, disciplina matematică, învățământ liceal, <b>ciclul superior</b> (clasele a XI-a și a XII-a)
--	--	--





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale  
2014-2020

<p><b>Competența generală C.G.3</b> <i>Utilizarea conceptelor și a algoritmilor specifici în diverse contexte matematice</i></p>	<p><b>Competența generală C.G.3</b> <i>Utilizarea algoritmilor și a conceptelor matematice pentru caracterizarea locală sau globală a unei situații concrete</i></p>	<p><b>Competența generală C.G.3</b> <i>Utilizarea algoritmilor și a conceptelor matematice în rezolvarea de probleme</i> (programele 1, 2, 3 și 5 la clasa a XI-a, toate programele clasa a XII-a) <i>Utilizarea algoritmilor și a conceptelor matematice în caracterizarea globală a unei situații concrete</i> (programa 4 clasa a XI-a)</p>
<p><b>Competența specifică C.S.3.1. (clasa a V-a)</b> <i>Utilizarea regulilor de calcul pentru efectuarea operațiilor cu numere naturale și pentru divizibilitate</i></p>	<p><b>Exemple de activități de învățare asociate C.G.3</b> <b>Clasa a IX-a</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizarea unor repere standard sau a unor formule standard în rezolvarea de probleme;</li> <li>• utilizarea unor reprezentări variate ale noțiunilor matematice studiate;</li> <li>• construirea și interpretarea unor diagrame, tabele, scheme grafice ilustrând situații cotidiene;</li> <li>• exprimarea în termeni logici, cu ajutorul invarianților specifici, a unei rezolvări de probleme;</li> <li>• folosirea particularizării, a generalizării, a inducției sau analogiei pentru alcătuirea sau rezolvarea de probleme noi, pornind de la o proprietate sau problemă dată.</li> </ul> <p><b>Clasa a X-a</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizarea unor repere standard sau a unor formule standard în rezolvarea de probleme;</li> <li>- utilizarea unor reprezentări variate ale noțiunilor matematice studiate;</li> <li>- construirea și interpretarea unor diagrame, tabele, scheme grafice ilustrând situații cotidiene;</li> <li>- exprimarea în termeni logici, cu ajutorul invarianților specifici, a unei rezolvări de probleme;</li> <li>- folosirea particularizării, a generalizării, a inducției sau analogiei pentru alcătuirea sau rezolvarea de probleme noi, pornind de la o proprietate sau problemă dată.</li> </ul>	<p><b>Exemple de activități de învățare asociate C.G.3</b> <b>Clasa a XI-a (programa 1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• cunoașterea și utilizarea unor reprezentări variate ale noțiunilor matematice studiate;</li> <li>• construirea și interpretarea unor diagrame, tabele, scheme grafice ilustrând situații cotidiene;</li> <li>• folosirea unor reprezentări variate ca punct de plecare pentru intuirea, ilustrarea, clarificarea sau justificarea unor idei, algoritmi, metode, căi de rezolvare etc.;</li> <li>• exprimarea în termeni logici, cu ajutorul invarianților specifici, a unei rezolvări de probleme;</li> <li>• utilizarea unor repere standard sau a unor formule standard în rezolvarea de probleme</li> </ul> <p><b>Clasa a XI-a (programele 2, 3 și 4)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• cunoașterea și utilizarea unor reprezentări variate ale noțiunilor matematice studiate;</li> <li>• folosirea particularizării, a generalizării, a inducției sau analogiei pentru alcătuirea sau rezolvarea de probleme noi, pornind de la o proprietate sau problemă dată;</li> <li>• construirea și interpretarea unor diagrame, tabele, scheme grafice ilustrând situații cotidiene;</li> <li>• exprimarea în termeni logici, cu ajutorul invarianților specifici, a unei rezolvări de probleme;</li> <li>• utilizarea unor repere standard sau a unor formule standard în rezolvarea de probleme</li> </ul> <p><b>Clasa a XI-a (programa 5)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• cunoașterea și utilizarea unor reprezentări variate ale noțiunilor matematice studiate;</li> <li>• folosirea particularizării, a generalizării, sau analogiei pentru alcătuirea sau rezolvarea de probleme</li> </ul>
<p><b>Exemple de activități de învățare asociate C.S.3.1.</b> <b>Clasa a V-a</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizarea algoritmului împărțirii, cu restul egal sau diferit de zero, în cazul în care deîmpărțitul și împărțitorul au una sau mai multe cifre</li> <li>• aproximarea/estimarea rezultatelor obținute prin utilizarea algoritmului împărțirii</li> <li>• calcularea unor expresii numerice care conțin paranteze (rotunde, pătrate și acolade), cu respectarea ordinii efectuării operațiilor</li> <li>• aplicarea metodelor aritmetice pentru rezolvarea unor probleme cu numere naturale</li> <li>• determinarea unui număr natural pe baza unor condiții impuse cifrelor sale (de exemplu, determinați numerele de forma <math>\overline{a2b5}</math>, știind că produsul cifrelor sale este 120)</li> </ul>	<p><b>Exemple de activități de învățare asociate C.G.3</b> <b>Clasa a IX-a</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizarea unor repere standard sau a unor formule standard în rezolvarea de probleme;</li> <li>• utilizarea unor reprezentări variate ale noțiunilor matematice studiate;</li> <li>• construirea și interpretarea unor diagrame, tabele, scheme grafice ilustrând situații cotidiene;</li> <li>• exprimarea în termeni logici, cu ajutorul invarianților specifici, a unei rezolvări de probleme;</li> <li>• folosirea particularizării, a generalizării, a inducției sau analogiei pentru alcătuirea sau rezolvarea de probleme noi, pornind de la o proprietate sau problemă dată.</li> </ul> <p><b>Clasa a X-a</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizarea unor repere standard sau a unor formule standard în rezolvarea de probleme;</li> <li>- utilizarea unor reprezentări variate ale noțiunilor matematice studiate;</li> <li>- construirea și interpretarea unor diagrame, tabele, scheme grafice ilustrând situații cotidiene;</li> <li>- exprimarea în termeni logici, cu ajutorul invarianților specifici, a unei rezolvări de probleme;</li> <li>- folosirea particularizării, a generalizării, a inducției sau analogiei pentru alcătuirea sau rezolvarea de probleme noi, pornind de la o proprietate sau problemă dată.</li> </ul>	<p><b>Exemple de activități de învățare asociate C.G.3</b> <b>Clasa a XI-a (programa 1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• cunoașterea și utilizarea unor reprezentări variate ale noțiunilor matematice studiate;</li> <li>• construirea și interpretarea unor diagrame, tabele, scheme grafice ilustrând situații cotidiene;</li> <li>• folosirea unor reprezentări variate ca punct de plecare pentru intuirea, ilustrarea, clarificarea sau justificarea unor idei, algoritmi, metode, căi de rezolvare etc.;</li> <li>• exprimarea în termeni logici, cu ajutorul invarianților specifici, a unei rezolvări de probleme;</li> <li>• utilizarea unor repere standard sau a unor formule standard în rezolvarea de probleme</li> </ul> <p><b>Clasa a XI-a (programele 2, 3 și 4)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• cunoașterea și utilizarea unor reprezentări variate ale noțiunilor matematice studiate;</li> <li>• folosirea particularizării, a generalizării, a inducției sau analogiei pentru alcătuirea sau rezolvarea de probleme noi, pornind de la o proprietate sau problemă dată;</li> <li>• construirea și interpretarea unor diagrame, tabele, scheme grafice ilustrând situații cotidiene;</li> <li>• exprimarea în termeni logici, cu ajutorul invarianților specifici, a unei rezolvări de probleme;</li> <li>• utilizarea unor repere standard sau a unor formule standard în rezolvarea de probleme</li> </ul> <p><b>Clasa a XI-a (programa 5)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• cunoașterea și utilizarea unor reprezentări variate ale noțiunilor matematice studiate;</li> <li>• folosirea particularizării, a generalizării, sau analogiei pentru alcătuirea sau rezolvarea de probleme</li> </ul>





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

		<p>noi, pornind de la o proprietate sau problemă dată;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• construirea unor diagrame, tabele, scheme grafice ilustrând situații cotidiene;</li> <li>• exprimarea în termeni logici, cu ajutorul invarianților specifici, a unei rezolvări de probleme</li> </ul> <p><b>Clasa a XII-a (toate programele)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• cunoașterea și utilizarea unor reprezentări variate ale noțiunilor matematice studiate;</li> <li>• folosirea particularizării, a generalizării, sau analogiei pentru alcătuirea sau rezolvarea de probleme noi, pornind de la o proprietate sau problemă dată</li> <li>• construirea unor diagrame, tabele, scheme grafice ilustrând situații cotidiene</li> <li>• folosirea unor reprezentări variate pentru anticiparea unor rezultate</li> <li>• utilizarea unor repere standard sau a unor formule standard în rezolvarea de probleme.</li> </ul>
<p><b>Notă</b></p>	<p>Exemplele de activități de învățare asociate competențelor generale sunt diferențiate pe tipuri de programă</p>	

Tabelul nr. 2 - Exemplificarea activităților de învățare în relație cu competențe generale (liceu)/specifice (gimnaziu), conform programelor școlare în vigoare

### 3.1.2. Corelarea competențelor cheie, a competențelor generale și specifice disciplinei la contexte de învățare blended-learning sau online

#### 3.1.2.1. Modalități de transpunere în actul didactic a învățării în relație cu competențele cheie în context blended-learning sau online

În lumea în care trăim, tehnologia este omniprezentă și tânăra generație s-a adaptat la aceste provocări mai bine decât oricine altcineva. Spre deosebire de o parte dintre profesori, elevii sunt crescuți într-o lume digitală și este absolut firesc să folosească tehnologia în fiecare aspect al vieții lor. Acesta este motivul pentru care instrumentele digitale utilizate la clasă devin din ce în ce mai importante. Utilizarea și integrarea tehnologiei la clasă nu mai este o opțiune pentru profesor, metodele tradiționale de predare trebuie să treacă printr-o transformare pentru a se adapta la nevoile elevilor din secolul XXI. Folosirea tehnologiei în contexte de învățare diversificate trebuie să îmbunătățească procesul instructiv-educativ și să asigure o largă participare a celor care învață la o gamă variată de resurse care să-i ajute să-și formeze și dezvolte competențe necesare integrării cu succes în societate.







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Astfel, se vorbește din ce în ce mai des despre abordarea unor modalități moderne și diversificate de instruire cu impact pozitiv asupra experienței de formare a elevilor care să transpună învățarea în actul didactic. Aceste modalități vizează o **învățare mixtă** (*combinată* sau *blended-learning*) care să creeze un echilibru între educația online și educația față în față, permițând elevilor să aibă acces oricând și oriunde la resursele de învățare, să lucreze într-un ritm propriu și să se concentreze pe perioade mai mari de timp, obținând astfel rezultatele dorite. În ceea ce-i privește pe profesori, aceștia au posibilitatea de a folosi în învățarea hibridă metode de predare-învățare-evaluare combinate, care să asigure atractivitate și motivație învățării, dar și ocazii de a identifica mai ușor nevoile individuale de învățare, diferențiind astfel învățarea.

**Învățarea mixtă** este definită în moduri diferite de mai mulți autori.

Graham, Allen și Ure (2005) menționează trei abordări:

- (a) *învățarea mixtă* ce presupune combinarea a diferite metode de instruire;
- (b) *învățarea mixtă* privită ca o combinație de diferite modalități sau medii de livrare;
- (c) *învățare combinată* presupunând instruire față în față cu instruire mediată de calculator.

Driscoll (2002) oferă și el puncte de vedere similare față de definirea blended-learningului, susținând că pot fi descrise patru tipuri de combinare:

- (a) combinarea modurilor de tehnologie bazată pe web pentru a atinge un scop educațional;
- (b) combinarea abordărilor pedagogice pentru a produce un rezultat optim al învățării cu sau fără aportul tehnologiei;
- (c) combinarea oricărei forme de tehnologie de instruire cu formarea directă cu profesor;
- (d) combinarea tehnologiei de instruire cu sarcinile de lucru reale (învățare și activitate independentă).

Numeroși profesori și cercetători își pun problema abordării imersiunii tehnologiei în acest spațiu al predării, înțelegând ca o filosofie a predării. Apar întrebări de genul: *Folosim internetul pentru a trimite și a primi informații educaționale, dar suntem capabili să lucrăm în colaborare la scară globală? Folosim natura colaborativă a internetului la potențialul său de a face legătura între părți îndepărtate ale societății?*

După cum explică Pete Rorabaugh și Jesse Stommel, „Predarea este o practică. Predarea bună este o practică angajată, reflexivă și generoasă. Pedagogia nu înseamnă doar să vorbești și să te gândești la predare. Pedagogia este locul în care filosofia și practica se întâlnesc (aka „praxis”). Este vibrantă și întruchipată, meditativă și productivă. Pedagogia bună ia ca subiecte atât predarea, cât și învățarea.” (Stommel et al., 2020). Există un apel pentru o pedagogie internațională pentru educația online.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Conștientizând aceste cerințe și venind în întâmpinarea nevoilor tinerei generații privind învățarea, trebuie să acceptăm faptul că în organizarea și desfășurarea demersurilor didactice în sistem blended-learning, elementele de proiectare trebuie să se raporteze la o analiză a avantajelor și dezavantajelor pe care le implică mediul hibrid privind predarea-învățarea-evaluarea. De asemenea folosirea unor **instrumente digitale** în activitatea didactică reprezintă un aspect dinamizator și motivant pentru elevi. Acestea pot fi *programe, site-uri web* sau *resurse online* care pot face sarcinile mai ușor de finalizat atât pentru profesori, cât și pentru elevi; provoacă curiozitatea acestora, le stimulează entuziasmul și participarea activă la ore, conducând la o mai bună învățare și înțelegere. Multe dintre instrumentele digitale dezvoltate special pentru activitatea didactică pot fi accesate în browsere web, fără a fi nevoie să fie descărcate, și pot fi accesate atât în sala de clasă, cât și de acasă.

Fie că sunt reprezentate de **software educațional** sau **aplicațiile online**, instrumentele digitale trebuie să asigure relevanță și eficiență învățării.

**Software-ul educațional** este un termen cuprinzător, utilizat pentru a se referi la orice software conceput pentru a fi utilizat în educației. Termenul include de la *sistemele de management al învățării (LMS)*, *sisteme de informații pentru studenți (SIS)*, *software de gestionare a sălii de clasă* până la *software de simulare, de investigare, software de învățare a limbilor străine* etc.

**Aplicațiile online** se referă la o serie de instrumente de predare/învățare/evaluare care pot fi utilizate și integrate cu succes atât în activitățile online, cât în activitățile didactice realizate față în față.

Referindu-ne la **avantajele semnificative ale organizării procesului de învățare în sistem hibrid** putem evidenția următoarele aspecte relevante pentru proiectare:

### 1. Grad crescut de accesibilizare și de flexibilitate

- sistemul hibrid permite participarea fizică și mediată de noile tehnologii la activități; în acest sens, accesul la activități pentru elevii aflați în anumite situații care nu permit prezența fizică în clasă poate fi asigurată prin conexiune internet; orele se pot desfășura prin intermediul aplicațiilor de tip videoconferință, în sistem sincron;
- ne referim la flexibilitate și cu privire la alternativa asincronă, implicând un bun management al timpului și responsabilitate din partea elevului; astfel, elevul alege momentul de timp când accesează online resursele pentru învățare, când rezolvă sarcinile de lucru, inclusiv când și cum relaționează cu colegii;

### 2. Grad crescut de acces la resurse de învățare

- utilizarea mediului online, mai ales în situația în care activitatea este organizată în cadrul





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

unei platforme, permite elevului acces la toate resurse încărcate de profesor; în cazul în care, pentru rezolvarea unei sarcini de lucru, elevul are nevoie de sprijin suplimentar, acesta poate fi obținut prin accesarea internetului prin motoare de căutare sau prin aplicații evoluate care au și o componentă de inteligență artificială (de exemplu, *ChatGPT*); prin mediul online, comunicarea elevului este extinsă și dincolo de colegii de clasă și profesor; în acest sens, elevul poate compara surse, poate alege pe acelea potrivite nivelului său de înțelegere, poate să-și consolideze învățarea sau poate extinde învățarea, funcție de nevoile și interesele personale;

### 3. *Grad crescut de interacțiune și colaborare*

- prin mediul online, comunicarea elevului este extinsă și dincolo de colegii de clasă și profesor; în cadrul platformelor de învățare, profesorul are posibilitatea să stimuleze nivelul de interacțiune, utilizând diferitele facilități ale platformei, de partajare a colectivului pe grupuri, prin intermediul chat-ului etc.;

### 4. *Grad crescut de diferențiere și personalizare a demersului de învățare*

- aspectele pozitive, menționate anterior, contribuie, toate, la o abordare diferențiată/individualizată a activităților din cadrul procesului de predare-învățate-evaluare; prin intermediul aplicațiilor de tip videoconferință, cât mai ales cele care sunt asociate platformelor online, cadrele didactice au posibilitatea de a propune și urmări modul de efectuare a unor sarcini de lucru diferite, de a oferi feedback diferențiat/personalizat, inclusiv un suport individualizat care să faciliteze o mai bună învățare.

*Dezavantajele semnificative* ale organizării procesului în sistem hibrid și recomandări privind diminuarea impactului și a probabilității de producere a unor situații dezavantajante:

#### 1. *Riscuri privind gestionarea eficientă a timpului didactic/de activitate a elevului*

- există o serie de factori care pot conduce la perturbarea scenariului de activitate pe care profesorul îl elaborează în cadrul proiectării didactice;
- mediul hibrid presupune tehnologii, acces la internet; din această perspectivă proiectarea trebuie să țină cont de bugetarea de timp corespunzător pentru inițierea conexiunilor online, pentru situații care pot întrerupe conexiunea;
- astfel, proiectarea trebuie să țină cont, pe cât posibil, de asigurarea unor soluții alternative, cu o comunicare a acestora din timp elevilor; în vederea eficientizării timpului de pregătire a activităților în sistem hibrid, este important ca încă din primele ore ale începutului de an școlar, profesorul să stabilească și să comunice elevilor modalitățile de organizare și desfășurare a orelor, atunci când este nevoie sau există oportunitatea privind utilizarea mediului online la orele de specialitate;





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

- dualitatea implicată de forma de organizare hibridă a orei, mai ales în situația în care componenta online asigură participarea unei părți a efectivului de elevi virtual, via internet/telefonie, la oră, altă parte fiind prezentă fizic în sala de clasă, poate aduce un disconfort atât profesorului, care trebuie să aibă o atenție distributivă în vederea coordonării grupului de elevi prezent fizic cu cel prezent în mediul online, cât și elevilor;

- este o realitate că având elevii în sala de clasă, o singură privire fugară a profesorului experimentat spre zonele de lucru ale elevilor îi permite să sesizeze orice aspect care este distonant și să acționeze imediat pentru a repune lucrurile pe un făgaș de normalitate, în schimb, în mediul online, efortul de a monitoriza elevii este mult mai solicitant, „furând” din timpul care poate fi destinat unor scopuri educaționale;

- pe lângă o serie de aspecte care țin de tehnologii, pot interveni situații punctuale care necesită intervenție/explicații ce trebuie furnizate elevilor din mediul online, și aceste generatoare de întreruperi sau întârzieri;

## **2. Riscuri implicate de noile tehnologii**

- pornind de la funcționare, până la compatibilitatea sistemelor utilizate cu aplicațiile prin care se intenționează implicarea mediului virtual pentru interacțiune și învățare, fiecare aspect este însoțit de riscuri: uitarea unei parole, actualizare (upgrade) pe care îl face o tehnologie, conexiune instabilă la internet, setări pentru sistemele audio-video, lista putând fi completată de multe alte spețe pe care, cu siguranță, profesorul utilizator al sistemului online, le-a înregistrat sau le va înregistra;

- diminuarea riscului presupune o deținere la un nivel cel puțin bun a competențelor digitale de către profesor sau, fără a fi nicio problemă de autoritate profesională, abilitatea de a te lăsa sprijinit de elevi, printre aceștia existând mai mereu cei pasionați de tehnologie, utilizatori intensivi ai acestora în contexte extrașcolare și care vor fi dispuși să ofere soluții pentru anumite blocaje, mai ales când relația profesor-elev nu este una autoritară, ci una care a valorizat învățarea reciprocă; este o realitate provocarea pe care o aduc noile tehnologii, din această perspectivă învățarea în vederea îmbunătățirii/actualizării competențelor digitale este deopotrivă necesară atât pentru cadrele didactice, cât și pentru elevi; un avantaj major este vârsta elevului de liceu, în acest sens, fiind deja familiarizat cu tehnologia, inclusiv printr-o învățare formală, în cadrul orelor de TIC din gimnaziu;

## **3. Riscuri privind coeziunea în cadrul grupurilor de elevi**

- interacțiunea directă nu poate fi complet suplinită de interacțiunea mediată de calculator/tehnologii;







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

- putem vorbi de o eficientizare a vitezei de interacțiune, dar putem vorbi de o distanțare a membrilor grupului de elevi în cazul creșterii timpului destinat interacțiunii online, fie că este impusă de situații critice, precum pandemia, sau ca urmare a încercării de a maximiza avantajele utilizării mediului online; pentru unii elevi, lipsa de interacțiune directă, fizică, poate conduce la demotivare și poate crea impresia că organizarea clasică a procesului de învățare nu este eficientă, tehnologiile suplinind profesorul, mai mult suplinind și relaționarea directă;

- în acest sens, organizarea activității pe baze de colaborare/cooperare, nepăstrând structura subgrupurilor în mod constant, deși la prima vedere presupune perioade de acomodare a membrilor subgrupurilor, în timp aduce reale beneficii, tocmai pentru că acest efort constat de adaptabilitate într-un mediu controlat (de profesor) va oferi încredere elevului privind incluziunea, deci participare și acțiune nu numai în medii de confort;

#### ***4. Riscuri implicate de atitudini și valori***

- vizibilitatea în mediul online este însoțită de multe ori de vizibilitatea pe care o dorești arătată celorlalți; atât timp cât ceea ce prezinți este ceea ce vrei să se vadă, este posibil ca la nivel de atitudini și valori, în timp, să apară distorsionări asupra realității și o falsă proprie proiecție asupra cine ești și ce reprezinți; sunt necesare o disciplină personală și automotivație pentru a folosi eficient facilitatea de prezență online sau de utilizare a noilor tehnologii în scop educațional; vorbim de disciplină personală atunci când ți se stabilește o sarcină de învățare și pentru realizarea acesteia respecti „regulile jocului”, adică folosești auturile mediului online pentru a progresa în învățare; pe de altă parte, elevul trebuie să fie conștient că participarea activă la proces nu trebuie să fie în urma unor constrângeri ci în urma unor resorturi personale, automotivatoare; aceasta nu înseamnă că observarea de către profesor nu este necesară, însă nu trebuie să reprezinte cheia interacțiunii.

Ceea ce este important în organizarea și desfășurarea demersurilor didactice în sistem blended-learning, atât din perspectiva profesorului, cât și a elevului, este starea de echilibru între avantajele și dezavantajele mediului de învățare hibrid ce trebuie să se instaleze, adaptarea și flexibilitatea fiind chei pentru a valorifica potențialul acestui tip de mediu de învățare.

Printre modalitățile de transpunere a învățării în sistem blended-learning și online se numără și **platformele de învățare** și **comunitățile de învățare**. Ele au devenit din ce în ce mai populare și accesibile în ultimii ani și sunt cele prin care activitatea didactică în mediul online sau hibrid se poate organiza și desfășura în condiții optime. Vorbim astfel despre platforme open-source de tip LMS (Learning Management Systems), reprezentând sisteme integrate în noile tehnologii prin care este asigurat, facilitat și potențat procesul de predare-învățare-evaluare.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Prin intermediul platformelor de învățare, în regim sincron sau asincron, se asigură elevului accesul la o gamă variată de instrumente și resurse, pornind de la activități interactive, evaluări, inclusiv feedback, materiale de învățare în format digital, inclusiv având caracteristici de resurse educaționale deschise, comunicare online, forumuri, precum și alte funcționalități.

Având în vedere diversitatea funcționalităților și, mai ales, disponibilitatea de accesare și utilizare independentă, ca timp și ca loc, platformele de învățare sunt sisteme care vin în întâmpinarea elevilor din perspectiva diferitelor stiluri și ritmuri de învățare, asigurând, mai ales în coordonarea cadrului didactic, un răspuns potrivit nevoilor și așteptărilor acestora și care să permită atât cadrului didactic, cât și elevului, o monitorizare a progresului învățării. Unul dintre atuurile platformelor digitale este cel prin care, într-un cadru de cooperare, colecțiile de resurse de învățare, schimbul de idei, tutoriatul și dimensiunea grupurilor ce utilizează platforma sunt considerabil mai ample/mai intense.

Dintre platformele de învățare utilizate în prezent ca modalități de transpunere a învățării în actul didactic, exemplificăm:

❖ **Platforma Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment, proiect inițiat în 2001)**

- platformă de învățare la distanță, utilizată – în principal – de furnizori de educație, atât în mediul preuniversitar, cât și în mediul universitar, în contextul formării inițiale, dar și de furnizori de formare continuă, pentru cursuri;

- în cadrul Moodle există facilități de creare și gestionare de cursuri, instrumente care permit trecerea de la formate statice precum suporturi de curs PDF/editabile și prezentări în Power Point/Prezzi, la formate interactive și multimedia, spații de stocare pentru resurse de învățare, funcționalități de comunicare și interacțiune rapide și eficiente, prin forumuri/chat și mesaje, precum și – extrem de important - funcționalități de monitorizare a învățării, (auto)evaluare și feedback, nu numai privind învățarea, de exemplu elevii având posibilitatea de a evalua profesorul sau activitățile;

- caracterul *open-source* este asigurat printr-un acces gratuit.

- categoriile de utilizatori ai platformei sunt managerii/administratorii, coordonatorii/formatorii/profesorii, cursanții/elevii, după caz părinții; Moodle permite implementarea formării de tip colaborativ, în care cursanții, lucrând în grupuri la rezolvarea unor studii de caz sau în dezbateri pe anumite teme de interes, pot împărtăși cu ceilalți cursanți propriile experiențe și pot învăța unii de la alții;

- ca profesor, pentru inițierea în utilizarea platformei, se poate accesa



Profesionalizarea carierei didactice - PROF - ID 146587

Proiect cofinanțat din Fondul social European prin Programul Operațional Capital





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

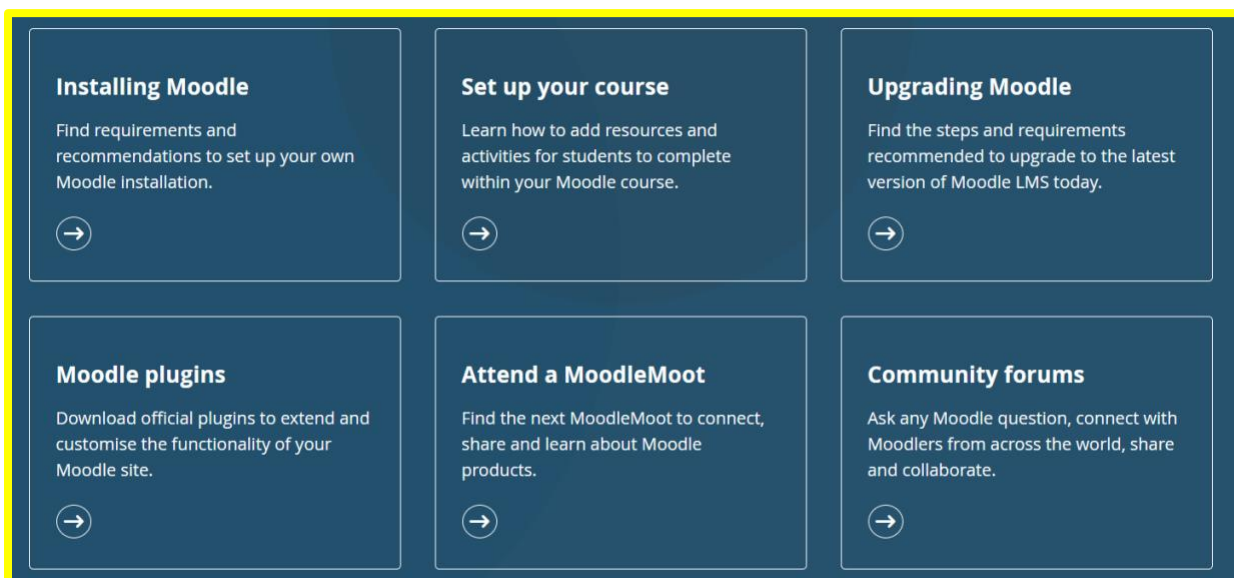
Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

<https://moodle.org/?lang=ro>, unde există o sistematizare a informațiilor (*Tabel 5*) care să orienteze utilizatorul pentru a instala platforma, pentru a-și crea propriul curs, pentru a face actualizarea aplicațiilor la versiunile noi, pentru a descărca și instala aplicații care să crească eficiența platformei, pentru a fi în contact cu alți utilizatori sau pentru a avea acces la informații de spre noi produse Moodle



*Tabel 5 Interfața platformei*

❖ **Coursera** (<https://www.coursera.org/courses?query=free>)

- platformă de învățare online ce reprezintă un sistem colaborativ între universități și instituții de învățământ de prestigiu din întreaga lume;
- conține cursuri predefinite, înregistrate video, precum și materiale de învățare într-o diversitate de teme (informatică, afaceri, arte, științe etc.);
- accesarea cursurilor, în calitate de cursant, permite stabilirea propriului ritm de parcurgere a acestora, deci al învățării; platforma conține o serie de cursuri oferite în regim gratuit, însă înscrierea în calitate de cursant este condiționată de un calendar anunțat din timp;
- limitări: cursurile oferite sunt, de regulă, în limba engleză, cu posibilitatea de a asocia script în diferite limbi de circulație internațională, anumite materiale video având și opțiunea pentru subtitrare în limba română sau traducere automată în limba română; în acest sens, menținerea acestei platforme în lista de exemple vizează cadrul didactic care poate accesa cursurile predefinite și le poate parcurge cu scopul de a avea o perspectivă mai largă asupra anumitor teme și, mai ales, modul în care acestea sunt proiectate (design-ul cursului)

Pentru exemplificarea unei modalități practice de transpunere a învățării în context blended-learning pentru formarea **competenței matematice și a celei în științe, tehnologie și inginerie**,





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

vor fi evidențiate câteva elemente de proiectare pentru unul dintre cursurile propuse pentru disciplina **matematică, Introducere în gândirea matematică** (*Introduction in Math Thinking, Stanford University*).

Astfel, cursul este însoțit de o **introducere sumară**, evidențiindu-se faptul că *gândirea logico-matematică nu este același lucru cu a face matematică*, în sensul învățării matematicii în școală, care se concentrează pe abordări procedurale și pe situații-problemă cu grad semnificativ de standardizare; *accentul este pus pe modul rațional de a rezolva probleme reale, specifice sau mai puțin specifice, dar care implică raționamente non-standard, având în vedere că o caracteristică cheie a gândirii matematice este gândirea în afara cutiei (out of the box)*.

Cursul este **construit modular**, pe parcursul a 10 săptămâni, după următoarea structură:

**Tabel 6 Platforma COURSERA Curs matematică - Introducere în gândirea matematică**

Săptămâna	Durata estimată pentru fiecare secvență de activitate/ resursă	Tipuri de resurse educaționale	Informații de sprijin – privind conținuturi, modul de prezentare, tipul de resurse, modalitatea de utilizare, tutoriale privind realizarea sarcinilor de lucru și evaluare prin intermediul unui set de probleme propuse spre rezolvare, cu încurajarea abordării în colaborare cu alți cursanți
S1	204 min	Video + Suport PDF + Chestionar online	Debutul presupune <b>materiale video de prezentare</b> și de <b>introducere</b> (bun venit) care conține <b>intențiile și structura cursului</b> . Există și o scurtă <b>temă de lectură inițială</b> (format PDF descărcabil), înainte de a începe cursul, și un <b>supliment de lectură despre teoria mulțimilor</b> , util mai târziu în curs (format PDF descărcabil). <b>Elementele introductive</b> (video+PDF) sunt de orientare inițială și au o mare importanță pentru a fi capabili să diferențiem acest curs de alte cursuri de matematică, chiar dacă există asemănări. Se continuă cu material video care deja se adresează primului subiect – operatorii logici. Nu este prima dată când elemente de logică matematică sunt abordate/prezentate și toate acestea ar putea părea cunoscute, facile, dar experiența împărtășită în timp de foști cursanți relevă că tratarea superficială a elementelor introductive conduce la dificultăți în învățarea ulterioară. Este încurajată – și pot fi chiar condiții complementare pentru finalizarea cursului – inițierea/colaborarea în grupuri de studiu și realizarea de intervenții/mesaje/exprimarea de opinii pe parcursul cursului. Timpii asociați materialelor video sunt generați automat, pe baza lungimii videoclipurilor. Este posibil să se asocieze mult mai mult timp pentru parcurgerea secvențelor video/alte materiale, pentru a asigura o bună înțelegere a acestora. Estimările de timp pentru finalizarea setului de probleme săptămânal (format chestionare) sunt orientative, deci cursantul trebuie să fie pregătit pentru a aloca timp mai îndelungat rezolvărilor.
	84 min	6 materiale video, după cum urmează:	
	8 min	Video 1 - Cuvânt de bun venit -	
	27 min	Video 2 - Material introductiv	
	26 min	Video 3 - Operatori logici	
	2 min	Video 4 - Îndrumar pentru sarcina de lucru nr. 1	
	9 min	Video 5 - Îndrumar pentru sarcina de lucru nr. 2	
	9 min	Video 6 - Îndrumar pentru setul de probleme nr. 1	
	2 ore	Chestionar - Set Probleme nr. 1	
S2 – S8	...		
S9_S10			<b>Test Flight</b> asigură zona de experimentare a poziționării elevului/cursantului în postura de „a fi matematician”, în sensul în care accentul este pus pe evaluarea argumentelor matematice





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

			<p>în situații reale, produse de terți. Sunt evidențiate trei etape și se precizează cât de importantă este parcurgerea în ordine a acestor etape, cu maximă atenție și implicare.</p> <p>În <b>ETAPA I</b>, sarcina de lucru privește <b>un prim set de probleme de antrenament</b> (test flight), format PDF descărcabil, având asociat și videoclipul care conține un tutorial explicativ. Soluțiile la problemele setului se încarcă în spațiul destinat din platformă.</p> <p>În <b>ETAPA a II-a</b>, sunt propuse trei situații-problemă cu scop de evaluare a soluțiilor acestor probleme, special alese pentru a evidenția diferite tipuri de erori.</p> <p>În <b>ETAPA a III-a</b>, sarcina de lucru este de <b>a evalua trei soluții date de ceilalți elevi/cursanți</b> (peer-evaluation, în condiții de anonimizare a propunătorilor soluțiilor).</p> <p>La final, opțional, elevul/cursantul are opțiunea de a-și evalua propria soluție la setul celor 3 probleme, ca o încurajare a autorefecției și autoevaluării.</p> <p>Această abordare în etape îți permite să fii reflectiv, obiectiv și la fiecare etapă să progresezi în învățare, comparând moduri, stiluri și procedee diferite utilizate în rezolvarea sarcinilor de lucru.</p>
--	--	--	---

Observații:

- în proiectarea activităților de didactice, se are în vedere responsabilizarea elevilor; astfel, după înscrierea la curs, în calitate de elev ești invitat să reflectezi asupra unor obiective de învățare și asupra unei planificări a timpului pe care-l vei acorda studiului; în acest sens, există funcționalități ale platformei în care îți stabilești propriile obiective de planificare:

Tabel 7 Planificarea activităților pe platforma COURSERA

The screenshot shows two side-by-side panels from the COURSERA platform. The left panel, titled 'Set a weekly goal', contains the text: 'Learners who set a goal are 75% more likely to complete the course. You can always change it.' Below this are three radio button options: 'Learn 2 days a week', 'Learn 3 days a week', and 'Learn 5 days a week' (which is selected and marked as 'Recommended'). At the bottom, it says 'Your goal will be tracked Monday - Sunday'. The right panel, titled 'Set your schedule', shows a confirmation message: 'Your goal is set!' followed by the text: 'You're more likely to reach your goal if you dedicate some time in your schedule for learning. Choose the days that work for you:'. Below this is a weekly calendar with days Mo, Tu, We, Th, Fr, Sa, Su, where 'We' and 'Fr' are selected. There are also fields for 'Start time' (6:00 AM) and 'End time' (6:30 AM), both with dropdown arrows. At the bottom, there are two buttons: 'Add to Google Calendar' and 'Other calendar'.

- în proiectarea fiecărui modul se are în vedere întreg procesul educațional, vizând aspecte de predare-învățare-evaluare; astfel, după înscriere, fiecare modul are asociate resursele și scurte descrieri ale acestora, indicații privind parcurgerea modulului, timpul estimat pentru vizionarea materialelor video, precum și timpul estimat pentru rezolvarea sarcinilor de lucru; extrem de importante în economia proiectării sunt tutorialele care însoțesc sarcinile de lucru; acestea sprijină cursantul/elevul în realizarea activităților; se pune accentul pe lectura cu atenție a tuturor





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

materialelor, aceste sunt validate ca parcurgerea doar în situația în care au fost utilizate în minimumul de timp alocat, pentru a se asigura că întreaga informație a fost în atenția elevului;

- procesul de învățare este bazat pe metoda Inquire Based learning (IBL), adaptată domeniului matematicii; descrierea metodei este în relație cu învățarea mersului pe bicicletă: la început cazi, exersezi, continui să cazi, și te situezi într-o stare de disconfort pe care trebuie să ai voința s-o depășești; prin exersare, la un moment dat, descoperi că poți merge, fără a mai avea eșec;

- se pune accentul pe abilitățile generale de gândire logico-matematică, prin contextualizare, în relație directă cu situații problemă reale, de viață, dar se aplică principiile generale de învățare;

- un obiectiv major al cursului este acela de a dobândi capacitatea de a rezolva probleme noi, diferite de cele care implică numai standarde procedurale;

- spațiului alocat cursului conține secțiuni pe module, fiecare modul fiind bine structurat, de asemenea, există secțiuni privind:

- **Sarcini de lucru/activitățile de evaluare (grades)**, având sistematizate subsecțiuni privind evaluările la finalul fiecărei săptămâni/modul, cu statusul (activ/inactiv – accesul la seturile de probleme nu este posibil decât după parcurgerea resurselor alocate modulului, inclusiv a tutorialelor asociate), data limită de finalizare/încărcare a materialului cu rezolvarea sarcinilor de lucru, nivelul de dificultate și punctajul obținut în urma evaluării de către profesor
- **Notițe** - spațiu în care cursantul/elevul poate insera propriile notițe de curs, pentru fiecare săptămână;
- **Forum** – spațiu în care se pot iniția discuții;
- **Mesaje** – spațiu pentru comunicare din partea profesorului, cu aspecte generale, în atenția tuturor, de exemplu mesaje de întâmpinare la începutul cursului;
- **Resurse**, cu următoarea organizare:
  - **Obiectivele cursului**, competențe prealabil structurate care permit abordarea noilor conținuturi/noii cunoașteri, programa de curs;
  - **Structura cursului**, cu trimiteri la:
    - *Prelegeri* – videoclipuri în prezentarea profesorului;
    - *Chestionare de parcurs* – întrebări simple, cu răspuns la alegere, care însoțesc prelegerile/expozeul; sunt concepute pentru a sparge monotonia prezentărilor și, mai ales, facilitează monitorizarea progresului;



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

- *Fișe cu sarcini de lucru* (un set pentru fiecare prelegere) – fișiere sunt în format PDF, descărcabile, deci utilizabile independent, în propriul ritm; se reiterează plusvaloarea pe care o aduce o abordare în cooperare cu alți colegi de clasă/grupă; acestea nu sunt purtătoare de note;
- *Seturi de probleme* (unul pe săptămână pentru S1-S8) – probleme pentru aprofundare, care dezvoltă exemplele furnizate pe parcurs sau cele de antrenament; sunt contribuatoare la evaluare care se realizează automat (prin itemi cu alegere multiplă);
- *Tutoriale video* – comentarii și explicații/răspunsuri la unele dintre problemele/sarcinile de lucru propuse pe parcursul săptămânii/modulului;
- *Sarcini de lectură* – materiale format PDF, ce pot fi descărcate și care oferă informații importante în relație cu diferite etape de parcurs;
- *Test Flight* – asociat finalului de curs (ultimele două săptămâni), orientat pe evaluarea argumentelor/dovezilor.
- ***Resurse pentru lectură/video***
- ***Evaluarea:*** se raportează la o serie de criterii care permit o evaluare profundă, dincolo de evaluarea propriu-zisă a unui răspuns corect formal: corectitudine logică, claritate în argumentare, deschidere către noutate, prezentare concluzii și motivație; argumentarea/justificarea aprofundează modul în care s-a stabilit o valoare de adevăr a unei afirmații; a prezenta argumentele astfel încât acestea să fie înțelese de către altcineva este un plus al profunzimii învățării; în termeni practici, înțelegerea este mai importantă decât corectitudinea logică; în acest sens se justifică și modalitatea în care, la finalul cursului se realizează etapele de evaluare, inclusiv prin evaluarea argumentelor produse de colegi de curs și evaluarea unor rezolvări care conțin erori predefinite; evident, valorizarea unor astfel de criterii este proprie unor situații-problemă cu un grad de dificultate mai mare, ce necesită un argument dezvoltat;
- ***Informații de spre evaluare de final de curs;***
- ***Scurtă prezentare a profesorului/titularului de curs;***
- **Informații despre curs, inclusiv recomandări** pentru cursuri în relație.

### 3.1.3. Asigurarea continuității și noutății în formarea competențelor elevilor, în contexte blended learning și online





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

### 3.1.3.1. Valorificarea dimensiunii integrate a contextelor de învățare de tip blended-learning și online în dezvoltarea competențelor-cheie

În vederea valorificării dimensiunii integrate a contextelor de învățare în dezvoltarea competențelor-cheie, este necesară conștientizarea ideii conform căreia, din ce în ce mai pregnant, învățarea depășește cadrul formal al școlii și se extinde, atât ca proces, cât și ca rezultat, către dimensiunile nonformală și informală.

Abordarea integrată a învățării permite adaptarea procesului de învățare la nevoile individuale ale elevilor, oferind flexibilitate crescută în ceea ce privește timpul și mediul de învățare. Oferind contexte integrate de cunoaștere, care relaționează cu viața reală, motivația pentru învățare a elevilor crește. De asemenea, într-un mediu de învățare hibrid, elevii pot învăța în propriul ritm și pot explora subiecte în profunzime, folosind resurse digitale.

Integrarea contextelor blended-learning și online facilitează personalizarea învățării. Elevii pot alege modalitățile care se potrivesc cel mai bine stilului și ritmului lor de învățare. De asemenea, profesorii pot oferi feedback individualizat și sprijin pe măsură ce elevii progresează în procesul cunoașterii.

Mediul de învățare mixt facilitează monitorizarea progresului elevilor și colectarea datelor relevante pentru evaluare. Profesorii pot utiliza instrumente de analiză pentru a înțelege mai bine performanța elevilor și pentru a adapta instruirea în consecință.

Pentru a face față provocărilor lumii contemporane este nevoie să dezvoltăm elevilor abilitatea de a realiza transferuri rapide și eficiente între informațiile dobândite la diferite discipline. Alături de instruirea de tip disciplinar, care conferă rigurozitate și certitudine academică achizițiilor, abordarea integrată oferă o perspectivă care instrumentează elevul cu abilități necesare abordării problemelor semnificative ale lumii reale și care răspunde nevoilor de învățare și dezvoltare din ce în ce mai rafinate. Fie că vorbim despre integrare tematică sau integrare centrată pe competențe, valorificând transferurile disciplinare vom reuși cu certitudine să îmbogățim experiența de cunoaștere, extinzând contextul și aplicabilitatea informațiilor și a deprinderilor.

Această abordare necesită colaborare între profesori, ceea ce valorizează comunitățile de învățare construite la nivelul bazelor de practică pedagogică și le transformă în exemple de bune practici pentru toate comunitățile educaționale.

**Beneficiile comunităților de învățare** vizează mai cu seamă:

- **Conectarea cercetării cu practica și valorizarea cercetării-acțiune în educație**

Adesea, există un decalaj între cercetare și practică, deoarece aspectele evidențiate în cadrul acesteia nu întotdeauna sunt considerate relevante de către practicienii învățării. Pentru a reduce







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

acest decalaj, comunitățile de învățare sunt cele care pot iniția demersuri de cercetare-acțiune, în funcție de nevoile identificate în școli;

- **Organizarea unor sesiuni de discuții**

Aceste comunități oferă un cadru în care profesorii pot aborda preocupările și pot explora soluții. Brainstorming-ul va ajuta profesorii să exploreze diferite idei, tehnici sau strategii și să reflecteze asupra provocărilor cu care se confruntă în practică, înțelegând mai bine învățarea elevilor.

- **Combaterea sentimentelor de însingurare profesională**

Comunitățile de învățare pentru profesori promovează un sentiment de apartenență, sprijină dezvoltarea relațiilor profesionale, îndrumă profesorii începători cu privire la normele școlilor și revitalizează personalul cu experiență.

- **Promovarea proceselor de învățare**

Profesorii care fac parte din aceste comunități de învățare sunt un exemplu pentru elevi cu privire la necesitatea unui proces de învățare pe tot parcursul vieții. Ei sunt capabili să încurajeze elevii să înțeleagă mai bine obiectivele urmărite prin învățare și să-i ajute să atingă același lucru.

### **3.1.3.2. Conectarea demersului didactic în context blended-learning și online la componenta multidisciplinară a curriculumului și la experiențele de învățare ale elevilor**

În vederea conectării demersului didactic în context blended-learning la componenta multidisciplinară a curriculumului și la experiențele de învățare ale elevilor, este necesară aplicarea unor strategii, între care enumerăm:

- **Planificarea colaborativă**

Identificarea corelațiilor între diferite discipline și module presupune cooperare în interiorul comunității de practică pe care o reprezintă școala.

- **Scenarii didactice integrate**

Selectarea și crearea materialelor și a activităților de învățare pentru mediul blended-learning trebuie să reflecte integrarea disciplinelor. Proiectarea colaborativă de proiecte care necesită aplicarea cunoștințelor din mai multe discipline pentru rezolvarea diferitelor probleme reprezintă maniera de acțiune, care stimulează gândirea critică și creativă. De asemenea, se pot propune proiecte de cercetare care să încurajeze elevii să exploreze subiecte dintr-o perspectivă multidisciplinară. Elevii identifică astfel conexiuni inedite între subiecte și dezvoltă abilități de cercetare și sinteză a informațiilor.



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

### • Platforme și instrumente digitale

Selectarea, în echipe de profesori, a platformelor și instrumentelor online care facilitează interacțiunea dintre discipline este de asemenea eficientă.

### • Promovarea reflecției asupra procesului de învățare

Monitorizarea permanentă a impactul abordării multidisciplinare în context blended-learning crește eficiența demersului didactic. În acest sens, sunt esențiale colectarea de feed-back de la elevi și de la colegii profesori și ajustarea/modificarea strategiilor, pentru îmbunătățirea continuă a experiențelor de învățare.

Abordarea constructivistă a învățării recunoaște diversitatea experiențelor și nevoilor elevilor și își propune să creeze medii de învățare care să promoveze valorificarea permanentă a acestora în cadrul procesului. Într-un context didactic centrat pe învățare, profesorul trebuie să țină cont de cunoștințele, abilitățile și experiențele anterioare ale elevilor. Acest lucru le permite elevilor să se simtă valorizați și le oferă oportunitatea de a-și construi cunoștințele noi pe baza celor pe care le dețin deja. De asemenea, trebuie ținut cont de faptul că fiecare elev are un ritm și un stil de învățare diferit. Prin folosirea tehnologiei și a strategiilor adecvate, profesorii pot crea experiențe de învățare adaptate nevoilor individuale.

Utilizarea mediilor de învățare hibrid și online poate asigura continuitatea procesului educațional în situații de criză sau în circumstanțe care necesită tranziții rapide între învățarea în clasă și cea online.



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020



## Capitolul 3 – REPERE METODOLOGICE PENTRU ACTIVITĂȚI DIDACTICE

### 3.2. *Proiectarea didactică în sistem blended learning* *Coord. Mihaela Ungureanu*

3.2.1.  
*Argumentarea  
nevoii de  
proiectare  
didactică în  
context blended  
learning /online*

3.2.2. *Recomandări  
privind adaptarea  
proiectării didactice  
la contexte blended  
learning și online*



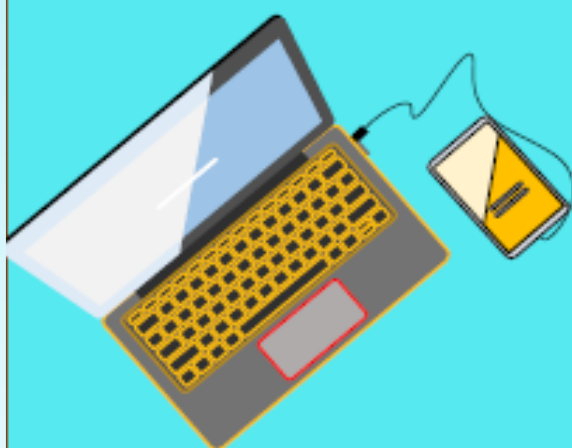
3.2.3. *Exemple de bune  
practici privind proiectarea  
didactică în sistem blended  
learning, incluzând :*

3.2.3.1. *Repere privind  
planificarea calendaristică în  
sistem în sistem blended  
learning și online*

3.2.3.2. *Repere privind  
proiectarea unității de învățare*

3.2.3.3. *Repere privind  
organizarea unor activități de  
învățare, ca secvențe din  
proiectele unităților de învățare,  
proiectarea lecțiilor în sistem  
blended learning și online*

3.2.3.4. *Abordarea integrată a  
proiectării didactice*





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

## Capitolul 3.2 Proiectarea didactică în sistem blended learning

### 3.2.1. Argumentarea nevoii de proiectare didactică în context blended learning și online

#### 3.2.1.1. Utilizarea mijloacelor multimedia în învățare

Spațiul de interferență al resurselor educaționale digitale/deschise folosite sau dezvoltate de cadrele didactice, cu activitățile de învățare parcurse în anumite contexte, în comunitatea școlară, este mijlocit sau susținut prin utilizarea mijloacelor multimedia. Migrația tot mai intensă a procesului didactic din mediul fizic către cel online, poate avea trajectorie normală, cu mari șanse de reușită, doar prin conceperea și proiectarea strategiilor didactice în strânsă relație cu perspectiva și practicile pedagogice ce unesc cel mai bine experiența digitală a profesorului cu mijloacele didactice multimedia specifice platformelor educaționale, toate conlucrând în beneficiul elevului și al atingerii obiectivelor educaționale propuse.

Din ce în ce mai mult, tehnologiile multimedia utilizate în procesul didactic, s-au extins considerabil: de la crearea de programe de formare până la dezvoltarea unui concept integrator al aplicațiilor și resurselor educaționale. Multimedia este un spațiu digital de utilizare a diferitelor moduri de prezentare a informațiilor (*Tabel 8*), prin includerea suporturilor video și audio agregate textelor, graficii și animației, care au ca rezultat produse software, intuitive și ușor de utilizat, cu specific conținut educațional general sau de specialitate.

*Tabel 9 Exemple ale formelor de conținut individual agregate în multimedia*

Text	Video	Animație
Audio	Foto/imagini	Interactivitate

Din perspectivă pedagogică, utilizarea mijloacelor multimedia se poate realiza prin:

- prezentarea liniară a informațiilor, prin integrarea resurselor fără un control al parcurgerii acestora din partea elevului;







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



GVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale  
2014-2020

b. prezentarea neliniară a informațiilor, prin integrarea resurselor în mod interactiv, pentru a controla activitatea și progresul elevilor, Hipermedia fiind exemplul de asemenea conținut.

Ambele tipuri de prezentări multimedia pot fi realizate *live* sau *înregistrate*.

Parcurgerea activităților didactice, prin utilizarea mijloacelor multimedia se realizează în format fizic, prin prezența în sala de clasă și în format on-line, prin intermedierea platformelor educaționale, a căror pilon central este *instrumentul de comunicare prin videoconferință*. Acesta împreună cu furnizarea de cursuri educaționale și programe de formare, sunt părțile ce constituie un **sistem de management al învățării** (în engl. Learning Management System, LMS). Ca termen de generalitate, aceste sisteme sunt caracterizate de elementul hibrid al componentei video ce funcționează prin integrarea/îmbinarea acesteia ca extensie a platformei. Prin dezvoltarea aplicațiilor specifice mediului educațional, dedicate întâlnirilor video ca instrument central al e-Learning, atenția cadrelor didactice s-a îndreptat, după martie 2020, către aplicații precum *Microsoft Teams*, *Google Meet* sau *Zoom*.

În cadrul sistemelor de management al învățării (*Figura 4*), nucleul central al activităților de predare-învățare-evaluare desfășurate *asincron* este însăși platforma de lucru cu întreaga suită de instrumente și aplicații dedicate. În schimb activitățile desfășurate în modul *sincron*, au o puternică evoluție și integrare a componentei de videoconferință, în jurul căreia sunt plasate instrumentele și aplicațiile de lucru, a căror utilizare este relativ scăzută.



Figura 4\_ Forme de organizare a activității didactice în cadrul LSM

Platformele care dețin o puternică dezvoltare a componentei de videoconferință, nu au și toate aplicațiile și instrumentele necesare desfășurării depline a procesului didactic. De aceea



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

pentru o mai bună și eficientă translație a activităților de predare-învățare din sistemul fizic în cel online este necesară utilizarea acestora în mod încrucișat cu alte aplicații, rezultând un sistem de lucru hibrid. În contextul accesării acestor platforme, necesitatea și frecvența utilizării instrumentelor și aplicațiilor de lucru pentru desfășurarea unui proces educațional complex, identificăm un design al platformelor specifice e-Learning a cărei arhitectură este determinată de trei modele de hibriditate, clasificate astfel (I. Albușescu, H. Catalano 2021, pag. 152):

1. modelul hibrid de *tip intrinsec*, deoarece tinde să integreze cât mai multe instrumente necesare activității didactice și se dezvoltă ca un LMS însuși, având totuși, în mică măsură nevoie de aplicații și instrumente din exterior. Exemplul care oglindește cel mai bine acest model de hibriditate este aplicația **Microsoft Teams**;

2. modelul hibrid de *tip mixt*, deoarece proiectarea unei lecții pe ambele dimensiuni de lucru, sincron și asincron, și cu tot pachetul de instrumente necesare parcurgerii activităților didactice, se bazează pe utilizarea concomitentă a unui pachet de aplicații și instrumente din aceeași familie de produse, care doar împreună constituie un sistem de predare-învățare și pot asigura organizarea, comunicarea, colaborarea și managementul clasei. Exemplul care oglindește cel mai bine acest model de hibriditate este aplicația **Google Meet**, împreună cu celelalte aplicații din pachetul *G Suite for Education*;

3. modelul hibrid de *tip extrinsec*, deoarece instrumentul central al procesului de predare-învățare acoperă doar una din activitățile desfășurate de cadrul didactic, restul celor necesare sau majoritatea lor fiind din exteriorul aplicației. Exemplul care oglindește cel mai bine acest model de hibriditate este aplicația **Zoom**, care integrează un astfel de scenariu cu scop educațional.

*Concluzii sau ce avantaje au utilizarea mijloacelor multimedia în învățare:*

- crește gradual interesul și implicarea elevilor și a cadrelor didactice, induce un mediu de lucru colaborativ, prin crearea unor situații de învățare diverse, plăcute sau chiar distractive pliate pe aceleași conținuturi de învățare;
- îmbunătățește învățarea prin dezvoltarea retenției și a memoriei pe termen lung, prin utilizarea variată a strategiilor didactice adaptate grupului sau elevului, mijlocite de tehnologia digitală;
- dezvoltă și îmbunătățește noile abilități de învățare pe tot parcursul vieții, esențiale societății digitale a secolului XXI, prin conceperea și abordarea conținuturilor școlare cu un grad ridicat de complexitate, de practicarea abilităților de comunicare și leadership, de promovarea creativității și creșterea productivității învățării;
- păstrează și ancorează elevii și cadrele didactice în domeniul tehnologiilor viitorului din





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

spațiul digital și virtual prin utilizarea celor mai recente progrese tehnologice, compatibile covârșitor cu ocupațiile pentru care își proiectează și construiesc viitoarele cariere sau trasee profesionale;

- creează contextul complementar al învățării la distanță prin construcția sistemului de educație ca variantă la situații incerte sau neprevăzute (contextul pandemic din 2020-2021 este relevant);
- adaptează conținutul educației și ritmul de învățare la situațiile concrete, prin deschiderea căilor adaptate și flexibile de învățare, în funcție de nevoile și posibilitățile elevilor.

### 3.2.1.2. Contexte ale învățării blended learning și online

Avansarea tehnologiei în viața noastră din ultimii ani a creat o nouă cultură redefinind modul în care comunicăm și învățăm. Sistemul de învățare de tip blended-learning este din ce în ce mai prezent și mai utilizat în toate formele de educație cu funcții și beneficii evidente. Funcțiile sistemului de învățare de tip blended-learning sunt determinate de mediul în care acesta se desfășoară.

Experiența blended-learning se bazează pe combinarea avantajelor comunicațiilor moderne și IT, cu modul de învățare tradițional bazat pe discuții și reflecții determinate de o anumită situație de învățare și în care cea mai mare parte a timpului revine formării ghidate a abilităților de învățare, unde elevii sunt direct implicați și unde pot oferi un feedback direct, față-în-față.

În general, învățarea mixtă se referă la un amestec de modalități de instruire (învățarea la fața locului, bazată pe web și învățarea în ritm propriu), medii de difuzare (internet, sesiuni de clasă, cursuri web, video, cărți), metode de instruire (sesiuni de tip face-to-face sau bazate pe tehnologie) și tehnologii bazate pe web, atât de tip sincron, cât și asincron (camere de chat, instrumente de conferință, bloguri, manuale sau cursuri on-line).

Utilizarea unui sistem de învățare de tip blended-learning îmbunătățește implicarea elevilor prin faptul că accentul cade pe dezvoltarea autonomiei și autocontrolului, sprijinului reciproc și competențelor de comunicare.

Ghidul elaborat de Comisia Europeană în iunie 2020 „Învățarea mixtă în educația școlară – linii directoare pentru începutul anului de studii 2020/21”, definește învățarea mixtă (blended learning) ca „o abordare hibridă care combină învățarea în școală cu învățarea la distanță, inclusiv învățarea online” (European Commission, Directorate-General Education, Youth, Sport and Culture, p. 3). Învățarea mixtă solicită cadrelor didactice să valorifice tehnologiile digitale pentru a asigura, la nivelul clasei de elevi, managementul curriculumului, socializarea, climatul intelectual și psiho-emoțional.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

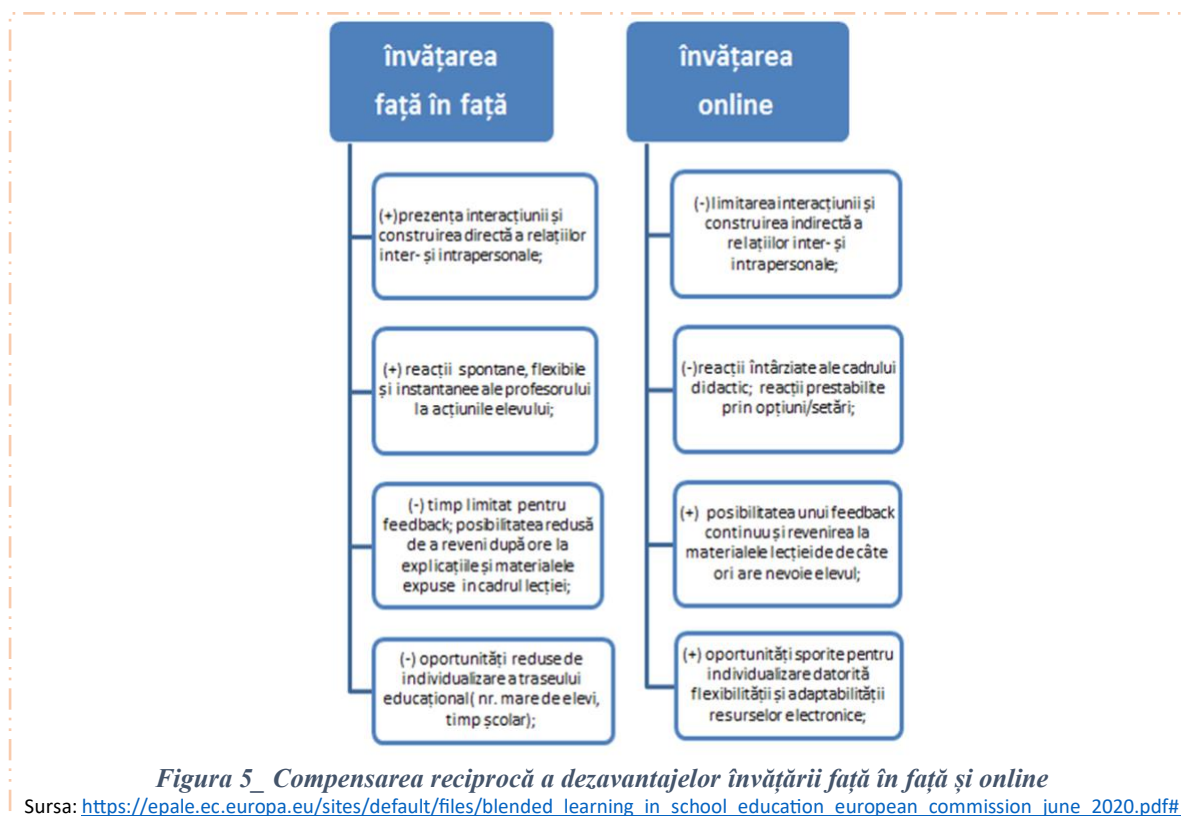
POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

În acest nou context rolul profesorului se modifică, accentul mutându-se de pe furnizorul de cunoștințe pe cel de antrenor, consilier, motivator, acesta fiind plasat într-un rol de “ghid lateral” care îi ghidează pe elevi în experiențele lor individuale de învățare. (Bergmann, Overmyer și Wilie, 2012) Responsabilitatea pentru atragerea celor care învață rămâne fără doar și poate sarcina profesorului care trebuie să schimbe strategia și să integreze în demersul didactic aspecte care contribuie la dezvoltarea lor personală/ profesională. (Bezede, R., 2014, p. 17-18). Cu certitudine, atât cadrele didactice dar și elevii trebuie să-și îmbunătățească substanțial abilitățile digitale, ceea ce va schimba calitativ relația profesor-elev dar și școală-familie, accentul fiind pus pe elementele învățării personalizate/ individualizate, dar și pe posibilitățile elevului. Astfel, profesorul sprijină procesul de învățare, iar elevul joacă un rol activ în propria învățare. Elevii trebuie să își asume responsabilitatea, fiind văzuți ca persoane pregătite să se implice în activități de învățare.

Practica educațională este tot mai mult influențată de faptul că elevii se pot muta dintr-un mediu de învățare controlat de profesor și de instituție, într-un mediu în care își direcționează propria învățare, își găsesc propriile informații, își creează cunoștințe prin implicarea în rețele și în afara cadrului formal. Astfel, învățarea mixtă capătă valențe educative ce combină avantajele învățării față în față și a celei online (Figura 5) și permite compensarea reciprocă a dezavantajelor acestora:







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

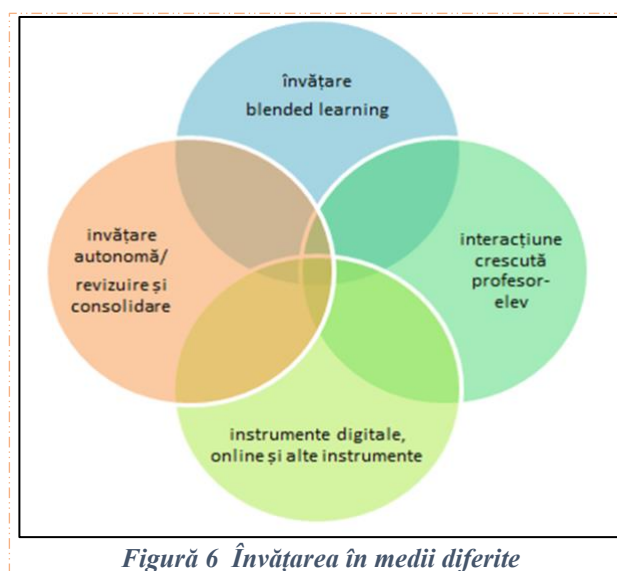
POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Atunci când se proiectează învățarea mixtă, trebuie avute în vedere o serie de caracteristici precum: vârsta și competențele de învățare ale elevilor; conținutul și obiectivele curriculumului; disponibilitatea și adecvarea infrastructurii (calculatoare, conexiuni, locuri de studiu), competențele profesorilor și, de asemenea, timpul petrecut în on-line și față în față, în funcție de gradul de autonomie al elevului și de activitățile propuse de profesor. Totodată, profesorii trebuie să înțeleagă ce știu elevii și cum ar putea să-i ajute să învețe o lecție nouă. Deoarece elevii pot învăța în ritmul lor propriu, se pot întoarce să recitească, sărind sau accelerând conceptele după cum au nevoie, învățarea online poate fi mai eficientă decât cea desfășurată într-un cadru tradițional la clasă. Ceea ce diferă în cadrul mediului online este că elevii pot avea mai mulți factori de distragere, ceea ce le poate reduce motivația. Pentru elevi, învățarea online solicită mai multă responsabilitate și efort decât instruirea față-în-față. Învățarea online nu înseamnă mai multe teme pentru acasă sau simplul acces la o arhivă online de materiale.

Pentru elevi, învățarea online activă solicită mai multă responsabilitate, inițiativă și efort decât instruirea față-în-față. Învățarea online nu înseamnă mai multe teme pentru acasă sau simplul acces la o arhivă online de materiale. Învățarea în două medii diferite trebuie să aibă “un caracter integrat, complementar și suprapus, iar elevii să aibă un anumit nivel de control asupra momentului, locului și ritmului de învățare.”, (Maxwell, 2016; Staker & Horn, 2012).



Figură 6 Învățarea în medii diferite

Model grafic preluat <http://www.flippedclassroomworkshop.com/> and <https://flippedlearning.org/>

Conform Comisiei Europene (European Commission, Directorate-General Education, Youth, Sport and Culture, 2020, p.5), învățarea mixtă este un proces de predare și învățare care integrează mai multe componente:

- medii de învățare (la domiciliu, online, la școală, altul);



Profesionalizarea carierei didactice - PROF - ID 146587

Proiect cofinanțat din Fondul social European prin Programul Operațional Capital





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

- procesul de dezvoltarea a competențelor (învățare continuă și profesională);
- domeniul afectiv (motivație, satisfacție, descurajare, frustrare);
- oameni (elevi, profesori, părinți, alte categorii de personal).

Între aceste componente se stabilesc 3 tipuri de interacțiuni esențiale, de avut în vedere atunci când proiectăm experiențe de învățare online și mixte:

- a. Interacțiunea elev-profesor
- b. Interacțiunea elevilor cu conținutul
- c. Interacțiunea dintre elevi

Combinarea tipurilor de instruire: la fața locului și la distanță, necesită totuși o perspectivă mai holistică, pe măsură ce posibilitățile unei abordări personalizate (centrate pe elev) crește.

Pentru orice tip de abordare a predării și învățării, profesorii se vor angaja într-un mediu în care toți elevii pot participa și își pot atinge întregul potențial, ceea ce atrage atenția asupra conținuturilor, a calităților pe care textele, cărțile, materialele care se utilizează în mediul online. Pentru a fi ușor de parcurs, materialul de învățat trebuie să prezinte organizatori grafici, instrucțiuni clare și ușor de urmat, să conțină exemple concrete și descrierea unor activități de lucru efective astfel încât cel care le parcurge să poată reconstrui mental situația specifică de lucru/învățare/descoperire.

Provocarea pentru profesori în acest tip de abordare a învățării este de a găsi sau crea resurse pe care elevii să le folosească acasă. Acestea pot fi texte/fișiere audio, site-uri web sau videoclipuri. Dacă aceste materiale sunt create de către profesor pentru elevii săi, este necesar feedback-ul lor pentru a le revizui. Fie că sunt create sau doar sunt identificate sursele acestora, trebuie să ne asigurăm că toți elevii au o modalitate de a accesa aceste materiale și că știu cum să folosească materialul acasă

Profesorii nu vor pune accent doar pe conținuturi, ci și pe analiza strategiilor și modalităților de învățare, precum și pe relațiile stabilite între participanții la actul învățării. Învățarea mixtă poate pune mai mult accent pe sarcinile practice de învățare în școală (folosind o abordare a clasei inversate pentru a concentra învățarea pregătitoare la distanță), prin oferirea de perioade mai lungi în lecții pentru lucrări practice extinse sau colaborare în proiecte. De asemenea, ar putea acționa ca un catalizator pentru oportunități suplimentare de susținere a stării de bine a elevilor și profesorilor, prin faptul că atenția sporită acordată modurilor eficiente de comunicare poate inspira utilizarea instrumentelor care pot oferi mai mult suport individualizat pentru fiecare persoană și situație.



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Unul dintre cele mai cunoscute și mai simple modele de învățare mixtă este **modelul clasei inversate** (flippedclassroom) în care elevii dobândesc cunoștințe preliminare acasă sau de la distanță (prin cărți, cercetări online, filme), iar profesorii folosesc timpul de lecție din școală pentru a facilita aplicarea acestuia în practică. Această abordare necesită ca toți elevii să aibă un nivel adecvat de a dezvolta cunoștințe și abilități în ambele medii. Trăsătura particulară a lui „flipped” este că învățământul la distanță are loc înainte de aplicarea la fața locului și luarea în considerare a unui proces de învățare care se extinde atât înainte, cât și după un eveniment de învățare structurat sau lecție.

În blended learning există trei dimensiuni:

1. Învățarea de dinaintea învățării eveniment (învățare autonomă, discuții on-line cu alți colegi, progres individual monitorizat);
2. Învățarea eveniment (predare, dialog, dezbatere, colaborare, lucru în echipă sau grup cu autoevaluare și evaluare încrucișată);
3. Învățarea de după învățarea eveniment (aplicații practice, exerciții, portofoliu, autoevaluare, sesiuni de lucru în echipă sau grup).

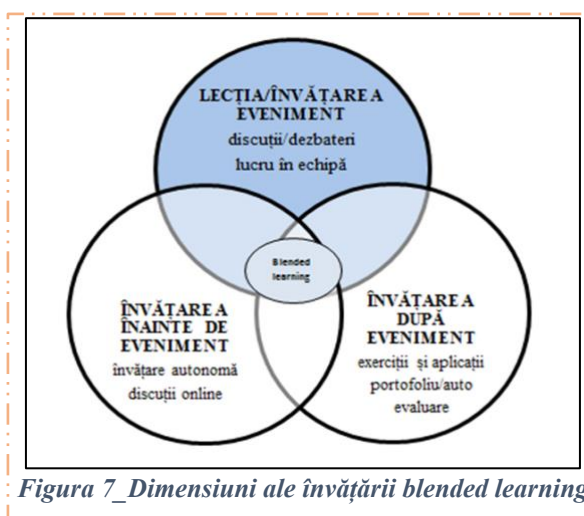


Figura 7\_Dimensiuni ale învățării blended learning

Model grafic după

<http://www.esearchgate.net/publication/318099730> 2017 International Symposium on Educational Technology ISET 2017



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Un alt model, **al rotației individuale**, presupune ca elevii să treacă, într-o manieră personalizată, prin mai multe ipostaze, ce oferă ocazii de învățare diferite: acasă cu intervenții online, webinarii, instruire online, lucru în grup online sau la școală.

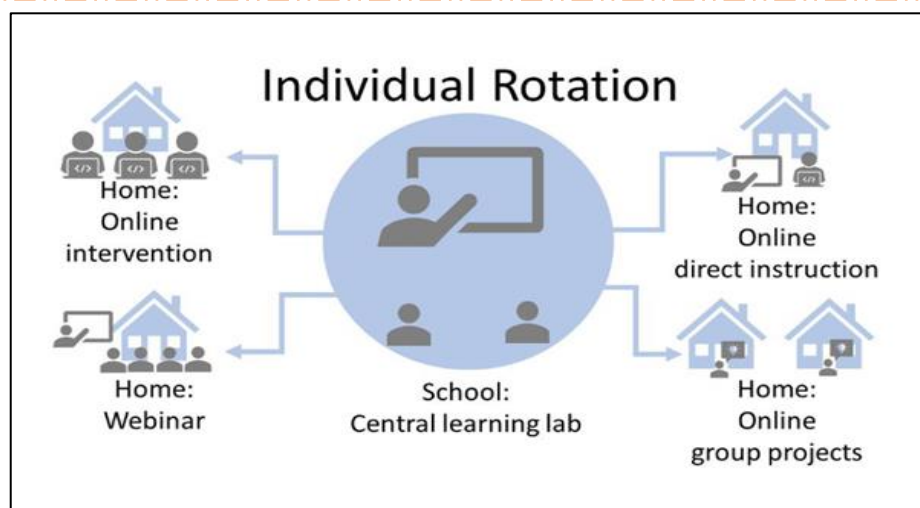


Figura 8 Modelul învățării rotației individuale

Sursa: [www.all-languages.org.uk](http://www.all-languages.org.uk)

În cazul **modelului flexibil**, conținutul și instruirea sunt oferite cu precădere online, profesorul oferindu-le sprijin elevilor în clasă „în funcție de nevoile acestora, prin intermediul unor activități precum instruirea în grupuri restrânse, proiectele de grup și îndrumările individuale” (Watson et. al., 2014).

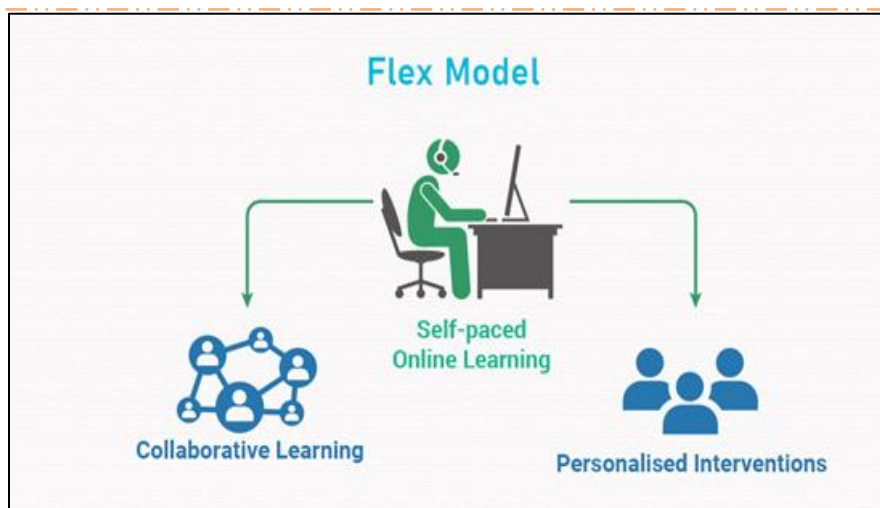


Figura 9 Modelul învățării flexibile

Sursa: [www.blog.commlabindia.com](http://www.blog.commlabindia.com)

Un alt model mixt este și modelul amestecului propriu, în care elevii își suplimentează orele obișnuite de școală cu un curs online ales de ei înșiși sau recomandat de profesor în funcție





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

de interesele sau nevoile lor, ceea ce în cazul elevilor de liceu este și util și recomandat având în vedere contextul de orientare școlară și profesională nu întotdeauna susținut de curriculum.

Cu toate acestea, importanța contactului direct (același spațiu fizic) și a socializării - de către elevi cu elevi, profesori cu elevi, profesori cu familii și profesori cu profesori - nu poate fi subestimat. Într-o abordare de învățare mixtă, timpul de contact „la fața locului” ar putea fi util pentru elevi și personalul școlii pentru a acorda prioritate oportunităților de a avea schimburi și discuții informale despre experiențe și strategii pentru starea de bine, alături de lecțiile formale.

### 3.2.2. Recomandări privind adaptarea proiectării didactice la context blended learning și online

Modelele de livrare a învățării în mediul virtual au apărut ca o necesitate de asigurare a continuității sistemelor educative. Suspendarea cursurilor survenită în martie 2020 din cauza Covid-19 a adus în atenția tuturor factorilor educaționali necesitatea asigurării procesului instructiv-educativ de la toate nivelurile în condiții eminamente online. Acest lucru a determinat organizarea unor elemente componente ale procesului didactic esențiale pentru desfășurarea activității într-un context virtual: infrastructură pentru predarea online, dezvoltarea competențelor digitale ale cadrelor didactice, sprijinul instituțiilor cu autoritate în educație, situația elevilor și a familiilor acestora, implicarea părinților în actul didactic.

Învățarea exclusiv online este învățarea în care interacțiunea profesorului cu elevii și interacțiunea elevilor între ei sunt facilitate de internet. Este adesea denumită „e-learning (e-învățare)”. Învățarea online este doar un tip de „învățare la distanță”, adică orice învățare care nu presupune o interacțiune socială directă, de tip față-în-față așa cum se întâmplă în mod tradițional în clasă. Atunci când analizăm tipul acesta de învățare e necesar să avem în vedere faptul că toate interacțiunile se desfășoară în context virtual:

- Interacțiunea profesorului cu elevii are loc prin intermediul unei conexiuni sigure și stabile la internet, pe toată durata activității;
- Interacțiunea elevilor se realizează prin aceeași legătură de internet, fie prin chatul întâlnirilor, fie prin activitatea generată de aplicațiile de tip Classroom, Microsoft Teams, care facilitează construirea grupelor de elevi;
- Interacțiunea elevilor cu conținuturile învățării se poate realiza sincron sau asincron.

**Interacțiunea Sincron** presupune ca activitățile să fie live, în care toată lumea este conectată în același timp, prin sisteme de conferință online cum este Zoom, Google Meet, Teams.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

**Interacțiunea Asincron** presupune mutarea activității online în planul studiului individual al elevului, pe baza instrucțiunilor și sarcinilor de învățare pe care acesta le primește prin platforme mai degrabă de instant messaging sau clase virtuale: Whatsapp, Google Classroom, Edmodo.

**Învățarea mixtă sau de tip hibrid (Blended learning).** Dacă învățarea exclusiv online este o trecere temporară a predării-învățării la un mod alternativ din cauza circumstanțelor de criză care nu permit interacțiunile față-în-față, învățarea mixtă, combinată, de tip blended learning este o formă de învățare generată de evoluția tehnologiilor, adaptată nevoilor de interacțiune digitală a elevilor nativ digitali și o formă de învățare care combină avantajele interacțiunilor directe dintre profesori și elevi cu avantajele interacțiunilor de procesare a conținuturilor învățării, facilitate de tehnologiile informaționale și comunicaționale. Combinarea învățării tradiționale cu orice tip de învățare online, cu activități de zi cu zi facilitate de tehnologie reprezintă un subiect care este important să devină o preocupare constantă a oricărui dascăl dedicat și interesat să își pregătească elevii pentru cerințele societății în care aceștia vor performa ca adulți. Dacă excludem în acest moment din discuție aspectele legate de accesul la tehnologie și internet, măsura în care profesorul combină aceste forme diferite de interacțiune, de livrare a învățării în învățarea blended learning este dată de nivelul de autonomie a elevilor și de nevoile lor de învățare legate de structură și interacțiune.

Cunoașterea viziunii explicative a curriculumului ca experiență de învățare, perspectivă promovată mai ales de autorii anglo-saxoni Dewey, J. (1938), Tanner, D. (1995) la sfârșitul secolului al XX-lea, a însemnat pentru practicile sistemelor de învățământ care aspirau la modernizare și optimizare nu doar mutarea accentului de pe conținutul învățământului pe subiectul învățării (centrarea pe elev), ci și susținerea tezei conform căreia curriculumul trebuie să planifice și să ghideze în primul rând experiențele pozitive de învățare pentru elevi. În această viziune, finalitățile proiectate în curriculum trebuie să aibă drept sursă reconstrucția sistematică a cunoașterii din perspectiva evoluției acesteia în societățile transformate de evoluția rapidă a tehnologiei. Mai mult, analiza lucrărilor lui W. Kouwenhoven, identifică o serie de caracteristici ale curriculumului centrat pe competențe care îl fac să fie un curriculum mult mai relevant din perspectiva promovării învățării constructiviste, care tinde să elimine predarea tradițională prin proiectarea sa ca acțiune didactică eficientă, autoorganizată, menită să determine „o schimbare în structurile noastre cognitive, în modelele de interpretare, în construirea realității, în strategiile de rezolvare a problemelor.” (Axentii, Ioana-Aurelia - *Învățarea constructivistă în contextul integrării noilor tehnologii*, 2022) Fiind astfel organizată, învățarea constructivistă devine parte integrantă și firească a vieții noastre într-o societate determinant tehnologizată. Profesorul român Glava





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Cătălin descrie chiar anumite principii ale constructivismului în învățarea care integrează tehnologiile informaționale și comunicaționale.

Curriculumul centrat pe competențe are o serie de caracteristici care justifică abordarea constructivistă a definirii conceptului de competență. O astfel de abordare determină dependența competenței de contextul învățării și mai ales de experiențele subiective ale elevilor, contextualizate. Curriculumul centrat pe competențe este orientat spre practica profesională, este centrat pe elev, facilitează dezvoltarea rolului profesorului de a orienta procesul de învățare al elevului, determinând autonomia acestuia mai timpurie și o interacțiune mai critică în raport cu problemele propuse. De asemenea, curriculumul centrat pe competențe este implicit centrat și pe dezvoltarea competențelor transversale, generice iar evaluarea însăși este centrată pe competențe. Fundamentarea în ultimele decenii a curriculumului centrat pe competențe, a condus la înțelegerea acestuia ca abordare curriculară centrată pe procesul învățării elevilor. *„Din această perspectivă, elementul central de la care se pornește în realizarea proiectării curriculumului centrat pe competențe îl reprezintă elevul, cu caracteristicile sale individuale (cognitive, afectiv-emoționale și psihomotorii) și cu specificul procesului său de învățare, spre deosebire de perspectiva tradițională a centrării pe conținuturi. În baza acestei considerații, finalitățile curriculumului, conținuturile curriculare, strategiile instructiv-educative și strategiile de evaluare se stabilesc prin raportare directă la elev și la procesul acestuia de învățare, pe baza unei complexe analize a cercetărilor și teoriilor din psihologia învățării și a copilului.”* (Andronache, Daniel-Cosmin - *Proiectarea curriculumului centrat pe competențe la disciplinele pedagogice în învățământul liceal*, 2013).

Proiectarea activității didactice în sistem blended learning, ca proces cu pași succesivi nu se deosebește prea mult de proiectarea învățării tradiționale. Specificul învățării blended learning face necesară asigurarea continuității experiențelor de învățare, astfel încât să nu pierdem din vedere unitatea și coerența activității didactice în ansamblul său. Dacă proiectarea înseamnă acțiunea de anticipare sau prefigurare a tuturor experiențelor ce vor fi propuse elevilor în cadrul activității didactice, atunci procesul proiectării se va realiza parcurgând analiza conținutului lecției/activității, precizarea competențelor și a obiectivelor vizate, alegerea metodelor, procedeele, mijloacelor de predare-învățare, precum și a celor de evaluare. Cu alte cuvinte, în învățarea de tip blended learning le vom particulariza pe toate acestea în funcție de alternarea modurilor de livrare a învățării.



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

### 3.2.2.1. Proiectarea resurselor de conținut: alegerea temelor susceptibile de a provoca învățarea

Analiza și proiectarea conținuturilor pe ansamblu se axează pe consultarea planificării calendaristice, prin raportare la programa curriculară. Este secvența prin care determinăm titlul, locul și corelațiile esențiale ale conținutului lecției/activității, în contextul celorlalte lecții dintr-o unitate de învățare sau chiar în ansamblul programului de instruire. De asemenea, în funcție de plasarea activității/lecției într-o succesiune de lecții se alege și se încadrează activitatea într-un anumit tip. Astfel, la cele mai multe lecții vom opta pentru modelul lecției mixte, adică al lecției care combină evaluarea/verificarea conținuturilor parcurse anterior cu prezentarea, explicarea și valorificarea unor teme noi, adică predarea-învățarea unor teme, conținuturi noi. Argumentul principal pentru care facem această opțiune este nevoia de a porni întotdeauna de la verificarea învățării anterioare, ceea ce, pentru vârstele mici este foarte important pentru că acum copiii își formează și deprinderea de a învăța și verificarea acestui proces, precum și reglarea și optimizarea lui pe parcursul desfășurării sunt esențiale. Asta înseamnă că vom acorda o semnificație deosebită principiului sistematizării și continuității învățării.

Dacă însă, alegem să încheiem parcurgerea unei unități de învățare cu o activitate didactică de sistematizare, vom opta pentru un tip de demers didactic recapitulativ, care va reorganiza și aprofunda conținuturile parcurse într-o manieră nouă de procesare.

Tipul lecției are o mare importanță și în învățarea blended learning pentru că secvențele desfășurate online le succed pe cele în care am avut drept scop o primă familiarizare cu anumite noțiuni, capacități, deprinderi și care se desfășoară față în față, din considerente ușor de înțeles. În lecțiile de recapitulare și sistematizare putem alege conținuturi integrate, de tipul temelor cross-curriculare care permit elevilor atât o personalizare a conținutului în funcție de interesul individual legat de temele respective, dar și în funcție de ritmul propriu de avansare în învățare.

Din perspectiva învățării mixte interesează accesul elevilor la un conținut de calitate care poate completa oferta de conținut a programelor curriculare.

Desfășurarea activităților didactice în context blended learning oferă beneficiul dezvoltării de comunități de învățare, trecerea de la procesul simplu de furnizare de informații, la acela de a construi o experiență de învățare în echipă cu elevii, permite schimbul real de cunoaștere între elevi și profesor, tehnologia facilitând obținerea acestor rezultate. În general, activitățile online se desfășoară într-o manieră constructivistă, centrată pe elev. Profesorul trece de la maniera tradițională de transmițător de cunoștințe, la cea de facilitator al construirii cunoștințelor în echipă cu elevii, de manager al procesului de învățare, proces văzut ca o interacțiune ghidată. Experiența







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

adusă în comunitatea de învățare de fiecare participant este baza unui schimb de cunoaștere și o adaptare a cunoașterii individuale la cea comună. Participanții colaborează și învață împreună. Întregul proces de învățare se realizează prin strategii didactice complementare celor tradiționale, studii de caz, problematizare, lucrul în echipă. Elevii dobândesc nu doar cunoștințe, acestea fiind legate de rezolvarea unor probleme practice, ci își exersează capacitățile, deprinderile, atitudinile în interiorul grupului de învățare. Conținutul învățării și succesiunea evenimentelor de învățare încearcă să se adapteze fiecărui stil de învățare al elevilor.

Orice secvență de învățare blended learning implică trei tipuri de interacțiuni: elev – conținut de învățare, elev - elev, elev - profesor. În învățarea tradițională, interacțiunea elev – conținut de învățare are ponderea cea mai mare, celelalte două fiind în general reduse. Maniera de desfășurare asincronă a învățării online permite reflecție, căutare, clarificare înainte de a răspunde, a argumenta sau a ridica o problemă, astfel încât, de cele mai multe ori, calitatea dialogului sau chiar a colocviului ce urmează unei secvențe de învățare asincronă este superioară tipului tradițional de învățare. Dacă într-o activitate de învățare tradițională, materialul de învățat predispune elevul mai ales la receptare, într-o activitate de învățare mixtă, conținutul învățării are două componente, ambele dinamice:

- modulele suportului de conținut, pregătite de profesor, care trimit și spre alte resurse de pe Internet ce întregesc noțiunile prezentate – vor fi explorate de fiecare elev, în funcție de nevoile proprii de cunoaștere și de cunoștințele anterioare;
- clarificările, argumentările, noile perspective, resursele, care rezultă din interacțiunea dintre elevi și profesor.

De asemenea, elevii pot deveni coautori ai conținuturilor deoarece proiectele de cercetare pregătite în grupuri mici de elevi se prezintă ulterior în prezența întregii clase, fiind supuse analizei și dezbaterii celorlalți. Există o mare varietate de moduri în care tehnologia este utilizată pentru îmbogățirea resurselor de conținut de învățare. Cea mai simplă este accesarea unor materiale de pe siturile unor organizații guvernamentale, instituții de învățământ și corporații comerciale. Astfel de situri ale căror materiale pot fi folosite cu succes de către profesori, elevi și părinți pot fi împărțite în mai multe categorii:

- Materiale de documentare din domenii diverse,
- Cursuri de învățare a limbilor străine,
- Dicționare online,
- Cursuri ale unor școli și universități,
- Alte resurse.



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Spre exemplu, un adevărat univers de informații, oferind o enciclopedie, un dicționar, un dicționar-tezaur, un atlas geografic, o colecție de obiecte multimedia, teste grilă din mai multe domenii, televiziunea și Web-ul, este site-ul Animal Planet, un sit care ajută în completarea cunoștințelor despre varietatea și complexitatea animalelor. Asemenea lui, site-ul National Geographic oferă știri și informații cu tematică geografică, date despre expediții, călătorii și aventuri în natură, despre animalele care trăiesc în diverse zone geografice, istoria și cultura popoarelor dispărute și actuale, ghiduri turistice detaliate. Instrument util atât pentru profesori, cât și pentru elevi, studenți și părinți, este și site-ul Discovery School care prezintă și testează cunoștințe din diverse domenii precum literatură, istorie, sănătate, tehnologie, știința vieții, psihologie, biologie, geografie, logica, matematică. Accesibilă în peste 70 de limbi, inclusiv în limba română, Wikipedia este o enciclopedie gratuită online, întreținută de voluntari și la a cărei dezvoltare poate contribui orice vizitator, orice pagină a ei fiind editabilă online prin intermediul navigatorului Web.

În plus, dacă într-o pagină apare menționat un concept care are deja o intrare în enciclopedie, este creată în mod automat o hiperlegătură spre pagina corespunzătoare conceptului. (Dobre, Iuliana - *Studiu critic al actualelor sisteme de E-learning*, Academia Română, Institutul de cercetări pentru inteligența artificială, Cap.4 E-Learning pe plan mondial, Pag. 55, București, 2010)

### 3.2.2.2. Utilizarea taxonomiilor în contextele de învățare blended learning și online

Repererele fundamentale la care ne vom raporta în procesul de proiectare didactică sunt, fără îndoială competențele specifice, corespunzătoare unității de învățare în care se plasează lecția pe care o avem de proiectat. Acest lucru nu înseamnă că vom pierde din vedere obiectivele concrete ale lecției. În primul rând, competențele sunt rezultate ale învățării de mare complexitate și la ele ajungem treptat, prin formarea elementelor care alcătuiesc structura integrată a competenței, adică vom avea în vedere categorii de cunoștințe pe care trebuie să le stăpânească elevul pentru a se orienta în tema abordată, respectiv, cunoștințe declarative și cunoștințe procedurale, de a utiliza și aplica cunoștințele declarative, capacități, abilități, deprinderi. De asemenea, în structura competențelor se regăsesc elemente foarte importante de ordin afectiv, atitudinile, elemente la care se ajunge printr-o manieră indirectă, de punere a elevului în relație repetată cu anumite conținuturi, teme, ce au rolul de a-l sensibiliza și a-l determina să-și formeze o opinie personală pe care să o exprime și, în consecință, să se poziționeze individual, construind o semnificație personală pe care o acordă valorii cu care a fost pus în contact. Din acest motiv, în proiectarea curriculumului centrat pe competențe se vor descrie cu mare acuratețe atât competențele specifice vizate, cât și rezultatele concrete ale învățării imediate de la finalul lecției, respectiv, pașii mici prin care ajungem în final





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

să structurăm o competență. În al doilea rând, curriculumul centrat pe competențe este centrat în mod firesc și pe procesul învățării și al construirii competenței, ceea ce înseamnă că noi, profesorii, suntem interesați de progresul în pași mici pe care îl vor face elevii și, mai ales, de dificultățile ce ar putea să se ivească în procesul formării unei competențe, fie la nivelul cunoștințelor, fie la nivelul capacităților sau al altor elemente din structura acesteia. Din acest motiv, este important și tipul de activitate didactică ales deoarece în funcție de acest tip vom stabili o succesiune anume de secvențe de învățare. Spre exemplu, dacă rațiunea de a fi a lecției noastre este: „formarea deprinderilor de receptare a unui text literar” sau „consolidarea deprinderii de rezolvare a problemelor tipice” se înțelege că secvențele de învățare vor urma etapele psihologice ale formării și dezvoltării deprinderilor. În acest caz, secvențele de învățare online vor avea rol demonstrativ, profesorul accesând tehnologia pentru a prezenta modele de acțiune pe care elevii le vor urma în învățarea deprinderilor. Dacă, însă, cunoștințele declarative și procedurale vor fi țintele demersului nostru didactic, ca de exemplu, „introducerea elevului în domeniul...” sau „familiarizarea elevului cu teoria /noțiunea de...” demersul didactic cu suficiente momente explicative, clarificatoare în care prezentarea și valorizarea unor noțiuni noi va avea o pondere considerabilă în economia predării-învățării.

Analizând anterior finalitățile și obiectivele de generalitate mare și medie ale sistemului educațional exprimate în termeni de competențe generale și competențe specifice, formate pe parcursul unor programe educaționale de durată mare și medie, putem conchide că fără o analiză atentă a produselor curriculare, adică a planurilor și a programelor curriculare de către profesor nu vor putea fi identificate corect rezultatele așteptate ale învățării. Altfel spus, profesorul trebuie să analizeze obiectivele disciplinei pe care o predă atât pentru întregul ciclu școlar, transpuse în termeni de competențe generale, precum și obiectivele fiecărui an de studiu al disciplinei, iar în interior, ale fiecărei unități de învățare, exprimate în termeni de competențe specifice, pentru ca apoi să derive din acestea și să formuleze cu precizie, o serie de comportamente noi, rezultate ale învățării imediate.

Cu alte cuvinte, competențele generale și specifice vor constitui repere, standarde de referință pentru evaluările de tip sumativ care cumulează perioade mai mari de instruire, iar comportamentele noi, obținute ca rezultat al învățării la finalul unei lecții vor fi repere ale evaluărilor continue cu rol formativ, de îmbunătățire a activității de învățare și predare.

Refăcând în sens invers, din aproape în aproape drumul parcurs pentru a verifica formarea acestor comportamente și structurarea de competențe, la anumite intervale de timp (un an școlar,





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

doi ani școlari, un ciclu școlar sau la finalul școlarității) putem emite judecăți de valoare cu privire la calitatea curriculumului centrat pe competențe implementat.

Revenind la rezultatele concrete ale învățării, pentru a le formula corect trebuie să utilizăm trei elemente: taxonomiile de obiective preconstruite, procedura standard de operaționalizare și inventarul verbelor care descriu comportamentele măsurabile din fiecare domeniu al vieții psihice. Din cele trei domenii ale vieții psihice (cognitiv, afectiv și psihomotor) cel mai ușor de operaționalizat sunt rezultatele învățării care descriu comportamente cognitive și psihomotorii, iar cel mai dificil sau chiar imposibil de operaționalizat sunt rezultatele învățării care descriu schimbări afective deoarece acestea sunt prin excelență, profund interiorizate, se formează în timp îndelungat, deci nu într-o lecție anume.

În curriculumul centrat pe formarea competențelor prin activități de învățare blended learning interesează, din perspectivă cognitivă, numai atât cât este strict necesar și obligatoriu pentru familiarizarea elevului cu date, fapte, relații, teorii minime din diferite domenii și pe cât posibil integrate. Ceea ce este mai semnificativ pentru învățare și formarea progresivă a competențelor sunt capacitățile cognitive operaționale și funcționale. Astfel, înțelegerea este capacitatea de a traduce, de a reformula prin elemente echivalente ca sens aflate deja în structura cognitivă a elevului conținutul nou. Este principala capacitate care ne împiedică să devenim analfabeți funcționali, în situația în care nu înțelegem ceea ce citim. Spre exemplu: înțelegerea unei noțiuni se traduce prin explicarea cu cuvinte proprii a noțiunii. Ca să ne asigurăm de înțelegerea corespunzătoare a unor noțiuni, putem concepe o sarcină de învățare prin care elevii să poată identifica o noțiune predată atunci când aceasta se găsește într-o altă formă decât cea din explicațiile profesorului. Aplicarea presupune capacitatea de a utiliza în contexte diferite anumite informații sau modele de acțiune. De exemplu, aplicarea formulei de calcul al ariei unei forme pătrate se poate realiza printr-o sarcină de învățare concepută a se desfășura cu ajutorul tehnologiei. Analiza este capacitatea de a separa un întreg în părți componente și de a înțelege rolul fiecărei părți în funcționarea întregului. De exemplu, analiza părților corpului, părților planetei, părților unei propoziții. Există nenumărate aplicații create special pentru a dezvolta capacitatea de analiză și sinteză a elevilor. Aceste aplicații îmbracă forma puzzle-urilor sau a unor animații special create pentru a integra părți componente ale unui întreg. Sinteza este capacitatea inversă analizei, de a reface un întreg pe baza părților componente. De exemplu, calculul unghiurilor unui triunghi în care se cunosc două dintre laturi. Evaluarea este capacitatea cognitivă cea mai complexă, care presupune emiterea unei judecăți de valoare asupra unor date, fapte, realități. De exemplu, a formula opinia personală pro sau contra unor relații, teorii. În învățarea de tip constructivist este







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

extrem de important să dezvoltăm gândirea critică a elevilor și capacitatea de a formula și exprima opinii personale, în primul rând pentru că opinia este modalitatea de a exprima atitudini, iar în al doilea rând pentru că atitudinea este elementul motivațional al oricărei competențe. Se știe că, pentru a fi competent în legătură cu o anumită problemă sau domeniu, chiar și atunci când nu ai suficiente cunoștințe și capacități, atitudinea potrivită te va motiva și te va susține în efortul de a completa ceea ce nu este suficient.

În învățarea mixtă de tip blended learning există o mare varietate de sarcini didactice livrate elevilor prin intermediul tehnologiei care vor solicita mai ales nivelurile superioare ale taxonomiei cognitive. Dacă pentru concepte și pentru înțelegerea acestora, mai ales pentru relațiile de subordonare sau supraordonare a conceptelor putem concepe împreună cu elevii hărți conceptuale, organizatori grafici, putem cere consultarea dicționarelor on line, pentru analiză, sinteză și evaluare pot fi furnizate suporturi de conținut ce vor fi procesate în diverse moduri, pot fi propuse teme integrate pentru studiul în grup sau pot fi elaborate proiecte pe o durată mai mare de timp în elaborarea cărora elevii vor fi ghidați de profesor.

Este important de accentuat faptul că, în activitatea didactică, cele trei domenii ale vieții psihice vor fi abordate integrat în formarea personalității elevului, astfel încât trăirea unei noi experiențe de învățare să însemne atât dezvoltare cognitivă, dar și afectiv-emoțională și psihomotorie.

### 3.2.2.3. Proiectarea resurselor de timp

Atunci când construim contexte de învățare blended learning resursele tehnologice și de timp sunt foarte importante. În contextele de învățare blended learning profesorul poate utiliza resursa de timp în sensul organizării unei activități didactice care să poată depăși durata unei ore școlare sau poate modifica succesiunea unor activități didactice în interiorul unității de învățare atunci când constată că elevii, de exemplu, au nevoie de reluarea și exersarea unor operații în mai multe situații diferite. Contextele de învățare blended learning favorizează dezvoltarea autonomiei profesorului în a organiza timpul de învățare în beneficiul elevilor și într-o adecvare mai bună la nevoile de învățare ale acestora. De exemplu, dacă profesorul proiectează o secvență de învățare asincronă, care presupune studiul individual al unei teme, iar elevii nu reușesc să finalizeze întregul conținut, profesorul poate reorganiza timpul școlar, adaptându-se la ritmul de învățare al elevilor săi. De asemenea, atunci când proiectează activități de sistematizare sau de aprofundare a unor unități de învățare esențiale, poate alege strategia învățării prin proiecte derulate pe durata unui număr mai mare de ore.

### 3.2.2.4. Proiectarea strategiilor de predare-învățare





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

În procesul didactic, strategia este concepută ca un sistem de metode, procedee și mijloace, puse în valoare în activitatea de conlucrare dintre educator și educat, în vederea realizării obiectivelor proiectate. Într-o strategie didactică, metoda de bază aleasă de profesor devine tehnica principală de predare-învățare, iar alte câteva metode didactice vor constitui procedee prin care asigurăm bunul mers al metodei de bază. Atunci când alegem și combinăm anumite metode, procedee și mijloace didactice pentru contextele de învățare blended learning avem în vedere principiile fundamentale ale aplicării curriculumului centrat pe competențe:

a. în primul rând alegem metodele care solicită implicarea elevului, acțiunea directă a acestuia, învățarea prin A FACE. Aici se situează majoritatea metodelor active și interactive, care solicită efortul personal al elevului. Astfel de metode sunt: exercițiul didactic, algoritmizarea, instruirea programată, lucrările practice, jocul, dar și metoda experimentului, studiul de caz, incidentul critic, brainstormingul, dezbaterea, problematizarea;

b. în al doilea rând, alegem ca strategie de învățare sistematizatoare ÎNVĂȚAREA PRIN PROIECTE care are avantajul de a-l pune pe elev să organizeze singur toate resursele de care are nevoie în elaborarea unui proiect. Practic, elevii își aleg partenerii de echipă, temele, resursele de documentare, stabilesc singuri scopuri, desfășoară pe o anumită durată de timp activitățile proiectate și prezintă rezultatele proiectului lor.

Din acest punct de vedere, învățarea prin proiecte stimulează dezvoltarea unor capacități cognitive, acționale și emoționale superioare ale elevilor și creează contextul unei comunități de învățare a echipei din care fac parte, dar și a unei competiții între echipe. Tehnologia este cel mai bun mijloc prin care se poate realiza învățarea prin proiecte. Exigența cea mai importantă pentru profesor este să anunțe la începutul programului de instruire plasarea în timp a proiectelor și criteriile precise de evaluare a acestora;

c. în al treilea rând asigurăm coerența internă a scenariului nostru didactic de tip blended learning,

adică legătura și continuitatea secvențelor de învățare față în față și a celor de învățare online prin intermediul metodelor de comunicare, expositive, povestirea, explicația, instructajul verbal, dar și a celor conversative, conversația, dezbaterea, focus-grupul. De asemenea, resurse deosebite de comunicare cu elevii ne oferă și aplicarea metodei lecturii explicative, nu doar la disciplina Limba și literatura română, ci la majoritatea disciplinelor de studiu, acolo unde putem dedica un timp anume pentru lectura unor fragmente reprezentative din literatura de specialitate pentru a analiza critic, a interpreta, a construi opinii de specialitate în legătură cu problemele identificate.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Cu alte cuvinte, alegerea unei anumite combinații de metode, procedee, mijloace didactice de către profesor este opțiunea cea mai potrivită pentru competențele specifice pe care le structurăm, dar și pentru situația de învățare concretă construită de profesor. Se înțelege că atunci când proiectăm secvențe de învățare de tip blended learning vom avea în vedere asigurarea accesului elevilor la mijloacele oferite de tehnologie și vom concepe acțiuni pe care nu le-am putea realiza în lipsa tehnologiei. Spre exemplu, dacă la o lecție de Psihologie ne propunem o secvență prin care să realizăm obiectivul „să analizeze conduita expresiv-emoțională a personajului X din filmul artistic Y”, vom asigura mijloacele tehnice necesare și vom alege cele mai reprezentative secvențe din monologurile personajului capabile să ofere toate reperatele limbajului corpului care alcătuiesc această conduită. Resursele metodologice și de strategie didactică vor fi alese în măsura în care există potențialul acestora de a solicita capacitățile elevului.

În legătură cu utilizarea celor mai potrivite metode didactice în instruirea centrată pe elev și pe formarea competențelor este bine să precizăm că utilitatea metodelor active și interactive se demonstrează de măsura în care o anumită metodă asigură realizarea formării fiecărui element al competenței specifice vizate și în același timp permite valorizarea la maximum a elementelor de conținut alese de profesor pentru construirea experiențelor de învățare. Există o tendință mai nouă în comunitatea profesorilor de a nega metodele tradiționale și valențele lor formative, deși orice profesor bine pregătit psihopedagogic și metodic și cu suficientă experiență didactică știe că ele nu pot fi înlocuite în totalitate cu metode oricât de moderne ar fi cele din urmă. De exemplu, chiar și în ceea ce privește metoda expunerii didactice cu toate formele ei (povestirea, descrierea, explicația, instructajul verbal, prelegerea didactică), una dintre cele mai criticate metode din perspectiva faptului că predispune elevul la învățare prin receptare, utilizarea ei din cele mai vechi timpuri și-a dovedit utilitatea în ceea ce privește formarea capacităților de comunicare și a capacităților de sistematizare, sintetizare, argumentare ale elevilor. Nimic nu este mai clar pentru formarea la elevi a capacităților de sinteză, sistematizare decât un model coerent oferit de profesor al propriei capacități de sintetizare și sistematizare.

Nu trebuie înțeles că tot ceea ce este nou este și modern, după cum nu trebuie admis că ceea ce este vechi nu se poate aduce la zi pentru a deveni modern. În literatura de specialitate există suficiente exemple de metode tradiționale care se pot moderniza adică, se pot transforma în așa fel încât să vină în întâmpinarea cerințelor actuale ale procesului didactic și mai ales ale exigențelor actuale ale învățării. Nu trebuie considerată din principiu modernă oricare metodă imaginată recent sau preluată din bibliografia didactică externă, după cum nu trebuie considerată nemodernă o metodă tradițională numai pentru că are o vechime apreciabilă. Însușirea de a fi modernă sau nu,





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

trebuie apreciată în funcție de capacitatea metodei respective de a aduce la zi conținuturile învățării și de a produce transformări stabile în personalitatea elevului. Cu alte cuvinte, trebuie evitată tendința unei părți a corpului profesoral care consideră că relația firească dintre metodele tradiționale și moderne este aceea de excludere reciprocă. Nu putem recurge la metodele moderne oricând și în orice împrejurare, ci doar într-o măsură rezonabilă atunci când situația didactică, dar mai ales experiența acumulată de elevul de o anumită vârstă permite acest lucru.

Din perspectiva profesorului care proiectează și gestionează situațiile de învățare în care elevul trăiește o nouă experiență transformatoare, implementarea curriculumului centrat pe competențe în sistem blended learning constă în construirea scenariului didactic astfel încât să se creeze toate premisele formării componentelor competențelor vizate.

Astfel, fiecare element din structura competenței va fi transpus într-o secvență de învățare prin care să se poată exercita și dezvolta exact rezultatul învățării vizat. De asemenea, strategia didactică aleasă de profesor va fi cea potrivită tipului de conținut și scopului pentru care a fost selectat acel conținut.

Implementarea curriculumului centrat pe competențe în sistem blended learning necesită mutarea accentului de pe învățarea prin receptare, în care conținutul propus este prezentat într-o formă prestabilită care trebuie memorată, pe învățarea prin descoperire în care, la început dirijat, apoi autonom, independent, elevul pus în situația de a procesa, rearanja, reorganiza conținutul nou îl integrează în structura sa cognitivă, nu doar ca element teoretic, ci, mai ales, ca mod de a prelucra informația în rezolvarea unor probleme. Pentru a construi o succesiune de situații de învățare de tip blended learning profesorul poate utiliza o serie întregă de instrumente e-learning și soluții capabile a îmbunătăți sistemul tradițional de învățare. De exemplu, atunci când se predă o nouă noțiune teoretică profesorul poate începe demersul său cu vizionarea unui videoclip în scopul identificării unei teme/noțiuni noi de către elevi. Secvența aceasta va fi urmată de o scurtă conversație față în față ce va avea drept scop clarificarea contextelor în care elevii au regăsit în viața cotidiană noțiunea respectivă, sau, altfel spus, care este înțelegerea lor legată de întâlnirea cu noțiunea respectivă. Apoi, se poate continua cu o secvență de învățare pe grupe mici, cu o durată mai mare de timp în care elevii vor utiliza tehnologia pentru realizarea unei documentări și prezentări sub formă de bandă desenată, PPT sau Canva în care să explice unul dintre sensurile noțiunii respective. La fel se pot alterna secvențele combinate, astfel încât să se construiască experiența de învățare dezirabilă. Acest tip de complementaritate a secvențelor online cu cele online în învățare, dacă sunt corect gestionate, deține mult potențial de extindere a gamei de activități de învățare și o face pe aceasta deosebit de atractivă pentru elevi. Relația profesor-elevi-







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

idei-conținut nu mai este limitată numai la interacțiunea cu profesorii, ci elevii interacționează și cu colegii lor, în descoperirea, explorarea și clarificarea noțiunilor. De asemenea, accesul la instrumente care permit personalizarea învățării va face posibilă adaptarea la ritmul propriu și la stilul propriu de realizare a învățării și va facilita valorizarea deopotrivă, prin strategii didactice diferite, atât a elevilor sociabili, volubili, care preferă prezentările libere, cât și a celor mai introvertiți care preferă sarcinile de documentare, problematizare, elaborare de conținut în mod individual.

Structura cognitivă anterioară a învățării este unul dintre conceptele esențiale în învățarea eficientă în sistem blended learning. Cunoașterea acestora de către profesori face posibilă diferențierea și personalizarea adecvată a învățării. Ea se referă la achiziții ale învățării anterioare care se constituie ca stare de pregătire pentru un demers nou. Condițiile pentru învățarea eficientă pot fi identificate de orice profesor care dorește să facă din activitatea de învățare o experiență plăcută pentru elev și o ocazie de trăire a succesului indiferent de posibilitățile de care dispune elevul.

1. O primă condiție ar fi raportarea noului material de învățat în mod substanțial și nearbitrar la structura cognitivă a elevului, adică abordarea unei semnificații a noului material prin raportarea la ceea ce deja există în structura cognitivă a elevului.
2. A doua condiție ar fi relevarea sensului, ca un anumit conținut al conștiinței, idee prin care se explică un simbol sau o succesiune de simboluri. De exemplu, noțiunea de triunghi echilateral ar avea același sens pentru toți copiii de o anumită vârstă care au aproximativ aceeași pregătire anterioară de geometrie esențială, în schimb, pentru un elev care a învățat într-o altă țară în anii anteriori ar putea pune probleme de înțelegere, ceea ce ar necesita secvențe de învățare personalizată în care profesorul să-l susțină pe elev cu suport intuitiv adecvat să recunoască această formă în diferite contexte de viață actuală.

Cu alte cuvinte, însușirea sensului înseamnă nu cuvintele folosite prin exprimarea ideilor, ci substanța ideii. Una dintre dificultățile școlărilor în învățarea unor materii rezidă chiar din faptul că profesorii nu încurajează exprimarea înțelegerii/neînțelegerii sau îi recompensează doar pe acei copii ce exprimă textual, cuvânt cu cuvânt materialul învățat. Învățarea combinată creează acea comunitate de învățare între egali în care elevii trebuie să fie încurajați să-ți exprime neînțelegerile.



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

### 3.2.2.5. Proiectarea și integrarea strategiilor de evaluare

Elaborarea strategiilor de evaluare este ultima operație a proiectării care semnifică anticiparea necesară a felului în care profesorul va evalua atât prestația elevului, cât și propria activitate, prin raportare la nivelul de reușită al lecției/activității.

Așa cum se poate ușor observa, evaluarea curriculară realizată în cazul unui model curricular nou are în vedere măsurarea și aprecierea eficienței aplicării respectivului model. Prin urmare, evaluarea curriculumului centrat pe competențe în contextul învățării blended learning va avea în vedere cel puțin două perspective:

1. una va fi situată la nivelul personalității elevului, evaluarea curriculumului centrat pe competențe se va realiza strict prin raportarea la obiectivele pe care curriculumul le-a prevăzut, respectiv competențe specifice pe care elevii trebuie să le probeze la finalul programului de instruire, fără a exclude verificările parțiale, de pe tot parcursul programului prin care vom viza elementele din structura competențelor respective, cunoștințe declarative și procedurale, capacități, atitudini, valori;
2. cealaltă perspectivă se va poziționa la nivelul conținutului curricular, evaluarea va trebui să stabilească relevanța acestuia, prin raportare la țintele propuse, prin corelare cu modele și strategiile utilizate și cu resursele puse la dispoziție.

Astfel, a evalua o competență înseamnă, în primul rând, a determina în detaliu ansamblul componentelor sale care permit ca ea să fie structurată de profesorul evaluator. Competența devine astfel un punct de plecare de la care vor trebui să pornească situațiile de învățare, dar și acțiunile evaluative viitoare. Cu alte cuvinte, evaluarea va avea o perspectivă cognitivă și metacognitivă încercând să diagnosticheze capacitățile de învățare ale elevilor, procesele cognitive implicate în activitatea de învățare și mai ales să orienteze elevul spre autorefecție privind stilul propriu de învățare. De asemenea, evaluarea va furniza informații despre relevanța conținutului ales de profesor, sau chiar de elev, în a exersa și dezvolta capacitățile, structurile competențelor și competențele în ansamblu. Evaluarea competențelor reprezintă o problemă relativ recentă în câmpul educațional, dar este o preocupare importantă a ultimelor două decenii, fiind o practică dominantă în organizarea învățământului, a planurilor și a programelor curriculare. Acest lucru înseamnă că procesul evaluativ este focalizat nu pe performanțele școlare globale ale elevilor, ci pe procesele cognitive care au contribuit la obținerea acelor performanțe.

Dintr-o asemenea perspectivă competența adaugă comportamente și niveluri performanțiale în viitorul acțional-imediat, pe un domeniu dat (competența specifică) sau în general (competența



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587

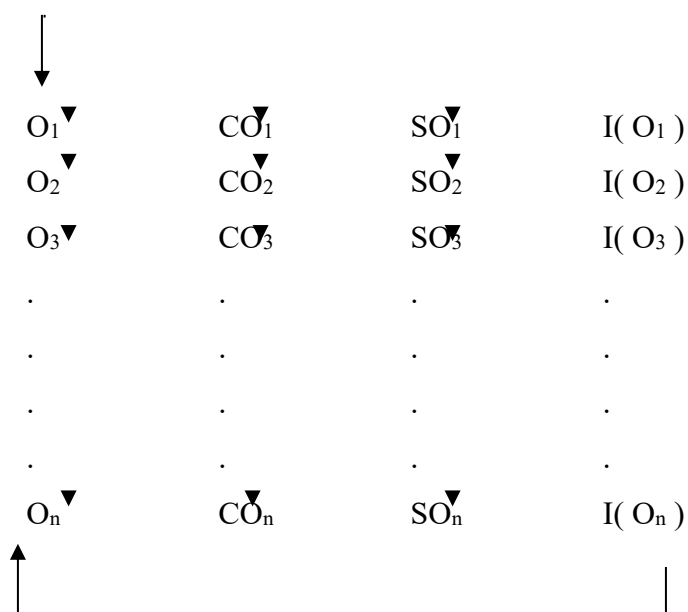


Instrumente Structurale  
2014-2020

generală – competența cheie). Ea împletește în conținutul ei și elemente de inteligență generală și de domeniu, precum și experiența anterioară a elevului. De aceea, ca rezultat educațional complex și sintetic, competența este laborios de format, dar mai ales de evaluat.

Practic, o primă strategie de evaluare este EVALUAREA SUMATIVĂ, plasată INIȚIAL cu scopul de a avea imaginea de ansamblu asupra achizițiilor anterioare ale elevilor, achiziții de care avem nevoie pentru a continua învățarea. În contextul învățării de tip blended learning, atunci când ne interesează mai ales elementele din structura competențelor, pot fi utilizate aplicații tehnologice de evaluare QUIZZ, WORDWALL, QUIZLET, LEARNINGAPPS, JCLOZE, JCROSS, JMATCH, JMIX. Ele oferă variante de itemi care solicită majoritatea capacităților cognitive situate pe diferite niveluri de complexitate ale taxonomiei domeniului cognitiv, așa cum au fost ele detaliate în definirea obiectivelor. Dacă profesorul nu este suficient de satisfăcut de oferta acestor aplicații, poate recurge la instrumentele de tip GOOGLE FORMS pentru a elabora probe de evaluare care se completează de elevi în timp real și care pot oferi informații imediate despre cantitatea și calitatea elementelor teoretice din structura competențelor evaluate. Această strategie de evaluare pleacă de la premisa că dacă elevul nu a reușit să atingă un anumit nivel al competențelor în ciclul de instruire parcurs până la data testării, acest lucru se va răsfrânge asupra capacității de înțelegere a experiențelor de învățare viitoare. În acest mod, vom putea decide și grupe de nivel în clasa de elevi cu care vom lucra sau chiar programe recuperatorii sau programe de învățare extinsă pentru acei elevi care au nevoi diferite de învățare.

Aplicând argumentațiile noastre la schema generală a unui scenariu didactic centrat pe formarea și evaluarea competențelor, conceput după următoarea schemă:





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



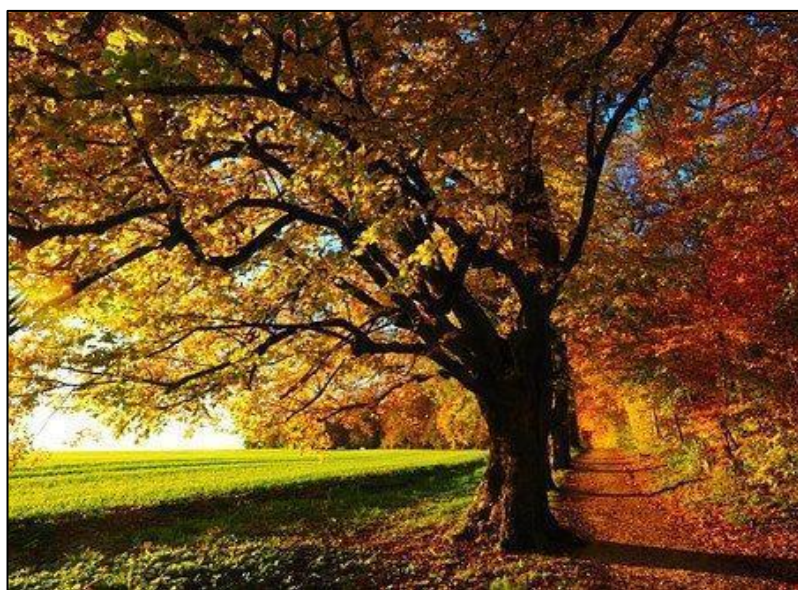
Instrumente Structurale  
2014-2020

În care, **O** este elementul descris operațional din structura competenței, **CO** este conținutul curricular esențial ales de profesor pentru realizarea acestuia, **SO** este sarcina didactică/strategia didactică cea mai potrivită valorizării conținutului, iar **IO** este itemul de evaluare construit pentru a evalua realizarea rezultatului dorit, putem aprecia că un instrument de evaluare elaborat de profesor sau construit cu ajutorul aplicațiilor de evaluare va porni de la identificarea tuturor elementelor de conținut considerate esențiale pentru realizarea învățării propuse pentru programul anterior. De exemplu, dacă pentru un elev de școlaritate mică, ciclul curricular al achizițiilor fundamentale, la Matematică și explorarea mediului este esențial ca rezultat al învățării „să recunoască anotimpurile din imaginile prezentate, precizând minim trei caracteristici ale schimbărilor naturii”, iar sarcinile de lucru frecvente au fost prezentări de tablouri naturale din fiecare anotimp, într-un test de evaluare vom construi un item pentru a măsura și aprecia capacitatea elevilor de a recunoaște în imagini semnele naturale ale anotimpurilor:

„Conținutul învățării este:

*Andrei și Ioana își amintesc de zilele frumoase petrecute în excursie. Observă imaginea (Imaginea1) și spune numele anotimpului de care își amintesc cei doi copii, pe baza a trei aspecte ale naturii, prezente în imagine. Descrie cele trei aspecte în trei propoziții scurte, corecte gramatical și logic.”*

După cum se poate observa, nu doar reproducerea unor informații din memorie ne interesează să evaluăm prin acest item, ci mai ales capacitățile cognitive superioare de analiză, de sinteză, precum și capacitățile intelectuale funcționale, respectiv spiritul de observație al elevului.



Imaginea 1





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Sau, dacă la Limba și literatura română, conținutul esențial al învățării este: Regulile scrierii cu cratimă, pentru elevii din ciclul curricular de dezvoltare, un item de evaluare ar putea fi o sarcină prin care elevilor li se cere să scrie fără cratimă textul următor, pentru a identifica trei situații diferite în care este funcțională scrierea cu cratimă.

“În orașu-n care plouă de trei ori pe săptămână,  
Orășenii, pe trotuare,  
Merg ținându-se de mână.  
Și-n orașu-n care plouă de trei ori pe săptămână  
De sub vechile umbrele, ce suspină  
Și se-ndoaie,  
Umede de-atâta ploaie,  
Orășenii pe trotuare  
Par păpuși automate, date jos din galantare.”

(Ion Minulescu)

În aceeași manieră se vor construi toți itemii de evaluare de care avem nevoie, cu precizarea că este important ca aceștia să fie prezentați în structura instrumentului de evaluare în ordinea crescătoare a complexității și dificultății sarcinilor de rezolvat.

Cea de-a doua strategie de evaluare este EVALUAREA CONTINUĂ sau FORMATIVĂ care se plasează pe parcursul programului de instruire și are drept principală funcție identificarea calității procesului de învățare pe care îl realizează elevii. Această strategie de evaluare ne permite să apreciem progresul în structurarea competențelor chiar în timpul construirii lor din elementele componente.

Analizând programele curriculare actuale, putem constata cu ușurință că structura conținuturilor propuse pentru a fi studiate este încărcată de elemente teoretice, unele dintre ele concepte foarte abstracte care sunt introduse mult înainte de a se maturiza premisele psihologice necesare înțelegerii lor.

De exemplu, prin studiul Biologiei la clasa a V-a – a VIII-a competența generală de utilizare a terminologiei specifice domeniului Biologie se structurează prin competențele specifice corespunzătoare fiecărei unități de învățare care are în structura ei și însușirea de termeni noi, cunoștințe, noțiuni teoretice. Analizând aspectul strict al cunoștințelor teoretice din structura fiecărei competențe specifice, observăm că deși competența generală la care ne-am referit ar presupune doar câteva concepte-cheie nou introduse, având în vedere și vârsta elevilor la care ne



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

referim, conținuturile fiecărei activități de învățare presupun însușirea mai ales de denumiri/concepte noi (Organele plantei – definiție, alcătuire, tipuri, clasificare simplă, funcții; Regnul plante – mușchi, ferigi, gimnosperme, angiosperme). Psihologic, fenomenul de saturație informațională face că elevul să nu poată înțelege toate aceste noțiuni, să se adauge mereu alte noțiuni noi, astfel încât, în situația în care i se cere utilizarea acestor noțiuni la o distanță relativ mare față de momentul în care le-a învățat, reactualizarea să se producă fie cu mare dificultate, fie deloc. Din acest motiv, pe parcursul programului de instruire profesorul va avea grijă să reia și să evalueze frecvent fiecare astfel de noțiune pentru a asigura temeinicia sensului și integrarea adecvată a noțiunilor respective în sistemul cognitiv al elevului. Evaluarea continuă/formativă în acest caz se va realiza după fiecare lecție în care elevii au avut de însușit o definiție nouă pentru un concept nou. Vor fi concepute sarcini care să susțină prin imagini înțelegerea conceptelor, se vor construi hărți conceptuale, se vor realiza piramide conceptuale pentru a asigura conexiunile între noțiuni.

*„Etapa formulării competențelor ce vor fi evaluate este concomitentă cu etapa identificării competențelor derivate, a componentelor structurale ale acestora: cunoștințe, abilități, atitudini, precum și stabilirea descriptorilor competențelor derivate. Descriptorii competențelor derivate, reprezintă descrierea din punct de vedere calitativ a fiecărei componente structurale a unei competențe, la diferite niveluri de calitate, minim, mediu și maxim, iar suma tuturor descriptorilor competențelor derivate reprezintă în fapt descrierea globală, calitativă a unei competențe, în abordare sistemică. În acest mod se indică în maniere operaționale, rezultatele așteptate pentru fiecare etapă de formare a unei competențe, constituind în același timp repere principale pentru evaluarea secvențială și sumativă a formării competențelor.” (Andronache, Daniel, 2013)*

### **3.2.3. Exemple de bune practici privind proiectarea didactică în sistem blended learning și online:**

#### ***3.2.3.1. Repere privind planificarea calendaristică în sistem în sistem blended learning și online***

Proiectarea didactică în context blended – learning și/sau online se raportează, în mod evident, la aceleași categorii de instrumente, rafinând și particularizând aspectele care țin de mediul de învățare și de valorificarea superioară a resurselor educaționale deschise care reprezintă mijloace eficiente de facilitare a unei învățări autentice, contextualizate, racordate la interesele elevilor.

Instrumentele de proiectare didactică – planificarea calendaristică, proiectul unității de





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale  
2014-2020

învățare, proiectul de lecție realizează asocierea dintre elementele programei școlare și cadrul de implementare practică a acesteia, în condițiile resurselor de timp ale unui an școlar. Acestea nu trebuie să reprezinte o activitate formală, de elaborare a unor documente cu utilitate scăzută în practica școlară, ci trebuie gândite ca instrumente care să ducă la creșterea relevanței și eficienței activității didactice.

Încă din etapa de proiectare, corelarea elementelor programei cu mediul de învățare este un factor esențial.

În scopul realizării planificării calendaristice, câteva aspecte necesită atenția noastră:

- în raport cu disciplina predată și cu elementele de competență formate/ dezvoltate anterior, fie în context disciplinar, fie în context interdisciplinar, se evidențiază nevoia unei abordări care să permită evidențierea legăturii strânse dintre cunoștințele însușite la disciplina predată și experiențele educaționale anterioare ale elevilor;

- identificarea și analiza competențelor specifice vizate prin studiul disciplinei și valorificarea resursei de timp pornind de la principiile învățării autentice;

- luarea în considerare, încă din această etapă, a varietății de resurse educaționale și depășirea concepției realizării planificării pornind de la manualul școlar;

- necesitatea deplasării accentului de pe descriptivism și cantitativ, pe cunoașterea de tip procedural, prin valorificarea experienței de viață a elevilor și a strategiilor didactice interactive, care integrează tehnologia.

Lectura personalizată a programei școlare presupune parcurgerea următorilor pași:

- identificarea competențelor specifice și a unităților de învățare și corelarea acestora;
- documentarea prealabilă în legătură cu specificul și complexitatea unităților de învățare;
- estimarea timpului necesar parcurgerii fiecărei unități de învățare;

- alegerea strategiilor didactice în concordanță cu specificul temei și cu particularitățile elevilor;

- identificarea resurselor care facilitează învățarea autentică, relevantă, centrată pe dezvoltarea competențelor;

- stabilirea modalităților de evaluare pentru fiecare unitate de învățare, în termeni de cunoștințe – abilități/ deprinderi – atitudini.

În alocarea numărului de ore pentru fiecare unitate de învățare, se recomandă să se țină seama de următoarele aspecte:

- particularitățile clasei de elevi și de modul în care elevii progresează în formarea



Profesionalizarea carierei didactice - PROF - ID 146587

Proiect cofinanțat din Fondul social European prin Programul Operațional Capital





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587

Instrumente Structurale  
2014-2020

competențelor specifice vizate de fiecare unitate de învățare. În acest sens, se recomandă abordarea planificării calendaristice ca instrument operațional al cadrului didactic, acesta realizând ajustări din mers asupra planificării, specificând în rubrica *observații* care sunt modificările și cauzele care le-au generat;

- complexitatea competențelor specifice vizate;
- necesitatea distribuirii orelor pe activități didactice de predare-învățare, consolidare, recapitulare și sistematizare, sinteză și evaluare.

Pentru realizarea *planificării calendaristice* recomandăm utilizarea unei structuri care cuprinde următoarele elemente:

- Unități de învățare – sunt identificate de profesor în programa școlară;
- Competențe specifice – se precizează numărul criterial al competențelor specifice din programa școlară, corelate cu unitățile de învățare;
- Conținuturi – se menționează titluri/teme selectate din conținuturile programei școlare, care se subsumează fiecărei unități de învățare;
- Număr de ore alocate – numărul de ore este stabilit de către profesor;
- Perioada calendaristică – se precizează modulul și săptămâna sau săptămânile în care vor fi abordate temele;
- Observații – se menționează aspecte specifice care țin de aplicarea planificării calendaristice.

Un exemplu în acest sens îl reprezintă planificarea calendaristică pentru clasa a XII-a, Disciplina ”Didactici inovative”, învățământ liceal pedagogic, specializarea învățător – educatoare:

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE	COMP. SPEC.	CONȚINUTURI	SĂPT./INTERVAL ÎNVĂȚARE	NR. ORE	OBS
STRATEGII DIDACTICE INTERACTIVE	2.3. 3.1. 4.1.	Strategii didactice interactive. Aplicații Strategii didactice care promovează învățarea integrată: învățarea bazată pe proiect, rezolvarea de probleme, învățarea-aventură etc. Valorificarea noilor tehnologii de informare și comunicare pentru proiectarea unor activități didactice interactive	1 – 5 I.Î._1	5	
Recapitulare (proiect). Evaluare			6 – 7 I.Î._1	2	
DIFERENȚIERE A INSTRUIRII	2.2.	Premise ale diferențierii instruirii: teoria inteligențelor multiple, teoria inteligenței emoționale, stiluri de învățare, diversitatea culturală etc. Modalități de diferențiere a instruirii	8 – 10 I.Î._2	3	
INTEGRAREA CURRICULARĂ	1.1. 6.1.	Delimitări conceptuale:	11 – 14 I.Î._2	4	





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587

Instrumente Structurale  
2014-2020

		monodisciplinaritate, pluridisciplinaritate, interdisciplinaritate, transdisciplinaritate fundamente sociale, psihologice și pedagogice ale abordării integrate interdisciplinaritatea și transdisciplinaritatea: premise, concepte, competente, finalități temele cross-curriculare			
Recapitulare. Evaluare (proiect)			15 I.Î. 2	1	
PROIECTAREA INTEGRATĂ	4.3. 4.4.	proiectarea unor activități didactice integrate Proiectarea unor discipline opționale integrate la nivelul unei arii curriculare și la nivelul mai multor arii curriculare; Exemple de bune practici	16 – 19 I.Î. 3	4	
Recapitulare. Evaluare			20 – 21 I.Î. 3	2	
EVALUAREA ÎN CONTEXTUL INTEGRĂRII INSTRUIRII	2.4. 4.2. 5.1.	evaluarea autentică sau evaluarea pentru învățare: principii, metode și tehnici evaluarea în contextul învățării integrate principii, rigori psihopedagogice, modele de concepere/ proiectare și derulare	23 – 26 I.Î. 4	4	
Evaluare			27 I.Î. 4	1	
ALTERNATIVE EDUCAȚIONAL E	2.1.	Abordări integrate ale predării-învățării, promovate de diferite alternative educaționale: Step by Step, Montessori, Waldorf, Freinet, planul Yena	28, 30 -32 I.Î. 5	4	
Recapitulare finală. Evaluare finală			33 – 34 I.Î. 5	2	

### 3.2.3.2. Repere privind proiectarea unității de învățare

Unitatea de învățare reprezintă o structură didactică flexibilă cu următoarele caracteristici:

- este unitară din punct de vedere tematic și didactic;
- vizează formarea anumitor competențe specifice ale elevilor;
- este realizată pe o perioadă determinată de timp;
- se finalizează prin evaluare.

Pentru realizarea proiectului unității de învățare în sistem blended learning și/sau online, sugerăm integrarea următoarelor elemente:

- Competențe specifice – se precizează numărul criterial al competențelor specifice din programa școlară, corelate cu unitatea de învățare;
- Conținuturi – sunt identificate și selectate/detaliat din programa școlară, pentru a oferi cadrul de structurare a competențelor specifice vizate;
- Activitățile de învățare – sunt stabilite de profesor, în funcție de variate aspecte, inclusiv de integrarea tehnologiei și de mediul de învățare;
  - Resurse – sunt identificate în mod concret resursele de învățare necesare și cele disponibile,





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



GUVERNUL ROMÂNIEI

Instrumente Structurale  
2014-2020

resurse de timp, de loc, forme de organizare a elevilor, precizându-se și resursele digitale utilizate, într-o subsecțiune clar evidențiată;

- Evaluare – se menționează modalitățile de evaluare (continuă, sumativă) ce vor fi utilizate în cadrul unității de învățare, inclusiv aplicațiile digitale destinate evaluării.

Un exemplu în acest sens îl reprezintă proiectarea unei unități de învățare pentru clasa a XII-a, Disciplina ”Didactici inovative”, învățământ liceal pedagogic, specializarea învățător – educatoare:

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE 3: INTEGRAREA CURRICULARĂ (5 ore) – I.Î._2				
Comp. specifice	Conținuturi	Activități de învățare	Resurse	Evaluare
1.1. 6.1.	Fundamente sociale, psihologice și pedagogice ale abordării integrate	Lectura personalizată a fișelor cu informații Studii de caz. Experiențe internaționale Jurnalul dublu	Individual și în grupuri mici Videoclipuri Laptop Videoprojector <b>Învățare mixtă</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=BrSKYXEvhbg&amp;t=15s">https://www.youtube.com/watch?v=BrSKYXEvhbg&amp;t=15s</a> <a href="https://study.com/learn/lesson/integrated-curriculum-benefits-examples.html">https://study.com/learn/lesson/integrated-curriculum-benefits-examples.html</a> <a href="https://answer garden.ch/">https://answer garden.ch/</a>	Proiect Întrebarea esențială: Cum integrăm 2 - 3 domenii/ discipline într-un proiect care motivează elevii să cerceteze și/sau să experimenteze?  Produsul final va fi elaborat în aplicația <a href="https://bookcreator.com/">https://bookcreator.com/</a> sau <a href="https://www.blurb.com/">https://www.blurb.com/</a>
	Delimitări conceptuale: monodisciplinaritate, pluridisciplinaritate, interdisciplinaritate, transdisciplinaritate Interdisciplinaritatea și transdisciplinaritatea: premise, concepte, competente, finalități	Prezentare ppt Matrice conceptuală Organizatori grafici	Individual și în grupuri mici Videoclipuri Laptop Videoprojector <b>Învățare mixtă</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IBcxA26cw10">https://www.youtube.com/watch?v=IBcxA26cw10</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KGtrsv8G9u0&amp;t=306s">https://www.youtube.com/watch?v=KGtrsv8G9u0&amp;t=306s</a> <a href="https://bubbl.us/">https://bubbl.us/</a> <a href="https://www.mindmeister.com/app/folders">https://www.mindmeister.com/app/folders</a> <a href="https://www.popplet.com/">https://www.popplet.com/</a>	
	Temele cross-curriculare: concept, exemple	Exemplu de bună practică: Curriculum pentru educație timpurie Exerciții de proiectare de demersuri cross-curriculare Exemplu de bună practică: Curriculum norvegian	Individual și în grupuri mici Videoclipuri Laptop Videoprojector <b>Învățare mixtă</b> <a href="https://mehackit.org/en/blog/8-inspiring-cross-curricular-projects-for-school/">https://mehackit.org/en/blog/8-inspiring-cross-curricular-projects-for-school/</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=fS9nXvOKbkg">https://www.youtube.com/watch?v=fS9nXvOKbkg</a> <a href="https://www.regjeringen.no/en/dokumenter/verdier-og-prinsipper-for-grunnopplaringen---overordnet-del-av-lareplanverket/id2570003/">https://www.regjeringen.no/en/dokumenter/verdier-og-prinsipper-for-grunnopplaringen---overordnet-del-av-lareplanverket/id2570003/</a>	



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

### 3.2.3.3. Repere privind organizarea unor activități de învățare, ca secvențe din proiectele unităților de învățare, proiectarea lecțiilor în sistem blended learning și online

Proiectarea lecției presupune o activitate mintală de anticipare amănunțită a ceea ce urmează a se întâmpla de către profesor împreună cu elevii săi, într-un mediu de instruire precizat, în condiții date privind obiectivele și competențele de realizat, cu o clasă de elevi ce are particularități specifice (motivație, interese, aptitudini, atitudini, dar și acces, context de studiu), atât ca ansamblu, cât și ca diversitate de individualități.

Evidențiem elementele definiției ale acesteia în context blended-learning, operaționalizând în același timp un mod de gândire, astfel:

**Tabel 10** Elemente definiției ale proiectării lecției în context blended learning

Element	Întrebări de reflecție
O activitate mintală de anticipare amănunțită	Cum facilitez învățarea în cadrul acestei lecții? Cum fac legătura cu experiențele anterioare ale elevilor? Cum structurez demersul lor de gândire? Cum îi conectez cu noile informații? Cum mă asigur că au înțeles?
Mediu de instruire precizat	Fizic, online sau mixt
Competențe de dezvoltat	Care sunt competențele la care contribui prin intermediul acestei/or lecții/ module? Care sunt rezultatele învățării pe care mi le propun? Cum asigur realizarea acestora?
O clasă de elevi	Care este specificul clasei de elevi? Ce tipuri de situații de instruire funcționează mai bine la această clasă? Ce îi motivează pe elevi? Câți elevi au acces la învățarea online? Câți dintre cei care au acces participă la învățarea online? Care este modalitatea în care pot participa mai ușor (sincron sau asincron) și în ce proporții le folosesc?

În proiectarea activității didactice în contexte blended learning/ online, vom parcurge câțiva pași, care simpli, care structurează un demers de gândire simplu, dar eficient.

#### Pasul 1: Motivarea

Învățarea presupune schimbare. Învățarea înseamnă conținut nou, ambiguitate, anxietate. "Învățarea doare!" În acest context, pentru a învăța, avem nevoie de MOTIVARE.

Ce îi motivează pe elevi, în special în contextul învățării mixte?

- necesitate de ordin practic (trebuie să știu aceste lucruri pentru un examen, trebuie să învăț pentru a aplica acest aspect într-un anumit context, trebuie să relaționez mai bine cu părinții mei etc.)
- O emoție creată printr-o poveste, printr-o experiență de viață etc.
- Respectul pentru un anumit profesionist (Vreau să particip la lecție! Îmi plac lecțiile profesoarei de ...)
- O conexiune cu ceea ce știu deja (Am experiență!...Știu câte ceva despre asta!.O să învăț ușor!)
- O provocare . sub formă de întrebare, sarcină de reflecție etc.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

## Pasul 2: Facilitarea înțelegerii și valorificarea experienței elevilor

Următoarea etapă se raportează la înlănțuirea activităților de învățare într-o manieră atractivă, clară și adecvată specificului elevilor din clasă. Modul în care acestea sunt configurate, modul în care informațiile furnizate sunt asociate unor sarcini de lucru care să faciliteze înțelegerea este esențial. Aplicațiile pot îmbrăca forma:

- unor scheme de etapă;
- unor sarcini de rezolvat, utilizând informațiile noi;
- unor întrebări formulate/ chestionarea textului
- unor scurte chestionare/ Qiziz-uri

Aceste aplicații vor pune elevul în situația de a evalua ceea ce știa despre noul conținut, de a se întoarce la ceea ce a aflat, de a adresa întrebări atunci când organizăm, de exemplu, o activitate online sincron.

## Pasul 3: Reflecția

Secvențele de reflecție sunt esențiale. În cadrul învățării mixte sau online, reflecția elevilor oferă acestora posibilitatea de a-și evalua activitatea în contextul criteriilor stabilite în comun și al obiectivelor de învățare propuse. Elevii identifică aspecte ale muncii lor care au succes și aspecte pe care le-ar putea îmbunătăți în viitoarele experiențe de învățare. Acest proces consolidează importanța procesului învățării și împuternicește elevii să-și asume responsabilitatea pentru propriul demers și să stabilească ținte pentru învățarea viitoare.

Activitățile de învățare interactive, care situează elevul în centrul procesului, sunt ușor adaptabile învățării mixte, fiind caracterizate de flexibilitate și posibilități multiple de personalizare a demersului, evidențiind multiple oportunități de interacțiune în mediul online, prin intermediul aplicațiilor ce pot fi utilizate.

Pornind de la definiția învățării mixte ca „integrare atentă a experiențelor de învățare față în față cu experiențele de învățare online” (Garrison și Kanuka, 2004), putem gândi demersul nostru de proiectare și desfășurare a activităților de învățare valorificând principiile flipped classroom. Astfel, cele câteva informații teoretice pot fi integrate în prezentări interactive pe care elevii să le vizioneze acasă, iar activitățile din clasă să fie destinate analizei, interpretării, aplicării informațiilor în contexte variate.

O altă modalitate de a integra învățarea mixtă în demersul didactic este reprezentată de utilizarea unor aplicații digitale care să confere un grad sporit de interacțiune și de activism activităților de învățare proiectate. Astfel, putem crea, cu ajutorul aplicației Plickers, jetoane cu





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

ilustrarea diferitelor concepte sau carduri cu studii de caz raportate la aplicarea celor predate în situații concrete. Într-o secvență a lecției, acestea creează un climat propice implicării active a elevilor. O altă aplicație utilă este Checkin, un instrument care generează întrebări ce pot fi folosite pentru a destinde atmosfera sau pentru a-i ajuta pe elevi să se cunoască mai bine între ei.

Această abordare a structurării activităților de învățare în cadrul lecției este specifică paradigmei constructiviste. Aceasta propune și o varietate de etape ale lecției, care facilitează proiectarea lecției într-un mediu de învățare mixt. Iată câteva variante:

### **Varianta 1:**

**Disciplina:**

**Clasa:**

**Unitatea de învățare:**

**Subiectul lecției:**

**Tipul lecției:**

**Competențe specifice:**

**Strategii didactice:**

- Metode de învățământ:
- Mijloace de învățământ:
- Forme de organizare:

**Activități de învățare:**

- Evocare:
- Realizarea sensului:
- Reflecție:

### **Varianta 2:**

**Disciplina:**

**Clasa:**

**Unitatea de învățare:**

**Subiectul lecției:**

**Tipul lecției:**

**Competențe specifice:**

**Strategii didactice:**

- Metode de învățământ:



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

- Mijloace de învățământ:
- Forme de organizare:

### Desfășurarea lecției:

- Cum motivez elevii?
- Cum valorific experiența anterioară a acestora?
- Cum facilitez învățarea?
- Cum asigur comprehensiunea?
- Cum facilitez aplicarea noilor noțiuni?
- Cum realizez evaluarea?
- Cum ajut elevii să reflecteze asupra procesului de învățare?

### Varianta 3: (aplicabilă pe flipped classroom)

**Disciplina:**

**Clasa:**

**Unitatea de învățare:**

**Subiectul lecției:**

**Tipul lecției:**

**Competențe specifice:**

**Strategii didactice:**

- Metode de învățământ:
- Mijloace de învățământ:
- Forme de organizare:

**Desfășurarea lecției:**

#### 1. Pregătirea dinaintea evenimentului

- în baza materialului pus la dispoziție de profesor, elaborat în diferite formate;

#### 2. Învățarea – eveniment

- secvențe de clarificare/ predare, explicații, exerciții aplicative, lucru în echipă, jocuri etc.

#### 3. Învățarea de după eveniment

- activitate desfășurată acasă: exerciții aplicative, reflecție, sarcini creative etc.

### Varianta 4:

**Disciplina:**

**Clasa:**





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

**Unitatea de învățare:**

**Subiectul lecției:**

**Tipul lecției:**

**Competențe specifice:**

**Strategii didactice:**

- Metode de învățământ:
- Mijloace de învățământ:
- Forme de organizare:

**Desfășurarea lecției:**

- 1) **Experiența** vizează crearea unei situații, la începutul lecției, în care să se scoată la suprafață experiența anterioară a elevilor în legătură cu conținuturile/ informațiile/ abilitățile ce vor fi abordate în lecție
- 2) **Teoria** se raportează la valorificarea elementelor teoretice noi, care constituie punctul de plecare în realizarea unor deducții, a unor generalizări, a unor conexiuni între concepte, teorii, idei.
- 3) **Experimentarea** presupune aplicarea teoriei în validarea unor ipoteze, în rezolvarea unor probleme, în soluționarea unor cazuri;
- 4) **Reflecția** se raportează la formularea unor judecăți privind raportul dintre rezultate și resursele implicate (scopuri, condiții, proceduri/resurse psihice, temporale, materiale, emoționale), cu scopul conturării unor noi posibilități de dezvoltare, de îmbunătățire.

**Varianta 5:**

**Disciplina:**

**Clasa:**

**Unitatea de învățare:**

**Subiectul lecției:**

**Tipul lecției:**

**Competențe specifice:**

**Strategii didactice:**

- Metode de învățământ:
- Mijloace de învățământ:
- Forme de organizare:



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

## Desfășurarea lecției:

- 1) Contextualizarea presupune investigarea, explorarea materialelor suport și delimitarea aspectelor-cheie;
- 2) Întrebările vizează chestionarea înțelegerii problemelor identificate în materialele suport, aceasta contribuind la reactualizarea unor cunoștințe și/sau experiențe, la realizarea de corelații intra și interdisciplinare. Formularea întrebărilor este un aspect extrem de important.

Tipul	Rol	Exemple
Întrebări de Detaliere	Aceste întrebări ajută la extinderea și creșterea importanței înțeleșului. Elevii pot dezvolta întrebarea, făcând-o mai personală.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Care sunt înțeleșurile implicite sau sugerate?</li> <li>• Ce înseamnă asta pentru tine?</li> <li>• Cum poți dezvolta în continuare înțeleșul?</li> <li>• Care ar putea fi următorul pas?</li> </ul>
Întrebări ipotetice	Aceste întrebări ajută la explorarea posibilităților și testarea teoriilor. Acestea sunt întrebări de genul „ce s-ar întâmpla dacă...”, care le permit elevilor să-și folosească imaginația pornind de la faptele pe care le-au învățat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dacă Pământul nu ar avea un soare?</li> <li>• Dacă s-ar topi calotele glaciare?</li> <li>• Dacă ar fi trăit Charlotte din Charlotte's Web?</li> <li>• Care sunt posibilele puncte pro și contra?</li> </ul>
Întrebări de clarificare	Aceste întrebări ajută la definierea cuvintelor și a conceptelor și la clarificarea înțeleșului. Ele pot contribui la coerența înțeleșului unui argument sau a unui raport scris ori un eseu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cum a ajuns personajul în această situație?</li> <li>• Cum au obținut datele? A fost un proces sigur?</li> <li>• Care este ordinea ideilor și cum se leagă acestea una de cealaltă?</li> </ul>

- 3) Răspunsurile presupun formularea, în manieră proprie, a unor soluții/ rezolvări, pe baza experienței anterior dobândite și/sau pe baza noii explorări;
- 4) Conceptualizarea vizează realizarea de sinteze, prin efort personal dar și prin analiză de grup;
- 5) Utilizarea se referă la reconstruirea comprehensiunii, prin aplicarea unor concepte, idei în diferite situații;
- 6) Interpretarea presupune realizarea unor configurații noi de semnificații, care să permită extinderea și consolidarea cadrului conceptual, pe baza interacțiunilor realizate în grup;
- 7) Testarea vizează (auto)evaluarea răspunsurilor finale, analiza erorilor, formularea unor reflecții personale.

Exemple concrete de proiectare a lecției utilizând aceste structuri veți regăsi în secțiunea *Anexe* a studiului.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

### 3.2.3.4. Abordarea integrată a proiectării didactice

#### 4.2.3.4. a. Conceptul de învățare integrată

Observăm că problemele concrete de viață au un caracter integrat, în sensul că pentru a le soluționa trebuie să facem apel la cunoștințe, deprinderi, competențe ce nu pot fi încadrate strict în aria unei singure discipline de studiu. Așadar, se impune o abordare integrată, o cooperare între diferite discipline și a proiectării curriculumului dintr-o perspectivă integratoare.

Această abordare presupune dezvoltarea capacității de a transfera rapid și eficient, de a sintetiza și de a aplica cunoștințe, deprinderi, competențe dobândite prin studiul diverselor discipline în vederea rezolvării unor situații problemă. Prin adoptarea acestei abordări holistice a predării și învățării unei game variate de idei și subiecte, fără a preda și izola în mod explicit informații, se oferă o bază naturală pentru învățare. De exemplu, creierul în sine nu izolează și nu clasifică informațiile învățate și, adesea, combinăm ceea ce știm din anumite domenii, cum ar fi știința, de exemplu, cu înțelegerea elementelor geografice. Aceasta este o formă imperativă de predare și învățare dacă dorim să creăm oportunități de învățare cu adevărat autentice pentru elevii noștri.

Însă noțiunea de curriculum integrat nu este chiar o noutate, dacă ne gândim la faptul că de la începutul secolului al XVIII-lea, J.J. Rousseau anticipează înțelesul modern al conceptului, susținând necesitatea construirii unui curriculum bazat pe nevoile și interesele copilului și pornind de la experiențe naturale, specifice vieții cotidiene. Ulterior, ca o continuare a acestor premise, J. Fr. Herbart vorbește despre necesitatea „corelării materiilor”.

Cu toate acestea, până în anii 1910 a luat amploare fenomenul de disciplinare a curriculumului, adică structurarea și organizarea acestuia după criteriul disciplinelor, aflate în plin proces de dezvoltare și consolidare. Câțiva ani mai târziu, mișcarea favorabilă integrării curriculumului este întărită de contribuțiile aduse de J. Dewey. El afirmă că structura disciplinelor tradiționale nu ar trebui să dicteze curriculumul, fiind de părere că învățarea în școli ar trebui să fie una de *tip experiențial*, focalizată pe rezolvarea unor probleme specifice vieții zilnice. Această teorie a avut implicații practice la nivelul școlilor americane, William Kilpatrick fiind cel care a expus modelul în lucrarea „The project method” (1918).

În continuare practica pedagogică păstrează interesul pentru integrarea curriculumului, însă rămâne ca o alternativă, ca o modalitate complementară de a aborda curriculumul disciplinar. Literatura de specialitate descrie integrarea curriculară drept o modalitate inovatoare de proiectare a curriculumului ce presupune organizarea didactică a conținuturilor din diferite domenii de



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

cunoaștere, astfel încât să se asigure elevilor achiziția unei imagini coerente, unitare despre lumea reală.

Comparativ cu instruirea de tip disciplinar, care accentuează caracterul academic al achizițiilor educației, abordarea integrată a curriculumului pornește de la nevoile de învățare ale elevilor în contextul lumii contemporane, apropiind în această manieră școala de viața reală. Elevii dau astfel un sens achizițiilor școlare. Când îi învățăm pe elevii noștri cunoștințe și abilități noi, deseori petrecem o cantitate semnificativă de timp lucrând la elemente specifice care contribuie în esență la un set de abilități holistice. De exemplu, atunci când explorăm învățarea limbilor străine, ne putem concentra pe abilitățile de citire, scriere, ascultare și vorbire, dar în momente alternative și separat, în ciuda faptului că aceste patru abilități cheie de alfabetizare contribuie la capacitatea noastră de a comunica eficient. Dacă dorim ca elevii noștri să își maximizeze potențialul de învățare și să devină buni comunicatori într-o gamă largă de medii, atunci trebuie să îmbinăm și să integrăm aceste elemente cheie într-o experiență de învățare autentică.

Termenul de *curriculum integrat*, sugerează corelarea, punerea în relație, integrarea conținuturilor, stabilirea de relații clare de convergență între cunoștințele, deprinderile, competențele și valorile care își au bazele în interiorul unor discipline școlare distincte.

O abordare integrată a curriculumului presupune o anumită modalitate de predare, de organizare și planificare a instruirii care produce o relaționare a disciplinelor sau a obiectelor de studiu, astfel încât să se creeze conexiuni între ceea ce învață elevii și experiențele lor și să producă dezvoltare. Demersul necesită o abordare în care punctul de pornire este finalitatea urmărită și în funcție de aceasta sunt alese celelalte componente ale procesului de învățământ. (V. Chiș, 2002, p. 135). În sens restrâns, integrarea reprezintă procesul și rezultatul procesului prin care un element nou devine parte a unui ansamblu deja existent. Din punct de vedere curricular, J.Y. Boyer susține că integrarea înseamnă organizarea, punerea în relație a disciplinelor școlare, cu scopul de a evita izolarea lor tradițională (Ciolan, 2008, p.5)

Astfel, abordarea integrată a învățării este concepută pentru a se concentra pe realizarea de conexiuni între concepte și experiențe, astfel încât informațiile și competențele să poată fi aplicate la probleme sau provocări noi și complexe. „Curriculumul integrat presupune crearea de conexiuni semnificative între teme sau competențe care sunt de regulă formate separat, în interiorul diferitelor discipline. Aceste teme sau competențe au o puternică legătură cu viața cotidiană a elevilor și își propun, direct sau indirect, să contribuie la formarea unor valori și atitudini.” (L. Ciolan, 2003, p.24)



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

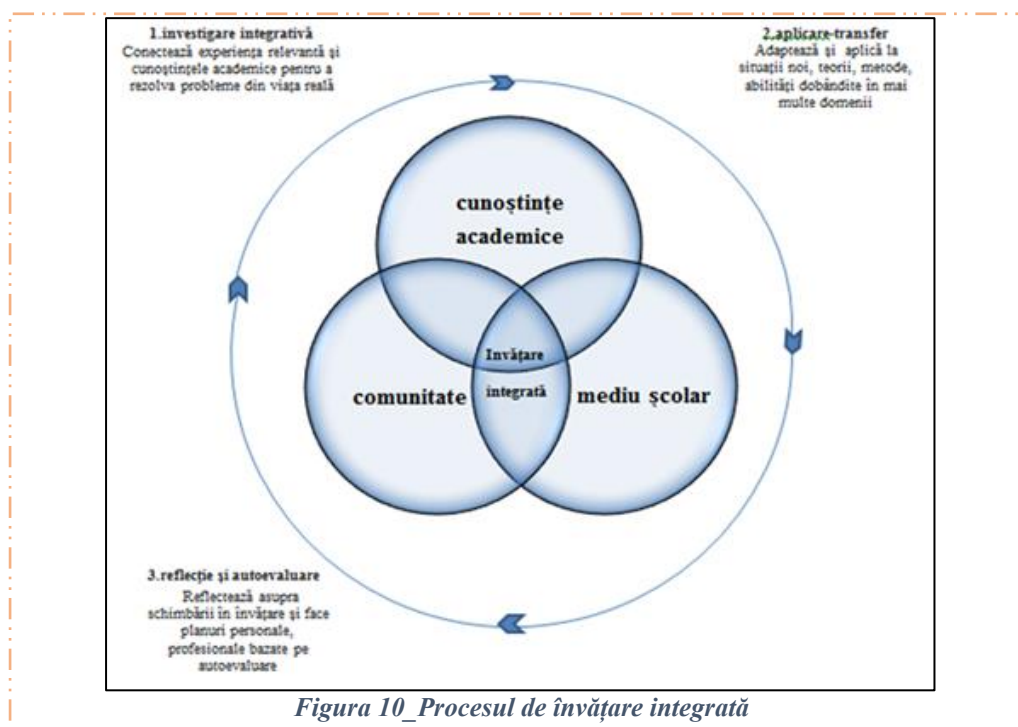
Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Învățarea integrată poate lua o varietate de forme, de la conectarea abilităților și cunoștințelor din surse și experiențe multiple, aplicarea abilităților și practicilor în diverse contexte, utilizarea punctelor de vedere diverse și chiar contradictorii până la înțelegerea problemelor și a pozițiilor în context. De aceea învățarea integrată este învățarea care nu rămâne în „spațiul” unde ai învățat-o (*Figura 10*). Trebuie transferată, suprapusă, sintetizată, conectată și aplicată.



Astfel se pot sintetiza o serie de caracteristici între care creativitatea, adaptabilitatea, raționamentul critic și colaborarea sunt caracteristicile cheie ale învățării integrate. De asemenea, învățarea integrată se concentrează în primul rând pe rezolvarea problemelor permițând elevilor să integreze idei și experiențe și să le aplice pentru a formula noi situații de învățare. Utilizarea unei varietăți de stiluri de învățare, valorificarea inteligențelor multiple face învățarea relevantă și plină de înțeles, cultivă obiceiuri de învățare pentru tot parcursul vieții, promovează implicarea și contribuie la dezvoltarea carierei și a succesului viitor.

Printre **beneficiile** învățării integrate reținem:

- angajament crescut: învățarea integrată poate crește implicarea elevilor. Atunci când mai multe subiecte sunt combinate, elevii pot vedea relațiile dintre ele și cum pot fi aplicate în situații din lumea reală, făcând materialul mai interesant și mai captivant.
- o mai bună: înțelegere: prin integrarea disciplinelor, elevii pot dezvolta o înțelegere mai profundă a materialului și îl pot păstra pentru perioade mai lungi. Ei pot vedea conexiunile



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

dintre subiecte și modul în care acestea relaționează unul cu celălalt, oferind o înțelegere mai cuprinzătoare.

- dezvoltarea competențelor transferabile: învățarea integrată poate ajuta elevii să-și dezvolte gândirea critică, rezolvarea de probleme, munca în echipă și alte abilități transferabile care sunt valoroase în orice domeniu de studiu sau în carieră.
- motivație îmbunătățită: integrarea subiectelor și dezvoltarea modului în care pot fi aplicate în viața reală poate crește motivația și investiția în material, conducând la performanțe și rezultate mai bune.
- dezvoltarea creativității: învățarea integrată poate încuraja, de asemenea, gândirea creativă și dezvoltarea de idei noi, ajutând elevii să fie mai inovatori și să gândească în afara disciplinei.
- cunoaștere culturală: studiind teme din mai multe discipline, elevii pot învăța despre diferite culturi, obiceiuri, credințe și practici, ceea ce duce la o mai bună înțelegere culturală și o perspectivă mai deschisă și amplă.
- dezvoltarea abilităților de viață: când elevii învață mai multe materii împreună, ei pot vedea cum acestea pot fi aplicate în situații practice, iar acest lucru îi poate ajuta să fie mai pregătiți pentru a avea mai mult succes în profesie.
- dezvoltarea capacității de lucru în echipă: lucrul împreună la sarcini sau în proiecte poate întări relațiile dintre elevi și poate crea un mediu de învățare pozitiv și favorabil.

#### **Avantajele integrării curriculumului:**

- calitate în planul profunzimii și al temeiniciei, în sensul că elevii identifică mai ușor relațiile dintre idei și concepte, dintre temele abordate în școală și cele din exteriorul ei;
- baza integrată a cunoașterii conduce la o refacere/redare mai rapidă a informațiilor;
- în planul relațiilor interpersonale este încurajată comunicarea și rezolvarea sarcinilor de lucru prin colaborare, elevii devenind astfel mai angajați și mai responsabili în procesul învățării;
- promovează atitudini pozitive;
- rolul cadrului didactic este cel de facilitator mai mult decât de sursă de informații.

#### **Limite ale abordării integrate a curriculumului:**

- abilitatea metodologică a cadrelor didactice pentru integrarea curriculară;
- realizarea unei coordonări corecte între temele abordate din perspectivă integrată și temele abordate clasic;







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

- stabilirea modalităților de evaluare a performanțelor individuale, în situația învățării prin cooperare;
- acomodarea corectă a proiectelor și abordării pe teme într-o schemă orară coerentă.

Așadar, învățarea integrată a cunoștințelor este o componentă esențială a procesului de integrare curriculară și o autentică direcție de inovare curriculară ce în care punctul de plecare este elevul și experiența sa.

### 3.2.3.4. b. Învățarea bazată pe proiect – implicare, colaborare, inovație

Învățarea bazată pe proiect este un model care organizează învățarea în jurul unor teme bazate pe întrebări sau probleme care provoacă interesul elevilor și care îi implică pe aceștia în proiectare și rezolvare, în luarea deciziilor sau activitățile de investigare. Acest tip de învățare oferă elevilor posibilitatea de a lucra relativ autonom pe perioade lungi de timp și se finalizează cu produse creative.

Instruirea pe bază de proiect este inovatoare prin accentul pus pe învățarea cooperativă. Activitățile se potrivesc cu cele din lumea reală. Acest lucru încurajează perspective interdisciplinare și le permite elevilor să joace roluri diverse și să construiască experiențe aplicabile în diferite contexte de viață, făcând învățarea autentică.

Învățarea prin proiect se conturează în jurul a cinci caracteristici fundamentale:

- proiectele sunt centrale, nu periferice față de curriculum. Elevii învață conținuturi disciplinare și transdisciplinare, prin intermediul proiectului. Proiectele pot fi construite în jurul unităților tematice sau prin intersecția de subiecte de la două sau mai multe discipline, fundamental fiind faptul că acestea se subsumează intereselor elevilor.
- proiectele implică elevii într-o investigație constructivă, acestora devenind inițiatorii, cei care proiectează și implementează modul în care investighează diferitele aspecte ale realității.
- proiectele sunt organizate în jurul unei probleme sau provocări care nu au o soluție prestabilită, iar elevii proiectează procesul de găsire a unei soluții prin valorificarea abilităților de gândire critică, de rezolvare de problemelor, a colaborării și a diferitelor forme de comunicare.
- oferă posibilitatea elevilor de a soluționa probleme utilizând o varietate de resurse, de a distinge între informațiile relevante de cele mai puțin relevante, de a învăța să lucreze independent și să-și asume responsabilitatea atunci când sunt solicitați să facă alegeri.



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

- elevii sunt puși în situația de a reflecta în mod regulat la ceea ce fac, de a testa soluții și de a fi flexibili în raport cu traseul parcurs până la obținerea rezultatului.

## **Învățarea prin proiect – schimbare de roluri și creșterea participării elevilor în mediu incluziv**

Învățarea prin proiect este o abordare instructivă bazată pe activități de învățare și sarcini care derivă din situații reale, care lansează provocări de rezolvare elevilor. Aceste activități se focalizează pe stilurile de rezolvare a problemelor pe care le utilizează elevii, în afara sălii de clasă. Învățarea prin proiect este, în general, realizată de grupuri de elevi care lucrează împreună pentru un obiectiv comun.

Această abordare îi învață pe elevi nu doar teorie, ci și abilități importante pentru a deveni viitori adulți independenți în societate. Aceste abilități includ: abilități de comunicare și prezentare, abilități de organizare și gestionare a timpului, abilități de cercetare, abilități de autoevaluare și reflecție, abilități de cooperare în grup, leadership și gândire critică.

Performanța este evaluată în mod individual și ia în considerare calitatea produsului realizat, înțelegerea aprofundată a conținutului și contribuția la procesul de realizare a proiectului.

Învățarea prin proiect le permite elevilor să reflecteze asupra ideilor și opiniilor proprii și să ia decizii care influențează rezultatele proiectului și procesul de învățare în general. Produsul final are calitate superioară, rezultate autentice și vizibile ale învățării atât pentru profesori, cât și pentru elevii implicați.

În cadrul acestei abordări, elevii folosesc instrumente diverse pentru a răspunde unei probleme complexe, iar profesorul acționează ca facilitator, ca ghid și dirijor, ca ofertant de posibile căi de explorat în vederea găsirii soluțiilor.

### **În cadrul învățării prin proiect ...**

- Elevii se îndrumă reciproc

Statutul de profesor, ca sursă primară de autoritate în clasă, s-a diminuat ca importanță. Astăzi, prin intermediul multitudinii de informații ușor accesibile, elevii pot avea o bază solidă de cunoștințe, sau pot pretinde că o au. Elevii pot deveni o sursă de informație credibilă și atractivă, asumându-și, sub îndrumarea profesorului, atât roluri informale cât și formale de îndrumător al colegilor. Dacă aveți în clasă astfel de situații, exploatați-le la maxim!

- Profesorii devin facilitatori



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Profesorii care își implică elevii în activități de învățare bazate pe proiecte își regăsesc de asemenea propriul rol. În loc să fie simpli comunicatori de cunoștințe, ei descoperă că sarcinile lor principale sunt de a ghida și de a-și îndruma elevii. Ei îi învață pe elevi cum să pună întrebări și cum să caute informații.

### Rolul învățării prin proiect în crearea unei comunități de învățare

Educația eficientă bazată pe proiecte se bazează pe o comunitate puternică de învățare, pe care un profesor o creează și trebuie să o promoveze în mod regulat. Construirea unei comunități de învățare începe prin **cunoaștere reciprocă**. Fără a deține informații suficiente despre elevi și fără a te lăsa la rândul tău cunoscut, comunitatea de învățare nu se poate construi. Este la fel de important să avem o bună comunicare cu elevii și între elevi. Pentru a face acest lucru, elevii trebuie să fie implicați în crearea definiției a ceea ce înseamnă a comunica bine. În loc să le spunem copiilor cum arată o comunicare bună, sunt de preferat discuțiile despre ce înseamnă să fii un bun membru al comunității, un bun prieten, un partener bun de învățare.

Cunoașterea reciprocă vizează două dimensiuni:

- Cunoașterea ca stare de reflectare a unei realități, ca imagine subiectivă pe care profesorul și-o formează despre fiecare elev, care îl sprijină pe acesta în demersul proiectării situațiilor de învățare. Informațiile relevante – individuale și sociale – despre particularitățile de dezvoltare și învățare ale elevilor oferă posibilitatea încurajării și sprijinirii elevilor în funcție de nevoile specifice de învățare ale fiecăruia.
- Cunoașterea ca proces de comunicare între profesor și elevii săi, care este o acțiune continuă și zilnică, nu o intervenție specifică și singulară; mai mult decât atât, cunoașterea presupune interacțiune. Nu vom obține cu ușurință informații despre elevii noștri, atâta vreme cât nu furnizăm acestora informații despre propria persoană. Cunoașterea elevilor este în același timp un proces și o relație.
- Următorul pas în construirea unei comunități de elevi este **colaborarea**, dar mai întâi elevii trebuie învățați să coopereze. Atunci când elevii cooperează, ei acționează sub forma unui acord tacit de a lucra la unison. Colaborarea, pe de altă parte, presupune a ajunge la obiectivul final împreună, înțelegerea faptului că individul nu poate reuși decât dacă fiecare membru al grupului reușește și fiecare membru are un rol activ în proiectul comun.
- Trecerea de la cooperare la colaborare este, de multe ori, dificilă. Pot exista conflicte, atunci când ideea unui elev este respinsă de grup, iar acesta refuză să se mai angajeze în rezolvarea sarcinilor. De asemenea, pot exista situații în care elevii nu se implică egal. Toate acestea solicită abilitățile de organizator, facilitator și negociator ale profesorului.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Un alt pas important în construirea unei comunități autentice de învățare este legată de ”**avantajul îndoielii**”. În foarte multe situații, după câteva încercări nereușite de a implementa învățarea prin proiect, abandonăm. Sunt teme sau situații care nouă ni se par atractive, relevante pentru curriculum, dar ele nu au impactul așteptat atunci când le aducem în fața elevilor. Formulăm deseori, în urma acestor experiențe, concluzii eronate de tipul: ”nu-î interesează nimic, elevii nu mai sunt motivați, indiferent ce metode aș folosi, nu le place școala”.

Specialistul în învățare prin proiect, Laura Thomas, reflecta la începutul ei de drum în această abordare: ”Dacă aș fi înțeles că am nevoie de mai multe informații despre ei, dacă aș fi vorbit mai puțin și aș fi ascultat mai mult, atunci cred că aș fi putut avea foarte mult succes”.

De cele mai multe ori, considerăm că elevii nu sunt pregătiți să rezolve o problemă, deoarece au o altă abordare decât a profesorilor. Profesorii sunt, de cele mai multe ori, atât de strâns încorsetați în curriculum, încât nu văd soluții mult mai simple de realizare a acestuia, pe care elevii le observă imediat. În acest sens trebuie văzut ”avantajul îndoielii”.

#### Bibliografie:

1. Albușescu Ion, Catalano Horațiu – coord. *e-Didactica. Procesul de instruire în mediul online*, Editura DPH, București, 2021;
2. Andronache, Daniel-Cosmin – *Proiectarea curriculumului centrat pe competențe la disciplinele pedagogice în învățământul liceal- Teză de doctorat*- Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj-Napoca, 2013;
3. Bergmann J, Overmyer J & Wilie B (2012), *The Flipped Class: Myths vs Reality* (1 of 3), the Daily Riff-Be Smarter. About Education;
4. Bezede, R., (2014), *Valorificarea leadership-ului paideutic în cadrul comunităților profesionale de învățare*. În: *Didactica Pro...* nr.5-6 (87-88);
5. Bocoș, M., Chiș, V (2012), *Abordarea integrată a conținuturilor curriculare, particularizari pentru învățământul primar*, Ed. Casa Cărții de Știință, Cluj –Napoca;
6. Chiș, V. (2002), *Provocările pedagogiei contemporane*, Ed. Presa Universitară Clujeană, Cluj –Napoca;
7. Ciolan L. (2003), *Dincolo de discipline. Ghid pentru învățarea integrată/cross-curriculară*, Ed. Humanitas Educațional, București;
8. Ciolan, L. (2008), *Învățarea integrată. Fundamente pentru un curriculum transdisciplinar*, Ed. Polirom, Iași;
9. Dobre, Iuliana - *Studiu critic al actualelor sisteme de E-learning*, Academia Română, Institutul de cercetări pentru inteligența artificială, Cap.4 E-Learning pe plan mondial, Pag. 55, București, 2010;
10. European Commission, Directorate-General Education, Youth, Sport and Culture, (2020), *Blended learning in school education – guidelines for the start of the academic year 2020/21*;
11. Fogarty, R. (1991a). *Ten ways to integrate curriculum*, Educational Leadership. 49(2), Palatine, IL: Skylight Publishing;
12. Glava, Cătălin - *Formarea competențelor didactice prin intermediul e-learning. Modele teoretice și aplicative*, Cluj-Napoca, 2009,
13. Glava, Cătălin - *Perspectiva constructivistă asupra învățării în contextul integrării educaționale a noilor tehnologii*. În: *Înnoirea educației. Studii de pedagogie și didactică aplicată*, Cluj-Napoca, 2011,
14. Hațegan Bodea C, Talaș D.A (2020), *Ghid practic de organizare a activităților online*, Ed. Presa Universitară Clujeană, Cluj
15. Jacobs, H.H. (1989), *Interdisciplinary Curriculum: Design and Implementation*, Association for Supervision and Curriculum Development, 1250 N. Pitt Street, Alexandria, VA 22314.
16. Jinga, I., Negreț-Dobridor I. – *Inspeția școlară și designul instrucțional*, Aramis, București, 2004
17. Kilpatrick, T. H. (1918), *The Project Method*, în *Teachers College Record* 19 (September) disponibil la <https://education-uk.org/documents/kilpatrick1918/index.html>







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

18. Kouwenhoven, W. (2010), *Competence based curriculum development in higher education: some African experiences* in Cantrell, M., Kool, M., Kouwenhoven, W., *Access & Expansion Challenges for Higher Education Improvement in Developing Countries* Amsterdam, VU University Press
19. Maxwell, & C. (2016), What blended learning is - and isn't, accesat la <https://www.blendedlearning.org/what-blended-learning-is-and-isnt/>
20. Meyer, G., (2000), *De ce și cum evaluăm?*, Iași, Polirom
21. Potolea D. Manolescu M., *Teoria și metodologia curriculumului*. Ministerul Educației și Cercetării Proiectul pentru Învățământul Rural, 2006.
22. Staker, H., & Horn, M. B. (2012), *Classifying K-12 blended learning.*, .Innosight Institute, accesat la:  
<https://web.archive.org/web/20130821034813/http://www.innosightinstitute.org/innosight/wp-content/uploads/2012/05/Classifying-K-12-blended-learning2.pdf#>  
<https://www.schooleducationgateway.eu/ro/pub/resources/tutorials/blended-learning-tutorial.html>  
<https://www.docebo.com/learning-network/blog/designing-blended-learning-courses/>  
<https://www.miciideveloperi.ro/articol/top-avantaje-ale-tehnologiei-in-educatie>, accesat în data de 26.07.2023.



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020



## Capitolul 3 – REPERE METODOLOGICE PENTRU ACTIVITĂȚI DIDACTICE

### 3.3. Sugestii metodologice privind desfășurarea lecțiilor în sistem blended learning și online

Coord. Carmen Iosifescu

3.3.1. Organizarea demersului didactic din perspectiva organizării predării, învățării, evaluării în sistem blended learning și online

3.3.2. Adaptarea curriculumului la sistemul blended learning și online



3.3.3. Integrarea resurselor educaționale deschise în demersul didactic



3.3.4. Evaluarea nivelului de formare/structurare a competențelor specifice în sistem blended learning și online

3.3.5. Adaptarea curriculumului la nevoile copiilor proveniți din medii dezavantajate (exemple de contexte diferențiate de învățare pentru disciplinele de examen)



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

### 3.3. Sugestii metodologice privind desfășurarea lecțiilor în contexte blended learning și online

#### 3.3.1. Organizarea demersului didactic din perspectiva organizării predării, învățării, evaluării în contexte blended learning și online

##### 3.3.1.1. Considerații generale privind blended learning, în contextul Legii 198/2023 a învățământului preuniversitar

În peisajul educațional de astăzi care evoluează rapid, găsirea echilibrului perfect între instruirea tradițională față în față și învățarea digitală este o prioritate majoră pentru educatorii moderni. Educația este considerată unul dintre cele mai importante domenii care necesită constant reînnoire și actualizare. Având în vedere provocările cu care se confruntă educația astăzi, de la scăderea calității până la rate ridicate de abandon școlar, specialiștii recomandă folosirea unor metode de predare moderne și inovatoare, cu accent pe învățarea mixtă. Aici intervin tehnologia și inovațiile în îmbunătățirea experienței de învățare, precum și în motivarea elevilor să inoveze și să interacționeze în moduri diferite.

Metodele de predare - învățare moderne și inovatoare reprezintă un set de tehnici și instrumente care pot fi utilizate în procesul educațional pentru a atinge obiectivele de învățare în mod mai eficient și mai interactiv. Aceste metode se caracterizează prin concentrarea pe furnizarea de experiențe educaționale noi și diverse, încurajând participarea activă a elevilor la procesul de învățare și ajutând la dezvoltarea abilităților creative ale acestora. Pe măsură ce nevoia de experiențe de învățare flexibile și personalizate crește, la fel crește și importanța implementării strategiilor de învățare combinată în sălile de clasă și mediile de formare. Este important, însă, să existe interacțiune și comunicare între profesori și elevi cu privire la metodele și abordările care funcționează cel mai bine în sălile de clasă.

În contextul *Noii legi a învățământului preuniversitar* 198/2023<sup>4</sup> și al evoluției tehnologiei, sugestiile metodologice pentru dezvoltarea unui sistem educațional mai eficient și mai adaptat nevoilor societății au în vedere:

1. **Personalizarea învățării** - prin utilizarea tehnologiei pentru a adapta conținutul și ritmul învățării la nevoile individuale ale elevilor.
2. **Blended Learning (Învățarea mixtă)** - integrarea tehnicilor tradiționale de predare cu cele online pentru a crea o experiență educațională mai interactivă și accesibilă. Aceasta poate include cursuri online, platforme de învățare virtuală și resurse digitale.

<sup>4</sup>[https://edu.ro/sites/default/files/\\_fi%C8%99iere/Minister/2023/Legi\\_educatie\\_Romania\\_educata/legi\\_monitor/Lege\\_a\\_invatamantului\\_preuniversitar\\_nr\\_198.pdf](https://edu.ro/sites/default/files/_fi%C8%99iere/Minister/2023/Legi_educatie_Romania_educata/legi_monitor/Lege_a_invatamantului_preuniversitar_nr_198.pdf)





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

3. **Învățarea bazată pe proiecte** - se are în vedere promovarea învățării aplicate prin intermediul proiectelor și activităților practice, ajutând elevii să dezvolte abilități relevante pentru viața reală.
4. **Colaborarea și lucrul în echipă** - utilizarea tehnologiei pentru a facilita colaborarea între elevi, inclusiv prin platforme de comunicare și colaborare online, pentru a dezvolta abilitățile sociale și de lucru în echipă.
5. **Utilizarea realității virtuale** - integrarea experiențelor de învățare utilizând realitatea virtuală și augmentată pentru a crea simulări interactive și captivante care pot îmbunătăți înțelegerea subiectelor complexe.
6. **Evaluarea autentică** - adoptarea metodelor de evaluare care reflectă abilitățile și cunoștințele necesare în lumea reală, cum ar fi proiecte, prezentări și portofolii digitale.
7. **Dezvoltarea competențelor digitale** - încurajarea elevilor să-și dezvolte abilitățile digitale și de alfabetizare informațională, astfel încât să poată evalua informațiile din mediul online.
8. **Flexibilitatea și adaptabilitatea** - dezvoltarea unui curriculum flexibil, care să permită ajustarea rapidă la noile tehnologii și schimbările din societate.
9. **Formarea continuă a cadrelor didactice** - asigurarea pregătirii cadrelor didactice pentru a utiliza tehnologia în mod eficient și pentru a se adapta la schimbările în metodologiile de predare.
10. **Includerea egalității și diversității** - asigurarea că tehnologia și metodele de predare promovează incluzivitatea, asigurând că toți elevii, indiferent de abilități sau origine, au acces egal la o educație de calitate.

**Ce este blended learning și ce o face atât de promițătoare?** Învățarea mixtă este o abordare educațională care combină predarea tradițională de tip „față în față” cu avantajele învățării online. Această metodologie de predare inovatoare oferă mai multe beneficii<sup>5</sup>, printre care:

- *O implicare mai mare a elevilor.* Învățarea mixtă poate satisface diferite stiluri de învățare, menținând elevii mai implicați și mai investiți în educația lor.
- *Flexibilitate sporită.* Învățarea combinată poate permite elevilor să acceseze materialele de curs, să finalizeze teme și să se angajeze cu colegii în ritmul lor, ceea ce duce la un echilibru mai bun între viața profesională și viața privată și ajutând la satisfacerea nevoilor individuale de învățare.
- *Colaborare îmbunătățită.* Componenta online a blended learning încurajează elevii să

<sup>5</sup> <https://edustepup.com/en/what-are-the-modern-methods-of-teaching>







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

colaboreze cu colegii lor prin discuții virtuale, proiecte de grup și alte activități interactive, stimulând un sentiment de comunitate și îmbunătățind abilitățile de comunicare.

- *Instruire personalizată.* Învățarea combinată le permite educatorilor să colecteze date în timp real despre progresul elevilor, utilizându-le pentru a personaliza formarea și pentru a oferi sprijin direcționat persoanelor cu probleme, creând o experiență de învățare centrată pe elev.

**Blended Learning** reprezintă o experiență de învățare integrată, controlată și ghidată de către profesor, fie sub formă de comunicare față în față, fie prin prezența sa virtuală. Învățarea hibridă necesită feedback imediat pentru performanța elevilor, care poate fi obținut prin combinarea tehnicilor de evaluare cu utilizarea celor mai recente avansuri tehnologice<sup>6</sup>. Învățarea hibridă ne obligă să luăm în considerare caracteristicile tehnologiei digitale în general și tehnologiilor de comunicare a informațiilor, în special.

### 3.3.1.2. Aspecte vizate de abordarea metodologică a disciplinelor

Selectarea metodelor de predare adecvate în contextul blended learning necesită o abordare bine gândită pentru a asigura o experiență educațională eficientă și coerentă.

Câteva criterii importante de luat în considerare ar fi:

- ✓ *Obiectivele de învățare* - metodele de predare ar trebui să fie aliniată cu obiectivele de învățare ale cursului sau modulelor respective.
- ✓ *Caracteristicile conținutului* - anumite metode sunt mai potrivite pentru anumite tipuri de conținut. De exemplu, dacă este nevoie să se înțeleagă concepte complexe, se pot utiliza prezentări video sau simulări interactive.
- ✓ *Nivelul de interactivitate* - este de preferat să se aleagă metode care să încurajeze interacțiunea activă a elevilor cu conținutul și între ei. Forumurile de discuții, atelierile online și activitățile de grup pot fi opțiuni bune.
- ✓ *Nivelul de angajament*: Activitățile propuse trebuie să fie angajante și captivante pentru elevi, încurajându-i să fie activi în procesul de învățare. Exemplele pot include simulări interactive, jocuri educaționale sau proiecte creative.
- ✓ *Resurse disponibile* - dacă elevii au acces limitat la internet sau dispozitive, se vor alege metode care să fie potrivite pentru aceste condiții.

<sup>6</sup> <https://www.learnworlds.com/teaching-methods-online-education/>





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

✓ *Nevoile și preferințele elevilor* - se vor alege metode care să le ofere oportunități de învățare adecvate. Un sondaj sau discuții cu elevii pot oferi informații valoroase.

✓ *Echilibrul între mediul online și față în față* - metodele de predare selectate îmbină echilibrat elementele de învățare online și cele față în față. Ele ar trebui să se completeze reciproc și să ofere coerență în învățare.

✓ *Gradul de autonomie* - se va lua în considerare nivelul de autonomie pe care doriți să-l acordați elevilor în procesul de învățare. Anumite metode pot promova mai multă independență, în timp ce altele pot necesita mai multă supraveghere.

✓ *Feedback și evaluare* - metodele ar trebui să permită atât feedback formativ, pe parcursul procesului, cât și evaluare sumativă.

✓ *Accesibilitate și incluziune* - metodele selectate trebuie să fie accesibile pentru toți elevii, indiferent de abilități sau nevoi speciale. Se vor alege tehnologii și activități care să fie incluzive.

✓ *Resurse pentru dezvoltarea competențelor tehnice* - este necesar ca elevii să aibă acces la resurse și instruire pentru a dezvolta competențe tehnice necesare pentru utilizarea tehnică a platformelor online.

✓ *Evaluare constantă și ajustări* - este importantă evaluarea constantă a eficacității metodelor de predare și să faceți ajustări în funcție de feedback-ul elevilor și de rezultatele învățării.

Abordarea metodologică a diferitelor discipline de studiu în contextul învățării mixte (blended learning) poate varia în funcție de natura și cerințele specifice ale fiecărei discipline. Alegerea și adaptarea metodelor de predare trebuie să țină cont de obiectivele de învățare, conținutul, nivelul de interacțiune necesar și nevoile elevilor.

Oferim câteva exemple despre cum ar putea fi abordată învățarea mixtă în câteva arii curriculare:

<p><b>Matematică și Științe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conținutul teoretic poate fi prezentat în format online prin video-uri sau module de învățare interactivă.</li> <li>• Exercițiile practice și problemele complexe pot fi discutate și rezolvate în sesiuni față în față, pentru a permite clarificări și interacțiune directă.</li> <li>• Utilizarea simulărilor și experimentelor virtuale poate ajuta la explorarea conceptelor științifice într-un mediu sigur și controlat.</li> </ul>
<p><b>Limbă și comunicare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lecțiile gramaticale și exercițiile de vocabular pot fi realizate online, oferind feedback instant și multiple oportunități de practică.</li> <li>• Sesiunile față în față pot fi dedicate comunicării orale, jocurilor de rol și interacțiunii în limba străină.</li> <li>• Utilizarea platformelor de chat sau videoconferință poate încuraja conversațiile autentice în limba studiată.</li> </ul>
<p><b>Om și societate</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conținutul teoretic, cum ar fi lecțiile despre evenimente istorice sau aspecte geografice, poate fi prezentat online prin texte, imagini și video.</li> </ul>



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale  
2014-2020

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesiunile față în față pot implica discuții și dezbateri în grup, pentru a explora interpretări și perspective diferite.</li> <li>• Utilizarea instrumentelor de mapare și vizualizare a datelor poate ajuta la înțelegerea conceptelor geografice.</li> <li>• Lecturile și resursele teoretice pot fi accesate online, împreună cu discuții și activități de reflecție asincronă.</li> <li>• Sesiunile față în față pot fi dedicate analizelor de caz, discuțiilor de grup și simulărilor de interviuri sau situații sociale.</li> </ul>
<p><b>Arte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demonstrațiile artistice și prezentările pot fi înregistrate în avans și puse la dispoziție online, permițând elevilor să le acceseze în ritmul lor.</li> <li>• Proiectele creative pot fi dezvoltate într-un mod autonom, iar feedback-ul poate fi oferit atât online, cât și față în față.</li> <li>• Sesiunile față în față pot fi dedicate discuțiilor despre estetică, tehnici și concepte artistice.</li> </ul>
<p><b>Educație Fizică și Sport:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sarcinile pentru pregătirea fizică individuală pot fi furnizate online, împreună cu resurse video pentru exerciții.</li> <li>• Sesiunile față în față pot include demonstrații de tehnică și antrenamente de grup.</li> <li>• Utilizarea aplicațiilor de monitorizare a activității fizice poate ajuta la urmărirea progresului și a performanțelor.</li> </ul>
<p><b>Tehnologii:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Partea teoretică a conținutului poate fi prezentată online, iar sesiunile față în față pot fi concentrate pe rezolvarea de probleme, proiecte și experimente practice.</li> <li>• Utilizarea simulărilor și a instrumentelor de modelare poate ajuta la înțelegerea conceptelor tehnice complexe.</li> </ul>
<p><b>Consiliere și orientare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pot folosi platforme online sau sisteme de management al învățării pentru a oferi resurse precum filme, articole, chestionare sau discuții pentru elevi.</li> <li>• Crearea de module de învățare online care acoperă diverse aspecte ale consilierii și orientării, cum ar fi abilități de comunicare, gestionarea stresului, luarea deciziilor sau explorarea carierei. Elevii pot accesa aceste module în ritmul lor și în funcție de nevoile lor specifice.</li> <li>• Propunerea de proiecte sau sarcini practice care să implice aplicarea cunoștințelor și abilităților dobândite în contexte reale. Acestea pot spori angajamentul și transferul de cunoștințe în situații concrete.</li> <li>• Crearea de grupuri de discuții sau forumuri online în care elevii sau participanții pot interacționa între ei și cu consilierii. Această comunitate online poate oferi sprijin continuu și poate promova schimbul de experiență</li> <li>• Implicarea părinților și educatorilor în procesul de învățare mixtă, oferindu-le resurse și informații relevante pentru a sprijini dezvoltarea elevilor.</li> </ul>

### 3.3.2. Adaptarea curriculumului la sistemul blended learning și online

#### 3.3.2.1. Recomandări de adaptare a proiectării curriculare la contexte blended learning și online

În contextul actual, reconsiderarea modului cum abordăm predarea-învățarea-evaluarea, cu păstrarea calității actului educațional, reclamă *regândirea strategiilor didactice* pe care le utilizăm, fără a renunța sau a schimba conceptualizarea psiho-pedagogică care le fundamentează.

Se are în vedere dezvoltarea și implementarea unor noi strategii didactice care vor valorifica bunele practici extrase din predarea clasică, care vor fi adaptate constrângerilor educației online. Aceste strategii didactice optimizate sunt clădite pe atuurile platformelor digitale educaționale și





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

au ca dimensiune centrală *interactivitatea*. Sarcinile/activitățile de învățare vor fi proiectate diferit, generate de tipuri diferite de instruire, ceea ce va conduce și la diferite oportunități de învățare pentru elevi.

Digitalizarea procesului de învățământ va influența modificarea tuturor componentelor acestuia. Un proces de învățământ digitalizat va presupune resurse umane cu înalte competențe digitale, resurse materiale adecvate, concretizate în dispozitive electronice performante, iar proiectarea didactică va viza strategii didactice care să valorifice materiale didactice din mediul virtual, metode didactice care să faciliteze învățarea prin descoperire, prin colaborare cu profesorul și colegii, activități de învățare inovative, care să favorizeze interacțiunea și și interconectarea.

Proiectarea didactică este un proces deliberativ de anticipare, de prefigurare mentală a pașilor ce urmează a fi parcurși în realizarea eficientă a activității didactice. Reprezintă un ansamblu de procese și operații de anticipare a acesteia, pentru a-i imprima un caracter sistematic rațional și eficient.

Proiectarea didactică poartă denumirea de design instrucțional, o sintagmă tot mai des întâlnită în literatura de specialitate și care datorită progreselor și schimbărilor de paradigmă în educație și în sistemul nostru de învățământ, are acum o conotație care se ancorează în realitatea zilelor noastre.

Sistemul de învățare de tip blended-learning oferă elevilor și profesorilor experiențe bazate pe combinarea avantajelor comunicațiilor moderne și IT, cu învățarea tradițională bazată pe dezbateri, discuții, reflecții în care elevii sunt direct implicați și unde profesorii pot oferi un feedback direct.

Este de la sine înțeles faptul că activitatea de proiectare didactică în contexte blended-learning comportă particularități distincte de cele ale proiectării pentru activitățile față în față. Aceasta trebuie să se bazeze pe un curriculum bine elaborat, pe formularea adecvată a obiectivelor propuse procesului de învățare, pe selectarea celor mai relevante strategii de predare- învățare.

Ținând seama de aspectele mai sus amintite, putem spune că în activitatea de proiectare este necesar a fi luate în considerare o serie de aspecte:

- proiectarea strategiilor și structurilor de predare-învățare și auto-învățare;
- monitorizare;
- evaluare și auto-evaluare;

Toate acestea conduc în mod inevitabil la schimbarea relației dintre profesor și elev, în sensul că cel dintâi sprijină procesul de învățare, iar elevul joacă un rol activ în procesul de învățare.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Totodată conținuturile învățării trebuie selectate și organizate astfel încât profesorul să hotărască ce conținut poate fi furnizat on-line și ce conținut ar trebui să fie utilizat în predarea față în față.

Învățarea online nu exclude și nu înlocuiește cu alte variante, secvențele de predare a teoriei și exersarea acestora prin aplicații practice. Doar organizarea secvențelor didactice va primi o alta formă și dimensiune, impusă de specificul activității în mediul virtual. Proiectarea în context blended learning presupune un efort deliberat din partea cadrului didactic pentru a stimula trei tipuri de interacțiuni. Ele iau forma interacțiunii elevilor cu materialele suport, a interacțiunii profesorului cu elevii, respectiv a interacțiunilor dintre elevi. Ponderea lor pe parcursul livrării conținutului disciplinar este variabilă. În contextul predării clasice, față în față, aceste interacțiuni apar de cele mai multe ori spontan, în schimb, pentru predarea online, ele reclamă intenționalitate și planificare. Interacțiunea cu ceilalți este o componentă cheie a abilității ființei umane de a învăța lucruri noi. Prin urmare, construirea comunităților și susținerea colaborării sunt esențiale pentru promovarea învățării.

Un curriculum adaptat nu este unul nou, nici alternativ, este același curriculum general, dar **adaptat** la contextul specific al învățării mixte. Ca și în cazul învățării tradiționale, pentru învățarea în sistem blended learning, proiectarea didactică la nivel micro va urma același demers, dar vor trebui reconsiderate componentele strategiei didactice.

Adaptarea proiectării didactice pentru sistemul online vizează așadar construirea unor strategii didactice care să răspundă nevoilor elevilor. Această activitate de anticipare a demersului didactic, comportă ajustări și o regândire a modului în care vor fi formate competențele precizate în programa școlară, vor fi livrate conținuturile, vor fi selectate și aplicate cele mai eficiente metode de predare- învățare și modul în care vor fi sau nu grupați elevii în funcție de specificul fiecărei activități de învățare în sistem blended learning

În ceea ce privește adaptarea proiectării didactice la contexte blended learning și online, putem face referire la un **scenariu pedagogic de învățare mixtă**. Scenariul se bazează pe combinarea diferitelor abordări interactive „față în față”, cum ar fi: dezbaterile, colaborarea pentru realizarea de proiecte cu activități și resurse de tip e-learning. O unitate de învățare care se bazează pe învățarea combinată ( *Tabel 11*) poate fi proiectată în direcția a două componente: Componente Față în față (FF) sau tradiționale și Componente Online (e-Learning).

*Tabel 12 Componentele unității de învățare proiectată combinat – față în față și online*

<b>Componente Față în față, tradiționale</b>	<b>Componente Online (e learning)</b>
<u>Resurse/materiale educationale pentru activități de predare- învățare- evaluare</u>	<u>Resurse/materiale educationale pentru activități de predare- învățare- evaluare</u>





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

<p>Discuții Dezbateri Realizarea de proiecte Rezolvarea exercițiilor aplicative Evaluări de diverse tipuri: orală, scrisă, practică</p>	<p>Note de lecții/ schițe de lecții în format electronic Fișe de lucru în format electronic Chestionare, teste care pot fi administrate online Prezentări Materiale video Tutoriale</p>
<p><u>Suport educațional</u> Activități de predare- învățare- evaluare față în față Discuții în grupuri mici</p>	<p><u>Suport educațional</u> e-mailuri platforme educaționale aplicații pagini web</p>

Dincolo de toate celelalte elemente structurale ale planificărilor anuale și pe unități de învățare, în activitatea de proiectare didactică în sistem blended learning este necesară luarea în considerare a aspectelor mai sus menționate și regândirea structurii documentelor elaborate de profesor și adaptarea lor la predarea blended learning, determinată de schimbările sociale din ultimii ani.

În contextul învățării centrate pe formarea de competențe, abordarea metodologică pe care o propunem pentru oricare disciplină de învățământ, ar trebui să aibă în vedere respectarea următoarelor aspecte:

- selectarea metodelor și a procedurilor didactice, atât în raport cu competențele vizate cât și cu nivelurile de complexitate a achizițiilor de învățare (cunoaștere și înțelegere, explicare și interpretare, gândire critică, aplicare) prevăzute de programă;
- încurajarea profesorului în aplicarea metodelor didactice centrate pe dezvoltarea abilităților de gândire de ordin superior (gândire critică, rezolvarea de probleme, gândire creativă etc.) în scopul îmbunătățirii performanțelor în învățare ale elevilor;
- proiectarea unor strategii educaționale diferențiate, centrate pe elev, ținând cont de trăsăturile de personalitate, nivelul motivațional, ritmul de învățare și de nevoile de formare ale acestuia;
- proiectarea unor strategii didactice care să încurajeze auto reflecția asupra proceselor și mecanismelor de învățare, încurajând metacogniția și autonomia în învățare;
- utilizarea de resurse cât mai variate, adecvate finalităților urmărite și care îi implică pe elevi în propria formare: documente școlare și de politică educațională, lucrări de specialitate cu caracter metodic-științific, sisteme multi-media, studii de caz, simulări etc.;
- diversificarea oportunităților de integrare eficientă a tehnologiilor de informare și comunicare în activitatea didactică;
- integrarea în activitățile didactice a resurselor educaționale deschise privind securitatea online, non-discriminarea și etica în comunicarea la distanță;





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

- evaluarea sistematică a performanțelor fiecărui elev, în raport cu competențele precizate în programa școlară.

Educația în sistem blended learning permite și încurajează ca implementarea activităților didactice să se poată realiza **sincron**, respectiv, **asincron**. *”Ponderea celor două modalități formative este diferită, literatura în domeniu recomandând să fie pus un accent mai mare pe activitățile asincrone. Frecvența apelului la interacțiunile sincron sau asincron este stabilită de către cadrul didactic, persoana care cunoaște cel mai bine adecvanța acestora în raport cu particularitățile domeniului, ale disciplinei pe care o predă și, desigur, ale studenților cu care interacționează. În plus, nu trebuie neglijat faptul că fiecare dintre cele două modalități de comunicare prezintă atât avantaje cât și dezavantaje.”*<sup>7</sup>

Pentru **varianta sincron** pot fi utilizate metode, tehnici, procedee didactice activ-participative cum ar fi: expunerea, conversația, explicația, demonstrația, modelarea, jocul de rol, studiul de caz, dezbateră, simularea, „Patru colțuri”, „Fish-bowl”, „Starbursting” (explozia stelar, „Turul galeriei”, metoda FRISCO, brainstorming, Metoda „Jigsaw” puzzle (metoda experților). Dintre metodele nonformale propunem: Biblioteca vie, Cafeneaua publică, Teatrul Forum, Storytelling. Toate aceste metode vor încuraja manifestarea capacității empatică și a spiritului critic.

Avantajele activității sincron sunt: suport material bogat, din surse variate, posibilitatea oferirii unui feedback imediat, clarificarea unor aspecte în timp real, alternarea formelor de organizare a activității elevilor (frontală, individuală, binom/ perechi și în grupuri mici). Exersarea cooperării pentru realizarea unei sarcini de lucru se poate realiza și în cazul predării- învățării în sistem blended- learning prin utilizarea sălilor pentru sesiuni de lucru în Google Meet, Microsoft Teams utilizarea documentelor sau prezentărilor colaborative cu drepturi de editare pe grupe din Google Drive sau Jamboard pentru grupuri de lucru colaborative, breakout rooms în Zoom.

Conform autorilor, activitățile didactice derulate **asincron** sunt activități didactice care susțin și consolidează principalul avantaj al educației online, și anume caracterul său flexibil. Activitățile nu se derulează în timp real, iar elevii nu accesează în același timp materialele transmise/postate. În schimb, ei pot parcurge conținuturile și rezolva sarcinile de lucru, în mod cu adevărat flexibil, atunci când programul le permite, în ritm propriu, beneficiind în același timp și de un ghidaj și un feedback autentic, oferite de cadrul didactic.

<sup>7</sup> Opre A., Opre D., Glava A, Glava C. (2020) Ghidul educație online la Univeristatea Babeș Bolyai din Cluj Napoca, principii și strategii de optimizare a activităților didactice în pandemia Covid 19





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Activitățile asincron sunt acele activități care nu necesită participarea simultană în timp real a tuturor participanților. Acestea oferă flexibilitate și permit elevilor să participe în momentele cele mai potrivite pentru ei.

Oferim câteva exemple de activități care pot fi derulate asincron în contextul învățării mixte:

1. **Lecturi și materiale didactice:** Elevii pot accesa lecturi, cărți, articole sau prezentări online pentru a învăța conținutul teoretic.
2. **Video-uri înregistrate:** Profesorii pot înregistra lecții video în avans și le pot încărca pe platforma online pentru ca elevii să le urmărească în ritmul lor.
3. **Forumuri de discuții:** Elevii pot participa la discuții pe forumurile online ale cursului, oferindu-le șansa de a răspunde și a contribui în momentul în care au timp.
4. **Exerciții și teste online:** Elevii pot completa exerciții sau teste online pentru a verifica cunoștințele lor și a primi feedback imediat.
5. **Proiecte individuale sau de grup:** Elevii pot lucra la proiecte individuale sau în echipe, cercetând și dezvoltând lucrări pe parcursul săptămânilor.
6. **Dezbateri și discuții desfășurate asincron:** Profesorii pot iniția dezbateri sau discuții pe teme specifice, iar elevii pot participa la acestea în momentele lor disponibile.
7. **Activități de scriere:** Elevii pot completa eseuri, jurnale, rezumate sau alte activități de scriere și le pot încărca pe platforma online.
8. **Activități creative:** Elevii pot crea conținut artistic, prezentări, videouri sau grafică și le pot împărtăși cu colegii și profesorii.
9. **Autoevaluare și auto-reflecție:** Elevii pot să își evalueze propriile progrese și să completeze activități de auto-reflecție pe platforma online.
10. **Chestionare sau sondaje:** Profesorii pot utiliza instrumente online pentru a colecta feedback și opinii ale elevilor cu privire la curs sau la subiectele discutate.
11. **Analize de caz sau studii de caz:** Elevii pot analiza și discuta cazuri sau studii de caz și pot prezenta rezultatele sub formă scrisă sau video.

Pentru **varianta asincron** pot fi utilizate metode, tehnici, procedee didactice precum: exercițiul, munca cu cartea, experimentul, metode de facilitare grafică: ciorchinele, harta conceptuală, diagrama Știu- Vreau să știu-Am învățat, Diagrama Plus-Minus-Interes, Diagrama „Ce am, de ce am nevoie”, Studiul de caz. Dintre metodele nonformale pot fi aplicate în varianta asincron metode ca: PhotoVoice, metoda Atelierului.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

În activitățile asincron i se oferă elevului posibilitatea de a realiza o documentare riguroasă, de a identifica surse credibile de informații, de a construi discursuri de impact, de a-și analiza și perfecționa calitățile personale.

În acest sens, se pot utiliza platformele educaționale, de exemplu GSuite for Education cu aplicația Google Classroom, Moodle, Microsoft Teams, Edmodo care facilitează transmiterea unor materiale didactice sau constituirea unor portofolii virtuale.

Aceste exemple ilustrează varietatea de activități care pot fi derulate asincron într-un mediu de învățare mixt, oferind elevilor flexibilitatea de a se angaja și de a interacționa cu conținutul în funcție de propriul lor program și ritm.

În predarea mediată de tehnologie, cadrul didactic poate face apel la o serie de **strategii interactive** prin care să (re)organizeze conținuturile. Obiectivul acestui demers îl reprezintă sporirea clarității și a caracterului intuitiv al materialelor suport astfel încât, noua organizare rezultată, să faciliteze o învățare de adâncime, dar și transferul facil către competențele profesionale. Aceste strategii încurajează interacțiunea activă cu tehnologia și promovează înțelegerea și aplicarea conceptelor într-un mediu digital.

Dacă în cadrul procesului didactic tradițional, strategia didactică reprezintă „*modalitatea de îmbinare a metodelor, tehnicilor și procedeele didactice, a materialelor și mijloacelor didactice și a formelor de organizare*”<sup>8</sup> sau „*relațiile de interdependență stabilite între predare-învățare, în vederea determinării unor achiziții în sfera cunoașterii, subsumate finalităților educației*”<sup>9</sup>, în cadrul procesului de instruire online componentele strategiei didactice vor trebui reconsiderate.

Este cunoscut faptul ca strategiile didactice sunt flexibile și pot fi adaptate ușor la noua paradigmă de instruire. Fiecare componentă a strategiei didactice poate fi adaptată predării-învățării online.

În ceea ce privește metodele didactice, acestea pot lua ușor forme pentru online: povestirea tradițională poate deveni povestire digitală, expunerea se realizează cu eficiență și in mediu virtual și poate fi susținută cu imagini sau alte aplicații digitale. Exercițiul este favorizat de predarea-învățarea online: există o multitudine de aplicații digitale care facilitează exersarea unor deprinderi și formarea competențelor. Profesorii pot asigura programe individualizate de învățare, particularizate după potențialul cognitiv, după nivelul de literație digitală și după nevoile fiecărui elev.

<sup>8</sup> Albulescu I., Catalano, H (coord.) (2021). *Procesul de instruire în mediul online*, București, Editura DPH.

<sup>9</sup> Ibidem





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Adaptarea proiectării didactice pentru sistemul online vizează selectarea sau construirea unor strategii didactice inteligente, care să amelioreze inechitățile sociale sau personale. Modelul de instruire online determină o predare de tip incluziv, care să răspundă nevoilor individuale ale elevilor, pornind de la respectarea echității în construirea situațiilor, sarcinilor și a experiențelor de învățare.

În vederea construirii unor strategii didactice online eficiente, Horațiu Catalano<sup>10</sup> recomandă:

- crearea unor materiale digitale accesibile;
- alegerea unor platforme, aplicații și resurse digitale adecvate;
- crearea/identificarea unor resurse educaționale deschise-RED;
- alocarea unui timp pentru ascultarea nevoilor elevilor;
- promovarea unei predări incluzive, care să răspundă nevoilor individuale ale elevilor;
- identificarea unui sprijin financiar în vederea achiziționării echipamentelor tehnice;
- promovarea tutoratului online, cu scopul formării la elevi a unor abilități sociale și emoționale;
- existența unui Plan B sau C care să compenseze deficiențe tehnice apărute spontan;
- identificare stilurilor de învățare ale elevilor, în vederea corelării acestora cu instrumente sau aplicații digitale;
- asumarea de către profesor a rolurilor de: manager, proiectant, facilitator și mentor;
- implicarea elevilor în crearea unor conținuturi digitale și resurse educaționale deschise: povestiri digitale, crearea unor prezentări, realizarea unor interviuri etc;
- utilizarea strategiilor didactice de tip: flipped classroom, instruirea colaborativă, învățarea pe bază de proiecte, etc.

La acestea mai putem adăuga: proiecte multimedia (elevii pot fi încurajați să creeze prezentări multimedia, video-uri, animații sau alte materiale digitale pentru a explora și a comunica concepte sau subiecte specifice); dezbateri și discuții online (profesorii pot iniția dezbateri online sau sesiuni de discuții pe platforme de chat sau forumuri, unde elevii pot explora subiecte complexe și pot argumenta punctele de vedere); cercetare online (elevii pot fi îndrumați să efectueze cercetări online pentru a găsi informații relevante și pentru a dezvolta abilități de evaluare critică a surselor); bloguri și jurnale digitale (profesorii pot cere elevilor să țină bloguri sau jurnale digitale în care să reflecteze asupra conținutului învățat și să împărtășească gânduri și opinii); webinarii sau prezentări online (elevii pot fi implicați în organizarea și prezentarea de webinarii sau prezentări

<sup>10</sup> Ibidem





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

online, dezvoltând abilități de comunicare și de prezentare); proiecte de cercetare și prezentare (elevii pot efectua cercetări online, sintetizând informațiile găsite și prezentând rezultatele sub formă digitală).

### 3.3.2.2. Activități de învățare în sistem clasic și în sistem blended learning. Resurse pentru învățarea mixtă

Politicile europene și naționale recunosc necesitatea „echipării” tuturor cetățenilor cu competențele necesare pentru a utiliza în mod critic și creativ tehnologiile digitale în procesul de învățământ. Acestea pot îmbunătăți și perfecționa strategiile de predare și de învățare în diverse moduri. Indiferent de strategia sau de demersul pedagogic ales, competența digitală a profesorului constă în orchestrarea eficientă a utilizării tehnologiilor digitale în diferitele etape și cadre ale procesului de învățare. Spectrul noilor competențe necesare pentru realizarea învățării în contexte blended learning necesită abilități și cunoștințe în domeniul utilizării mediilor electronice în educație și învățământ, atât din partea profesorilor cât și a elevilor.

Învățarea în variante e-learning a facilitat mari schimbări în potențialitatea individuală, dând posibilitatea celor care învață să își aleagă timpul, ritmul, dozarea efortului. Acestea au permis prosperitatea individuală, asigurând însușirea informațiilor atunci când e nevoie și într-o formă adecvata scopului propus.

Sistemele de învățare hibridă propun experiențe de predare/învățare, organizate, planificate, stocate pe medii electronice, într-o ordine secvențială și logică pentru a fi asimilate de subiecți în manieră proprie. Ele nu trebuie să înlocuiască tipurile tradiționale de învățare și formare, ci să le completeze în scopul măririi randamentului acestora. Era digitală solicită o revizuire a abordărilor didactice pentru a veni în întâmpinarea nevoilor de învățare ale copiilor.

Pentru a utiliza eficient noile tehnologii ale informației, este necesară **reconceptualizarea didacticii tradiționale**. Proiectarea unei predări eficiente online ar trebui să se concentreze pe înțelegerea conceptului de comunicare mediată de computer: pagini web, camera de chat, mesagerie, rețele sociale, videoconferințe etc. Astăzi profesorii pot derula demersuri didactice inovatoare dacă își vor folosi abilitățile în a căuta, selecta, evalua, planifica, implementa și gestiona resursele digitale.

Competențele specifice ce se cer a fi formate vizează în principal:

- achiziția abilităților de utilizator al mediilor virtuale necesare ca elev și al proceselor de învățare în medii virtuale;





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

- utilizarea de către elevi a tehnologiilor informatice și de comunicare, ca instrumente de eficientizare a activității de învățare și construirea unei baze de date;

- autonomie și responsabilitate în utilizarea informațiilor oferite de mediile virtuale;

- participarea responsabilă la activitățile din cadrul comunităților/claselor de învățare virtuale;

Pentru toate ariile curriculare, acțiunile cadrului didactic în sistemul de predare blended learning presupun în mod simultan îmbinarea predării tradiționale cu cea la distanță. În acest sens se recomandă utilizarea de către profesor a *platformelor digitale* care facilitează *predarea-învățarea sincron și asincron*:

- sincron, în sensul că toți participanții se conectează în același timp și sunt sub îndrumarea unui profesor, existând posibilitatea lucrului în comun sau a partajării informației. Comunicarea de tip sincron depinde extrem de mult de variabila timp, toți participanții trebuie să fie conectați în același timp
- asincron, în acest caz participanții parcurg demersul de învățare în ritm propriu. Totuși, nu sunt complet independenți deoarece sunt situații când e nevoie de comunicare pentru răspunsuri care nu permit întârzieri.

*Învățarea mixtă (blended learning)* desemnează o gamă de posibilități reprezentate de combinarea internetului și mediilor digitale cu formele cunoscute de învățare în clasă, care cer prezența fizică simultană a profesorului și a elevilor. Termenul de „învățare mixtă” a apărut la sfârșitul anilor 90 ai secolului trecut. De-a lungul timpului, înțelesul său s-a modificat și s-a stabilizat. Începând cu anul 2006 și până în prezent, termenul de „învățare mixtă” înseamnă o combinație de învățare „față în față” (în clasă) și învățare mediată de tehnologie (e-learning). Altfel spus, învățarea mixtă înseamnă că elevul învață parțial prin intermediul instruirii online și parțial cu profesor în sala de clasă. Elevii pot să-și desăvârșească învățarea online în clasă, în laboratorul de informatică sau acasă, având grade diferite de control asupra timpului, locului, modului de studiu și a ritmului de învățare. Secolul al XXI-lea a adus în didactica modernă o abordare nouă, rezultat al avântului instrumentelor digitale care s-au dovedit a fi eficiente în actul de predare-învățare-evaluare. Aceste instrumente răspund profilului elevului „nativ digital”, care are un stil de învățare diferit de cel al profesorilor, folosind tehnologia pentru a se informa și care are un ritm de asimilare a informațiilor diferit de cel al celorlalți elevi.

Prezentăm mai jos câteva modele de învățare mixtă:

- **Modelul rotației individuale** - acest model de învățare permite elevilor să se rotească prin stații de lucru la un program fix, pentru un anumit curs sau subiect, unde cel puțin una dintre stații







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

este o stație de învățare online. Aceștia învață folosind cursuri online și pot face o varietate de activități, cum ar fi revizualizarea, completarea sau revizuirea lecțiilor, citirea cursurilor sau efectuarea evaluărilor administrate de computer. Prin aceste tipuri de activități bazate pe tehnologie, elevii au oportunități de a lucra independent și privat, fără griji cu privire la modul în care vor performa în fața colegilor lor.

Pentru partea offline a învățării lor, elevii instrucțiuni directe de la un profesor, urmate de o varietate de activități, care ar putea include lectură modelată și independentă, fișe de lucru, îndrumare individuală, munca în grupuri mici, proiecte, jocuri și altele. De exemplu, în cadrul unei ore de clasă, elevii se rotesc între stațiile de învățare la intervale de 15-20 minute, fiind organizați în grupuri mici de lucru, astfel:

- Grupul 1 – învățare condusă de profesor;
- Grupul 2 – muncă independentă, respectiv lucrul în grup (colaborare);
- Grupul 3 – învățare online personalizată

o **Modelul clasei inversate**<sup>11</sup> - Acest model de învățare mixtă combină învățarea tradițională cu învățarea online. Mai exact, predarea lecțiilor, colaborarea în echipe și instruirea se realizează în regim online, urmând ca mai apoi elevii să implementeze subiectele învățate prin realizarea de proiecte sau teme în clasele fizice, fiind îndrumați de către profesori atunci când este nevoie. În cadrul acestui model, atenția este centrată pe elev, subiectele putând fi studiate în profunzime și înțelese într-o măsură mai mare, iar feedback-ul oferit de către profesor fiind mai ușor de obținut. Mai mult decât atât, elevii sunt mai atenți și mai activi, fiind în același timp responsabili de organizarea propriului timp pentru a putea aprofunda cât mai bine materia.

De obicei, conținutul didactic legat de materie este prezentat prin videoclipuri educaționale preînregistrate pe care elevii le pot viziona acasă sau în timpul orelor de curs. Acest lucru le permite să progreseze prin lecție în propriul ritm și oferă mai mult timp pentru interacțiunea cu profesorul și pentru a răspunde întrebărilor legate de lecție. Ca rezultat, profesorul se poate concentra pe oferirea de sprijin individual elevilor și pe a-i ajuta să înțeleagă mai bine conceptele. Un exemplu de succes de săli de clasă inversate este „Khan Academy”, o platformă educațională online care oferă lecții de instruire în diverse domenii și se bazează pe sălile de clasă inversate ca metodă principală de livrare a conținutului. Această platformă îi ajută pe elevi să înțeleagă concepte dificile și oferă o gamă largă de instrumente educaționale pe care cursanții le pot folosi pentru a-și îmbunătăți abilitățile educaționale și intelectuale.

<sup>11</sup> <https://edict.ro/metoda-clasei-inversate-eficacitatea-acesteia-in-invatamantul-profesional-tehnic/>





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

○ **Modelul amestecului propriu** - În acest model de învățare mixtă elevii iau cursuri online, pe lângă cele tradiționale față în față, sub formă de webinar, bloguri sau tutoriale video, pentru a aprofunda un anumit subiect. Este practicat în mod obișnuit în rândul elevilor de liceu deoarece le oferă libertatea de a suplimenta ceea ce au învățat și ceea ce au fost învățați în clasă. Pentru ca această metodă de învățare mixtă să aibă succes, elevii trebuie să fie foarte motivați. Metoda amestecului propriu este ideal pentru cei care doresc să urmeze cursuri suplimentare în domeniul studiat sau într-un alt domeniu de interes care nu este acoperit de curriculumul obligatoriu.

○ **Modelul flexibil**<sup>12</sup> - În cazul modelului flexibil, conținutul și instruirea sunt oferite cu precădere online, ca în cazul modelului clasei inversate, profesorul oferindu-le sprijin elevilor în clasă, „în funcție de nevoile acestora, prin intermediul unor activități precum instruirea în grupuri restrânse, proiectele de grup și îndrumările individuale”

○ **Învățare bazată pe proiecte.** Învățarea bazată pe proiecte este o metodă de predare modernă care se concentrează pe elevii care învață prin proiecte și activități practice legate de o anumită temă. Această abordare oferă numeroase beneficii, cum ar fi încurajarea colaborării și interacțiunii între studenți, îmbunătățirea abilităților de rezolvare a problemelor și a abilităților de luare a deciziilor și încurajarea creativității și inovației. În această metodă de învățare activă, profesorul acționează ca ghid și facilitator, în timp ce elevii își asumă responsabilitatea pentru propria lor călătorie de învățare. Studiarea în acest fel poate duce la o mai bună implicare și înțelegere, le poate stimula creativitatea și poate promova învățarea pe tot parcursul vieții.

○ **Tehnologia Panorama.** Este o tehnică care utilizează imagini cu unghi larg pentru a crea o imagine completă a scenei capturate. Acest lucru se realizează prin capturarea unei serii de imagini individuale ale scenei și apoi îmbinarea acestora într-o imagine panoramică tridimensională cu unghi larg. Această imagine poate fi afișată interactiv și realist pe un ecran mare sau online. Această tehnologie permite elevilor să se cufunde în mediul virtual și să exploreze scena mai în detaliu și realism, ceea ce ajută la stimularea învățării și la îmbunătățirea înțelegerii. Exemple de utilizare a tehnologiei panoramice în educația modernă includ utilizarea acesteia în lecțiile de geografie, unde elevii pot explora diferite regiuni, orașe și țări din întreaga lume fără a fi nevoie să călătorească în ele. De asemenea, poate fi folosit în lecțiile de istorie pentru a reprezenta evenimente istorice importante într-un mod interactiv și antrenant, îmbunătățind astfel înțelegerea și înțelegerea informațiilor de către elevi.

○ **Învățarea personalizată.** Învățarea personalizată este o abordare inovatoare de predare

<sup>12</sup> <https://www.schooleducationgateway.eu/ro/pub/resources/tutorials/blended-learning-tutorial.htm>





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

care se concentrează pe satisfacerea nevoilor, intereselor și stilurilor de învățare individuale ale elevilor. Aceasta implică analiza nivelului de cunoștințe, abilitățile, interesele și nevoile specifice ale fiecărui elev și, pe baza acestuia, proiectarea unui plan de predare personalizat pentru el. Învățarea personalizată poate fi utilizată în diferite medii educaționale, inclusiv în sălile de clasă tradiționale și învățarea la distanță. Unul dintre cele mai de succes exemple de învățare personalizată este curriculumul de predare a limbii engleze implementat în Finlanda, unde planurile de învățare personalizate sunt concepute pentru fiecare student în funcție de nivelul și stilul individual de învățare al acestuia. Multe studii indică faptul că această abordare îi ajută pe elevi să obțină rezultate bune în învățarea limbii engleze și le crește încrederea în sine în procesul de învățare

- **Tehnologia Realității Virtuale**<sup>13</sup> Tehnologia realității virtuale este considerată una dintre cele mai inovatoare și moderne metode de predare care utilizează tehnologia. Intră într-o lume complet nouă în sala de clasă folosind tehnologia de realitate virtuală. Asemănător cu starea într-un cinema 3D sau experimentarea jocurilor de realitate virtuală, elevii se pot scufunda în medii diferite și pot interacționa cu obiecte „reale” în loc să vadă doar lucruri pe ecranele computerului. Tehnologia realității virtuale permite cursanților să experimenteze situații și condiții realiste fără a fi nevoie să fie prezenți fizic, permițându-le astfel să dezvolte noi abilități. Un exemplu de succes de utilizare a tehnologiei de realitate virtuală în predare este programul „**Google Expeditions**”, care permite cursanților să exploreze lumea prin excursii virtuale interesante și realiste. Tehnologia realității virtuale poate fi folosită și pentru formarea profesională în diverse domenii, cum ar fi medicină, inginerie, științe, design și multe altele

- **Gamificarea educației**<sup>14</sup> este o tehnică de creștere a implicării care presupune îmbinarea aspectelor care țin de joc într-un mediu de învățare. Aceasta este tehnica de integrare a principiilor și conceptelor de joc într-un mediu de învățare sau de formare pentru a le face mai captivante și interesante pentru. Gamificarea educației poate crește nivelurile de implicare ale elevilor într-un mod similar cu felul în care jocurile o pot face, pentru a-și consolida talentele specifice și a-și maximiza învățarea.

- **Învățarea distanțată**<sup>15</sup> este metoda de predare în tendință în era modernă. Învățarea

---

<sup>13</sup> <https://edustepup.com/en/what-are-the-modern-methods-of-teaching>

<sup>14</sup> Dichev, C., Dicheva, D., (2017), Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review, in *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, Springer Open

<sup>15</sup> Noor, S., Isa, F.M., & Mazhar F.F. (2020). Online teaching practices during the Covid-19 pandemic. *Educational Process International Journal* 9(3), 169-184.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

distanțată, așa cum este definită aici, constă în alocarea și reexaminarea informațiilor furnizate în perioade de timp separate, pentru a facilita stocarea informațiilor necesare în memoria pe termen lung. Această metodă se concentrează pe înfrângerea curbei uitării (concept care vizează declinul reținerii memoriei și care a fost introdus în psihologie de Hermann Ebbinghaus, un psiholog german, la sfârșitul secolului al XIX-lea)

○ **Activitățile de învățare tactilă** au loc prin demonstrații și activități practice. Ele cresc rapiditatea sistemului nervos și sistemului muscular și de asemenea se concentrează asupra simțului tactil. Prin această metodă de predare, cursanții învață prin activități practice. Acest tip de învățare este potrivit pentru disciplinele practice și pentru dezvoltarea abilităților. Se dezvoltă astfel dexteritatea. Termenul de învățare tactilă se referă la învățarea activă și colaborativă. Lucrând în același ritm cu profesorul, greșelile pot fi observate și corectate imediat, împiedicând elevul să dezvolte o tehnică greșită.

○ **Stilul de învățare VAK** (Litta, Atmowardoyo, Saliya, 2015) este o combinație a trei stiluri de învățare, ce le permite elevilor să vadă, să audă și să se miște în jur în timpul lecției. VAK reprezintă o variantă prescurtată a trei stiluri de învățare perceptivă: vizual, auditiv și kinestezic. Modelul VAK presupune că învățarea va fi eficientă prin acordarea unei atenții sporite stilurilor de învățare și explorarea potențialului pe care îl au elevii.

○ **Învățare încrucișată** se referă la o înțelegere cuprinzătoare a procesului de învățare care conectează situațiile de învățare formale și informale. „Învățarea Crossover” este evidențiată în raportul *Innovating Pedagogy* din 2015 (Sharples, Adams, Alozie, Ferguson, Fitzgerald, Gaved, Means, 2015). Această metodă de predare presupune ca un profesor să discute o întrebare în sala de clasă, apoi cursanții să exploreze întrebarea într-o excursie, adunând dovezi, după care să-și împărtășească concluziile înapoi în clasă pentru a ajunge la răspunsuri individuale sau de grup.

Așadar, **abordarea modernă a predării este în mare parte bazată pe experiență** și, de asemenea, **centrată pe elev** pe când abordarea tradițională a predării era centrată pe disciplină și pe profesor. Ambele abordări de predare au avantaje și dezavantaje. Cu toate acestea, abordarea modernă a predării este cea mai potrivită pentru atingerea obiectivelor educaționale și satisfacerea nevoilor educaționale ale elevilor. În zilele noastre, există multe abordări diferite de predare. Noi metode de predare au fost încorporate în mediile tradiționale și online, îmbunătățind considerabil învățarea elevilor. Procesul de predare **a devenit mult mai sofisticat în lumea de astăzi cu schimbări rapide, iar instituțiile de învățământ folosesc din ce în ce mai multă tehnologie de ultimă oră pentru a gestiona activitatea elevilor din clasă.** În viitor, noile tehnologii de predare







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

vor fi cea mai bună opțiune pentru educatori. Cu toate acestea, metodele moderne de predare sunt ideale pentru secolul al XXI-lea, pentru a ține pasul cu mediile și contextele înconjurătoare.3.3.2.3.

Exemple de instrumente digitale/aplicații online care pot contribui la formarea/dezvoltarea competențelor specifice în cadrul diferitelor diferite arii curriculare

Aria Curriculară	Aplicații/ platforme online ce pot fi utilizate	Descriere
Matematică și Științe	<b>Desmos</b> <a href="https://www.desmos.com/">https://www.desmos.com/</a>	O platformă interactivă pentru matematică care permite crearea de grafice, funcții și activități matematice complexe.
	<b>PhET Interactive Simulations</b> <a href="https://phet.colorado.edu/">https://phet.colorado.edu/</a>	Simulări interactive pentru diverse concepte științifice, care ajută elevii să experimenteze și să înțeleagă fenomenele.
	<b>Geogebra</b> <a href="https://www.geogebra.org/?lang=ro">https://www.geogebra.org/?lang=ro</a>	O platformă interactivă pentru matematică și științe care oferă instrumente pentru explorarea conceptelor matematice, precum geometrie, algebră și analiză
	<b>Khan Academy</b> <a href="https://www.khanacademy.org/">https://www.khanacademy.org/</a>	O platformă cu lecții video și exerciții practice pentru matematică, științe și multe alte arii curriculare.
	<b>Wolfram Alpha</b> <a href="https://www.wolframalpha.com/">https://www.wolframalpha.com/</a>	Un motor de căutare și calculator de răspunsuri pentru matematică, științe și inginerie.
	<b>Edpuzzle</b> <a href="https://edpuzzle.com/">https://edpuzzle.com/</a>	O platformă pentru a crea videoclipuri educaționale interactive cu întrebări și exerciții integrate
	<b>Labster</b> <a href="https://www.labster.com/">https://www.labster.com/</a>	Platformă pentru laboratoare virtuale și simulări în domeniile științelor, biologiei și chimiei.
	<b>Codecademy</b> <a href="https://www.codecademy.com/">https://www.codecademy.com/</a>	O platformă pentru învățarea programării și dezvoltarea abilităților tehnologice.
	<b>Exploratorium</b> <a href="https://www.exploratorium.edu/">https://www.exploratorium.edu/</a>	Resurse interactive pentru științe și experiențe virtuale, care includ experimente, videoclipuri și activități practice.
	<b>NASA's Eyes</b> <a href="https://eyes.nasa.gov/">https://eyes.nasa.gov/</a>	O aplicație care permite utilizatorilor să exploreze și să înțeleagă misiunile spațiale și conceptele de astronomie.
	<b>WWF Together</b> <a href="https://wwf.panda.org/">https://wwf.panda.org/</a>	O aplicație care oferă informații interactive despre biodiversitatea mondială și problemele de mediu.
	<b>Periodic Table App</b>	O aplicație interactivă pentru chimie.
	Limba și Comunicare	<b>Padlet</b> <a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a>
<b>Digibooks</b> <a href="https://expressdigibooks.com/">https://expressdigibooks.com/</a>		O colecție de cărți digitale și resurse educaționale pentru dezvoltarea competențelor de lectură și analiză literară
<b>BOOK CREATOR</b> <a href="https://bookcreator.com/">https://bookcreator.com/</a>		Aplicația „Book Creator” este o aplicație permisivă și atractivă, care poate fi accesată la adresa <a href="https://bookcreator.com/">https://bookcreator.com/</a> , oferind posibilitatea să creăm cărți digitale pe diferite teme
<b>Cărțile Open Book</b> <a href="https://archive.org/details/CartilePopulareInLiteraturaRomanaVol.Ii">https://archive.org/details/CartilePopulareInLiteraturaRomanaVol.Ii</a>		Platforma Bibliotecii Digitale Românești oferă o colecție de cărți clasice românești în format digital, care pot fi folosite pentru dezvoltarea competențelor de citire și interpretare a textelor literare.
<b>Poezie.ro</b> <a href="https://www.poezie.ro/">https://www.poezie.ro/</a>		O colecție vastă de poezii românești, care poate fi folosită pentru dezvoltarea competențelor de analiză și interpretare a poeziei
	<b>Scrisoare.ro</b> <a href="https://oscrisoare.ro/">https://oscrisoare.ro/</a>	O platformă pentru scrierea de scrisori deschise sau povești creative, care poate contribui la dezvoltarea competențelor de scriere și exprimare.



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587

Instrumente Structurale  
2014-2020

	<b>Duolingo</b> <a href="https://www.duolingo.com/">https://www.duolingo.com/</a>	O aplicație pentru învățarea limbilor străine prin intermediul jocurilor și exercițiilor interactive
	<b>HelloTalk</b> <a href="https://www.hellotalk.com/">https://www.hellotalk.com/</a>	O platformă pentru conversații în limbi străine cu vorbitori nativi
	<b>Memrise</b> <a href="http://www.memrise.com">www.memrise.com</a>	O platformă de învățare a limbilor străine care folosește tehnici de memorare vizuală și auditivă pentru a spori vocabularul și pronunția.
	<b>BBC Languages</b> <a href="https://www.bbc.co.uk/languages/index.shtml">https://www.bbc.co.uk/languages/index.shtml</a>	Resurse audio, video și texte pentru învățarea diferitelor limbi, cu accent pe pronunție corectă și context cultural
	<b>Anki</b> <a href="https://apps.ankiweb.net/">https://apps.ankiweb.net/</a>	O aplicație pentru crearea de carduri cu cuvinte și expresii noi, cu repetiții intercalate pentru a consolida memorarea
	<b>Clozemaster</b> <a href="https://www.clozemaster.com/">https://www.clozemaster.com/</a>	Un joc pentru învățarea vocabularului și a contextului lingvistic prin completarea de propoziții
	<b>VoiceThread</b> <a href="https://voicethread.com/">https://voicethread.com/</a>	O aplicație pentru conversații și discuții audio-vizuale, care poate fi utilizată pentru practica limbilor străine prin dialoguri și prezentări.
	<b>Babbel</b> <a href="http://www.babbel.com">www.babbel.com</a>	O platformă de învățare a limbilor străine care se concentrează pe conversație, vocabular și gramatică.
	<b>Busuu</b> <a href="https://www.busuu.com/">https://www.busuu.com/</a>	O aplicație cu lecții și exerciții pentru învățarea limbilor străine, care permite, de asemenea, corectarea de vorbitori nativi.
<b>Om si societate</b>	<b>Google Earth</b> <a href="https://earth.google.com/web/">https://earth.google.com/web/</a>	O aplicație care permite explorarea virtuală a globului și a locațiilor istorice.
	<b>TimeMaps</b> <a href="https://timemaps.com/">https://timemaps.com/</a>	O platformă care prezintă evenimente istorice și geografice printr-o linie de timp interactivă
	<b>WordArt</b> <a href="https://wordart.com">https://wordart.com</a>	Este o aplicație care realizează ușor un „nor de cuvinte” – un mod de reprezentare vizuală a unui text sau a unui șir de cuvinte, în care, de obicei, semnificația unui element-cuvânt este relevată de mărimea acestuia relativă la celelalte elemente. Poate fi un instrument pentru analiză de conținut sau pentru crearea unui suport pentru prezentare de conținut, în formă grafică – statică sau interactivă.
	<b>SLIDO</b> <a href="https://www.sli.do/">https://www.sli.do/</a>	Este o aplicație de întrebări și sondaje ușor de utilizat, care vă permite să vă implicați participanții la orice fel de întâlnire, live sau virtuală. Ajută la stimularea conversațiilor semnificative la scară largă, permițând publicului să pună întrebări și să-și exprime opinia în sondaje live.
	<b>National Geographic Education</b> <a href="https://education.nationalgeographic.org/">https://education.nationalgeographic.org/</a>	Resurse interactive, hărți și activități pentru învățarea geografiei și a culturilor din întreaga lume
	<b>Historypin</b> <a href="https://www.historypin.org/en/">https://www.historypin.org/en/</a>	O platformă pentru împărtășirea și explorarea fotografiilor și povești istorice în context geografic
	<b>Historical Scene Investigation</b> <a href="https://hsi.wm.edu/">https://hsi.wm.edu/</a>	O aplicație care implică elevii în investigații istorice prin analiză de surse și reconstituiri virtuale
	<b>Gapminder</b> <a href="https://www.gapminder.org/">https://www.gapminder.org/</a>	O platformă pentru vizualizarea datelor statistice și a tendințelor globale, care poate ajuta la înțelegerea schimbărilor economice și sociale.
	<b>UNESCO World Heritage App</b> <a href="https://apps.apple.com/us/app/world-heritage-unesco-list/id1056312221">https://apps.apple.com/us/app/world-heritage-unesco-list/id1056312221</a>	O aplicație pentru explorarea siturilor din Patrimoniul Mondial UNESCO și înțelegerea importanței lor culturale și istorică
	<b>TimeMaps</b> <a href="https://timemaps.com/">https://timemaps.com/</a>	O platformă cu hărți interactive și cronologii pentru învățarea și înțelegerea evenimentelor istorice



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

	<b>iCivics</b> <a href="https://www.icivics.org/">https://www.icivics.org/</a>	O platformă interactivă pentru învățarea și înțelegerea sistemelor politice și civice
	<b>GeoGuessr</b> <a href="https://www.geoguessr.com/">https://www.geoguessr.com/</a>	Un joc interactiv în care elevii trebuie să identifice locația bazându-se pe imagini din Google Street View
<b>Arte</b>	<b>Canva</b> <a href="http://www.canva.com">www.canva.com</a>	O platformă pentru design grafic și vizual care poate fi utilizată pentru a crea lucrări artistice sau prezentări.
	<b>Soundtrap</b> <a href="https://www.soundtrap.com/musicmakers">https://www.soundtrap.com/musicmakers</a>	Un studio muzical online pentru crearea și înregistrarea de muzică și sunete
	<b>Procreate</b> <a href="http://www.procreate.com">www.procreate.com</a>	O aplicație pentru desen și pictură digitală, cu funcții avansate de creare artistică
	<b>SketchBook</b> <a href="https://www.sketchbook.com/">https://www.sketchbook.com/</a>	O aplicație pentru desen și pictură digitală, oferind un mediu creativ pentru dezvoltarea abilităților artistice.
	<b>Tinkercad</b> <a href="https://www.tinkercad.com/">https://www.tinkercad.com/</a>	O aplicație pentru modelare 3D și design, potrivită pentru dezvoltarea abilităților de creație tridimensională
	<b>Looplabs</b> <a href="https://www.looplabs.com/">https://www.looplabs.com/</a>	O aplicație pentru crearea de muzică și mixuri, potrivită pentru dezvoltarea abilităților de producție muzicală
	<b>Dance Reality</b> <a href="https://www.dancerealityapp.com/">https://www.dancerealityapp.com/</a>	O aplicație pentru învățarea dansului prin intermediul realității virtuale.
<b>Educație fizică și sport</b>	<b>MyFitnessPal</b> <a href="http://www.myfitnesspal.com">www.myfitnesspal.com</a>	O aplicație pentru monitorizarea activității fizice și a sănătății personale.
	<b>Healthy Minds</b> <a href="http://www.healthyminds.com">www.healthyminds.com</a>	O platformă care oferă resurse pentru gestionarea stresului, îmbunătățirea bunăstării mentale și dezvoltarea unei abordări sănătoase a vieții.
	<b>Fitness Blender</b> <a href="https://www.fitnessblender.com/">https://www.fitnessblender.com/</a>	O sursă online cu antrenamente video gratuite pentru toate nivelurile de pregătire fizică.
<b>Tehnologii</b>	<b>Scratch</b> <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>	O platformă de programare pentru a dezvolta competențe în programare și gândire logică.
	<b>Codecademy</b> <a href="http://www.codecademy.com">www.codecademy.com</a>	O platformă interactivă pentru învățarea programării în diferite limbaje, cum ar fi Python, JavaScript, HTML/CSS și altele.
	<b>Tinkercad</b> <a href="http://www.tinkercad.com">www.tinkercad.com</a>	Un instrument pentru a crea modele 3D și a înțelege conceptele de design și imprimare 3D.
	<b>Khan Academy - Computer Programming</b> <a href="https://www.khanacademy.org/">https://www.khanacademy.org/</a>	Cursuri video și lecții interactive pentru învățarea conceptelor de bază în programare.
<b>Consiliere și orientare</b>	<b>MoodMission</b> <a href="https://moodmission.com/">https://moodmission.com/</a>	O aplicație care oferă sugestii pentru a face față cu succes unor emoții dificile și pentru a îmbunătăți starea de spirit.
	<b>CareerExplorer</b> <a href="https://www.careerexplorer.com/">https://www.careerexplorer.com/</a>	O platformă care oferă teste și evaluări pentru a ajuta utilizatorii să-și descopere interesele și potențialul în carieră.
	<b>TED Talks</b> <a href="https://www.ted.com/talks">https://www.ted.com/talks</a>	Prezentările și discursurile TED pot oferi perspective inspiraționale și informații utile despre dezvoltarea personală și carieră.
	<b>LifeLauncher</b> <a href="https://www.lifelaunchr.com/">https://www.lifelaunchr.com/</a>	O platformă care ajută elevii să-și dezvolte un plan de acțiune pentru succesul academic și planificarea carierei
	<b>Virtual Job Shadow</b> <a href="https://www.virtualjobshadow.com/">https://www.virtualjobshadow.com/</a>	O aplicație care oferă o privire în culisele diferitelor ocupații prin videoclipuri și interviuri cu profesioniști din diverse domenii
	<b>Kuder Navigator</b> <a href="https://navigator.kuder.com/">https://navigator.kuder.com/</a>	O platformă care ajută utilizatorii să exploreze interesele, abilitățile și valori lor și să dezvolte planuri de carieră.



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587

Instrumente Structurale  
2014-2020

	<b>YouScience</b> <a href="http://www.youscience.com">www.youscience.com</a>	O aplicație care evaluează abilitățile cognitive și interesele utilizatorilor pentru a sugera opțiuni de carieră potrivite.
	<b>MyPlan.com</b> <a href="https://www.myplan.com/careers/">https://www.myplan.com/careers/</a>	O aplicație pentru explorarea carierelor, care ajută utilizatorii să-și identifice abilitățile, interesele și să descopere opțiuni de carieră potrivite.
	<b>Calm</b> <a href="http://www.calm.com">www.calm.com</a>	O aplicație pentru meditație, relaxare și gestionarea stresului.
	<b>Khan Academy – Psychology</b> <a href="https://www.khanacademy.org/">https://www.khanacademy.org/</a>	Cursuri video și lecții interactive pentru învățarea conceptelor de bază în psihologie
	<b>Coursera și edX</b> <a href="http://www.edX.org">www.edX.org</a> <a href="http://www.coursera.org">www.coursera.org</a>	Platforme pentru cursuri online, inclusiv cursuri de psihologie predate de universități și experți recunoscuți

### Alte instrumente utile:

#### Aplicații Google

##### Google Classroom <https://classroom.google.com/>

Classroom este un instrument din suita Google Apps for Education cu care profesorii pot să creeze și să organizeze rapid teme, să ofere eficient feedback, precum și să comunice ușor cu elevii. Cu Classroom profesorii pot să-și eficientizeze timpul, să-și organizeze cursurile, precum și să comunice mai ușor cu elevii. Cu aplicația Classroom elevii pot să-și organizeze temele în Google Drive, să le finalizeze, să le predea, precum și să comunice direct cu profesorii și cu colegii. Aplicația Classroom funcționează cu Documente Google, Drive și Gmail. Astfel, profesorii pot să creeze și să strângă teme, fără ca acestea să fie pe hârtie. De asemenea, pot să vadă cine și-a terminat tema, precum și să ofere feedback direct și în timp real fiecărui elev. Profesorii pot să posteze anunțuri și întrebări, precum și să comunice în timp real cu elevii: comunicarea la curs și în afară devine mai eficientă. Classroom creează automat dosare Drive pentru fiecare elev și temă în parte. Elevii pot păstra evidența temelor care trebuie predate accesând pagina Teme.

##### Documente Google <https://www.google.ro/intl/ro/docs/about/>

Reprezintă un instrument on-line pentru creare în colaborare de documente; permite formatare încărcare de imagini, comentarii, tabele, formule; colaboratorii pot fi invitați să participe la activitate prin email; documentele realizate sunt stocate online și pot fi accesate de oriunde există acces.

##### Prezentări Google <https://www.google.ro/intl/ro/slides/about/>

Reprezintă un instrument on-line pentru creare în colaborare de prezentări; permite formatare, încărcare de imagini, comentarii, tabele, diagrame. colaboratorii pot fi invitați să participe la activitate prin email; prezentările realizate sunt stocate online și pot fi accesate de oriunde există







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

acces la Internet; ele pot fi postate pe blog sau publicate ca pagină web. la Internet; ele pot fi postate pe blog sau publicate ca pagină web.

**MENTIMETER** <https://www.mentimeter.com/app>

Mentimeter este o aplicație care îți permite să interacționezi cu un grup țintă în timp real.

Este un instrument pentru sondaje unde poți adresa întrebarea și grupul țintă poate da răspunsul folosind un telefon mobil sau orice alt dispozitiv conectat la internet.

**Wizer.me** <https://wizer.me>

Wizer.me este o platformă în care profesorii construiesc fișe de lucru online care pot fi atribuite în Classroom.

**GitMind** <https://gitmind.com/>

GitMind este un instrument online pentru hărți mentale care oferă funcții excelente pentru profesori și studenți. GitMind oferă peste o sută de șabloane pe care profesorii și elevii să le folosească și să le modifice

**TELESKOP** <https://teleskop.ro/>

Un instrument care vine în ajutorul profesorilor pentru a genera feedback 100% anonim după orele de curs.

**NEARPOD** <https://nearpod.com/>

Nearpod este o platformă de implicare activă a elevilor (inclusiv cei de liceu) în activități variate de învățare interactivă. Este una dintre cele mai complete platforme, având componente atât din Padlet, cât și din Edpuzzle și altele. În Nearpod, elevii au acces la lecții cu conținut multimedia divers, realitate virtuală, obiecte 3D, simulări PhET.

Interacțiunea cu elevii se face prin intermediul unor întrebări de verificare a înțelegerii, a unor chestionare, panouri colaborative, activități de desen sau chiar jocuri. Elevii sunt implicați în activități sincron facilitate de profesori sau activități în ritm propriu. Activitățile pot fi create de profesori sau selectate dintr-un catalog cu peste 7000 de sugestii din librăria Nearpod. Lecțiile sunt în limba engleză însă pot fi folosite ca exemplu pentru a le adapta în limba română.

**KIALO** <https://www.kialo.com/>

Un instrument unic pentru predarea gândirii critice<sup>16</sup>.

Kialo Edu este o versiune personalizată a Kialo (kialo.com), cel mai mare site de cartografiere a argumentelor și dezbateri din lume, conceput special pentru utilizarea în clasă. Formatul său clar,

---

<sup>16</sup> <https://www.kialo-edu.com/>



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

convingător din punct de vedere vizual facilitează urmărirea structurii logice a unei discuții și facilitează o colaborare atentă. Misiunea Kialo este de a promova discuții bine motivate online și, în acest scop, Kialo este gratuit pentru profesori.

#### Putem utiliza Kialo:

- pentru a ajuta elevii să ajungă la miezul problemelor pe care le discută
- pentru a-și pune cunoștințele în acțiune
- pentru a-și ascuți abilitățile de raționament critic
- pentru a-și demonstra înțelegerea

#### Cum funcționează Kialo?

Cu Kialo, discuțiile și dezbaterile sunt vizualizate clar ca un arbore interactiv de argumente pro și contra. În vârful fiecărei discuții se află teza, care este susținută sau contestată de afirmații pro și contra. Fiecare dintre aceste afirmații se poate ramifica, la rândul său, în revendicări ulterioare care le susțin sau le provoacă.

Pot fi configurate echipe pentru fiecare dintre clasele dumneavoastră pentru a partaja și a organiza cu ușurință conținutul pe care doriți să-l vadă elevii. Tot conținutul de pe Kialo-Edu.com este privat, accesibil doar persoanelor cărora le partajați.

### **3.3.3. Integrarea resurselor educaționale deschise în demersul didactic**

Resursele Educaționale Deschise (RED) reprezintă materiale de învățare, cursuri, manuale, videoclipuri și alte tipuri de conținut educațional care sunt disponibile online și Resursele Educaționale Deschise (RED) reprezintă materiale de învățare, cursuri, manuale, videoclipuri și alte tipuri de conținut educațional care sunt disponibile online și pot fi utilizate gratuit sau cu costuri minime. Încadrarea acestor resurse în activitatea de învățare poate aduce multiple avantaje, inclusiv acces la informație de calitate, flexibilitate în învățare și sprijin pentru învățarea pe tot parcursul vieții.

Integrarea resurselor educaționale deschise în activitatea de învățare presupune parcurgerea câtorva pași:

1. identificarea resurselor relevante, căutare de resurse educaționale deschise care se potrivesc cu subiectul și obiectivele de învățare ale cursului sau lecției. Există numeroase platforme și baze de date online care găzduiesc resurse educaționale deschise, cum ar fi OpenStax, Khan Academy, Coursera, edX, YouTube Edu și multe altele.
2. evaluarea calității prin asigurarea că resursele selectate sunt de înaltă calitate, precise și actualizate. Este important să verificăm dacă au fost create sau revizuite de experți în domeniu





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

și dacă au recenzii pozitive de la alți utilizatori.

3. integrarea în planificarea lecției presupune identificarea punctelor în planul lecției sau al cursului unde putem integra resursele educaționale deschise. Acestea pot fi folosite pentru a completa materialele tradiționale, pentru a oferi exemple concrete sau pentru a prezenta perspective diferite.

4. crearea de activități care să se bazeze pe resursele educaționale deschise. Acest lucru poate include citirea unui articol, vizionarea unui videoclip sau participarea la un curs online și apoi discuții, analize sau proiecte bazate pe aceste resurse.

5. promovarea implicării active prin încurajarea elevilor să interacționeze activ cu resursele educaționale deschise. Le putem cere să-și noteze observațiile, să răspundă la întrebări, să participe la discuții online sau să prezinte concluziile lor.

6. colaborarea și partajarea, încurajând elevii să împărtășească resurse educaționale deschise pe care le-au descoperit sau le-au folosit. Acest lucru poate îmbogăți experiența de învățare a tuturor și poate duce la descoperirea unor noi surse valoroase.

7. promovarea autonomiei, prin redarea controlului elevilor asupra învățării, permițându-le să exploreze resursele educaționale deschise în ritmul și stilul lor propriu.

8. evaluarea și reflectarea, după ce elevii au utilizat resursele educaționale deschise. În ce fel acestea au contribuit la înțelegerea subiectului?

9. adaptarea și personalizarea, în funcție de nevoile și preferințele elevilor și ale planului de învățare.

10. furnizarea de suport, prin asigurarea că elevii au acces la informații despre cum să acceseze și să folosească resursele educaționale deschise, inclusiv ghiduri, tutoriale și asistență tehnică.

Se recomandă să se facă trimitere la resurse educaționale deschise ce pot fi utilizate în activitatea la clasă (ex: situri cu informații și ilustrații, biblioteci online, simulări, soft educațional, laboratoare virtuale, Digitaliada, LearningApps etc), la platformele specializate de e-learning – Moodle, Google classroom, Edmodo, Easyclass, la aplicațiile pentru comunicare sincronă în grup prin apeluri video/ videoconferințe precum Webex, Zoom, Meet, Teams, Skype. La acestea, se adaugă instrumente și aplicații online pentru activități de învățare (ex.: Kahoot, Padlet, Bubbl.us, Dotstorming, Wordwall etc.), precum și platforma eTwinning pentru proiecte colaborative complexe.

Resursele educaționale existente în spațiul online oferă acces limitat la e-learning (elevilor din categoriile de risc, inclusiv a elevilor care nu au acces la tehnologie). Alte resurse pentru a furniza mediat elevilor lor materiale într-o ordine logică pentru a fi asimilate: transmiterea de materiale în





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

format letric (cu oglinda lecției, cu explicații și demonstrații detaliate, fișe de lucru) care să intre în posesia copiilor prin intermediul cunoștințelor din proximitatea acestora (vecini, magazinele din zonă), al mediatorilor școlari sau al asistenților sociali din cadrul primăriilor; înregistrări ale lecțiilor și comunicarea acestora sub formă de tutoriale pe telefon; poștă (cheltuieli decontate din fonduri la nivelul școlii, ale comunităților locale, ale ONG-urilor)

Prezentăm, în anexe, câteva exemple de integrare a resurselor educaționale deschise în activitatea de învățare, pentru diferite arii curriculare.

### 3.3.4. Evaluarea nivelului de formare/structurare a competențelor specifice în sistem blended learning și online

#### 3.3.4.1. Evaluarea competențelor în mediul online - delimitări conceptuale

**Evaluarea educațională** este o activitate componentă a procesului de învățământ, alături de predare și învățare care, prin compararea rezultatelor obținute cu finalitățile propuse și planificate, urmărește autoreglarea și eficientizarea procesului educativ, având un rol de feedback, deosebit de important.

În literatura de specialitate sunt consemnate o serie de tendințe ale evaluării, făcându-se referire la necesitatea extinderii acțiunilor evaluative de la verificarea și aprecierea rezultatelor la evaluarea procesului, a modului cum s-a desfășurat activitatea care a condus la rezultatele constatate precum și conceperea unor modalități mai eficiente de integrare a acțiunilor evaluative în activitatea didactică<sup>17</sup>.

Privită din perspectiva **paradigmelor educaționale actuale**, evaluarea capătă noi semnificații și conotații. În contextul paradigmei constructiviste, asistăm la prelevanța paradigmei evaluării calitative (formativ-constructiviste și sumativ-integrative) în fața paradigmei cantitative (standardizate randamentului)<sup>18</sup>. Autoarea ne oferă și argumentele acestei schimbări de paradigme, conturând în lucrarea sa, direcțiile spre care ar trebui să ne canalizăm atenția în ceea ce privește problematica evaluării. Iată câteva dintre aceste aspecte:

- reorientarea educației, prin centrarea pe educat;
- nevoia de a reanaliza întreg sistemul educațional pentru a lua decizii;
- accentuarea evaluării criteriale prin descriptorii (ecd) a progresului în dezvoltarea personală și profesională, prin raportarea la noi indicatori;
- corelarea rezultatelor învățării cu analiza activităților, a proceselor, a motivațiilor, a relațiilor

<sup>17</sup> Ionescu, M. (2003). Instrucție și educație- paradigme, strategii, orientări, modele. Cluj-Napoca

<sup>18</sup> Joița, E. (2010). *Metodologia educației. Schimbări de paradigme*. Iași: Institutul European







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

interactive;

- trecerea de la măsurarea randamentului, de la selecție și de la verificarea doar a cunoștințelor la urmărirea progresului până la performanță;
- necesitatea menținerii și creșterii obiectivității prin măsurare, interpretare critică, prin raportare la standarde<sup>19</sup>.

O serie de preocupări și interese pentru îmbunătățirea, eficientizarea evaluării la nivelul procesului de învățământ sunt prezente în abordările teoreticienilor și practicienilor din domeniul științelor educației.

Un model de evaluare bazat pe competențe în domeniul educației este propus de McClarty și Gaertner (2015). Din perspectiva autorilor, modelul îmbracă o varietate de formate: evaluări realizate pe cât posibil obiectiv (acestea fac apel la itemi cu alegere duală, sau cu alegere multiplă), evaluări bazate pe performanțe (de exemplu cele care constau în realizarea de eseuri, proiecte de grup) sau cele bazate pe observări ale lumii reale. Autorii menționați consideră că acest model de evaluare trebuie să cuprindă cinci elemente de validitate:

- să definească în mod clar, competențele;
- să stabilească o legătură directă, explicită între abilitățile măsurate prin evaluare și competențele vizate;
- să demonstreze că procesele cognitive și comportamentele pe care elevii le manifestă în cadrul evaluării, reflectă competențele;
- să raporteze performanțele privind competențele evaluate și prin/la alte instrumente de măsurare ale acelorași competențe;
- să demonstreze existența unei relații empirice între rezultatele evaluării și alte rezultate.

Având în vedere contextul de învățare generat de pandemia Covid 19, sunt demne de luat în considerare abordările recente privind problematica evaluării realizată în medii virtuale. Paradigma instruirii bazată pe competențe, utilizarea strategiilor interactive, conduc în mod firesc și la schimbări în ceea ce privește evaluarea. Specialiștii în domeniu menționează necesitatea de a se face trecerea de la *evaluarea învățării*, la *evaluarea ca învățare* și mai apoi la *evaluarea pentru învățare*, aceasta din urmă oferindu-i elevului oportunitatea de a realiza analize critice și de a formula reflecții. Studii recente subliniază importanța autoevaluării, dar mai ales a inter/co-

<sup>19</sup> Butaru, L. (2020). *Evaluările naționale din perspectiva pedagogiei competențelor- impact și consecințe*, București: Editura Universitară



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

evaluării. Așadar, privită ca element component al curriculumului, evaluarea trebuie să interacționeze permanent cu celelalte elemente structurale.

În era digitală actuală, dezvoltarea și evaluarea competențelor au trecut printr-o transformare semnificativă datorită accesului la tehnologia informației. Mediul online a devenit un instrument puternic pentru a evalua competențele într-un mod flexibil, eficient și accesibil. Mediul virtual oferă o serie de *oportunități* în evaluarea competențelor online. În primul rând, oferă flexibilitate de timp și loc, permițând participanților să-și aleagă momentul și locul potrivit pentru a fi evaluați. Acest lucru este deosebit de benefic pentru cei cu program aglomerat sau care locuiesc în zone geografice îndepărtate. Apoi, oferă o gamă variată de instrumente de evaluare, cum ar fi teste, proiecte, portofolii digitale, evaluări peer-to-peer și activități interactive. Această diversitate permite evaluarea competențelor într-un mod adaptat obiectivelor de învățare și tipurilor de competențe dezvoltate. Evaluarea în timp real poate oferi participanților feedback instantaneu cu privire la performanța lor. Acest lucru permite îmbunătățirea continuă și auto-reflecția. Sistemele de gestionare a învățării pot urmări și analiza datele de evaluare pentru a identifica tendințe și pentru a adapta instruirea în consecință. Această abordare ajută la optimizarea procesului de evaluare.

Există, însă, și o serie de *provocări* în evaluarea competențelor online. În mediul online, există riscul crescut al fraudei academice, cu participanți care pot folosi resurse neregulate sau colabora cu alții în timpul evaluării. Asigurarea accesului la tehnologie și conectivitate pentru toți participanții poate fi o provocare, ceea ce poate crea inechități în evaluare. De asemenea, unele instrumente de evaluare online pot fi dificil de utilizat pentru persoanele cu dizabilități. Validitatea și fiabilitatea evaluărilor online pot fi subiecte de îngrijorare. Este esențial ca evaluările să măsoare cu acuratețe competențele dorite și să furnizeze rezultate consistente. Stocarea și gestionarea datelor cu caracter personal în mediul online ridică întrebări privind securitatea și confidențialitatea acestor informații. Protejarea datelor împotriva amenințărilor cibernetice este crucială.

### 3.3.4.2. Inovarea sistemului de evaluare a competențelor elevilor – instrumente și aplicații online

Noțiunea de *e-learning* este folosită preponderent în contextul aplicării metodelor moderne de instruire, dar nu este corect să o limităm doar la aceasta. *E-learning* include următoarele componente educaționale: conținut, metodică, interacțiune, suport și evaluare. Procesul de învățământ este într-o continuă adaptare, punându-se accentul atât pe a învăța și a asimila, cât și





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

pe a aplica. Pentru a fi la fel de eficientă ca instruirea față-în-față, învățarea online trebuie să se regăsească sub forma învățării mixte (**blended learning** – online și față-în-față). Planificarea atentă a învățării online presupune nu doar identificarea conținutului de parcurs, ci și proiectarea atentă a tipurilor de interacțiune, cu scopul de a susține procesul de învățare. De asemenea, aceasta trebuie adaptată particularităților de vârstă și individuale ale elevilor. Procesul educațional presupune triada predare-învățare-evaluare, iar în acest context, profesorul trebuie să acorde atenție nu doar modului în care își organizează lecțiile, ci și felului în care evaluează nivelul achizițiilor elevilor săi.

Aplicarea unor practici de evaluare fără erori, precum și livrarea la timp a rezultatelor sunt o necesitate pentru procesul educațional, indiferent de forma de organizare a activităților. Sistemele digitale de evaluare, inclusiv în evaluarea tradițională, dar mai ales în cazul evaluării online, au menirea de a ajuta, în cel mai eficient mod, la depășirea provocărilor pe care le întâmpină evaluatorii. Adoptarea sistemelor de evaluare online, prin selectarea celor viabile, comode, ușoare în utilizare, are menirea de a facilita, activitatea profesorilor și a elevilor.

Există numeroase avantaje în utilizarea formelor de evaluare online. Astfel, o evaluare online eficientă este cea care:

- corespunde principiilor docimologice și este în conformitate cu scopurile evaluării;
- nu creează dificultăți de conectare pentru profesori și elevi;
- are mecanisme de oferire a feedback-ului imediat, astfel ca elevul să-și poată analiza rapid progresul, punctele forte și punctele slabe;
- este ergonomică, minimizează timpul de verificare, permițându-le profesorilor să se concentreze asupra analizei rezultatelor obținute, a strategiilor de recuperare și de dezvoltare;
- oferă rezultate individuale, dar și generale referitoare atât la proba aplicată, cât și la rezultatele înregistrate;
- poate fi utilizată atât pentru învățare, cât și pentru evaluare;
- duce la un rezultat mai bun al învățării și sporește încrederea elevilor.

Evaluarea nivelului de formare și structurare a competențelor specifice într-un mediu de învățare blended learning și online poate fi realizată prin diverse metode și instrumente adaptate contextului digital. Pentru a evalua competențele specifice într-un mediu online putem apela la:



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

- **Autoevaluare**, încurajând elevii să-și evalueze propriile competențe și să reflecteze asupra progresului lor prin intermediul întrebărilor de autoevaluare, activităților de auto-reflecție sau a completării de chestionare.
- **Evaluare continuă**, prin utilizarea de instrumente online pentru a distribui sarcini, activități sau teste scurte în mod regulat, pentru a măsura progresul și înțelegerea elevilor pe parcursul întregului curs.
- **Portofolii digitale**, prin crearea de spații online pentru fiecare elev în care aceștia pot aduna și prezenta munca lor, inclusiv proiecte, eseuri și alte evidențe ale competențelor dobândite.
- **Proiecte colaborative**, în care elevii pot aborda sarcini complexe, demonstrând astfel competențele lor de colaborare și rezolvare de probleme.
- **Dezvoltarea de resurse digitale**, cum ar fi tutoriale video, prezentări sau infografice, pentru a demonstra competențele de cercetare și prezentare.
- **Dezvoltarea de conținut online**, cum ar fi bloguri, podcast-uri sau pagini web, pentru a demonstra înțelegerea profundă a subiectelor și abilitățile de comunicare.
- **Simulări și laboratoare virtuale**, pentru a permite elevilor să-și demonstreze abilitățile practice și aplicabile într-un mediu controlat online.
- **Dezvoltarea de planuri de învățare personalizate**, inclusiv obiective, resurse și strategii de învățare, pentru a evalua capacitatea lor de auto-organizare și planificare.
- **Întrebări deschise și discuții**, făcând apel la utilizarea de platforme de discuții online pentru a crea dezbateri sau discuții despre subiecte complexe, evaluând astfel abilitățile de analiză și argumentare ale elevilor.
- **Evaluare peer-to-peer**, permițând elevilor să-și evalueze colegii, oferind feedback constructiv pe baza criteriilor prestabilite pentru a evalua competențele lor de evaluare și abilitățile critice.

În alegerea metodelor și instrumentelor specifice, este important să ținem cont de obiectivele de învățare, competențele specifice pe care dorim să le evaluăm și resursele tehnologice disponibile în cadrul mediului blended learning și online.

Inovarea sistemului de evaluare a competențelor elevilor prin instrumente și aplicații online poate aduce multiple avantaje, precum obținerea unor evaluări mai relevante și transparente, implicarea activă a elevilor și îmbunătățirea procesului de învățare. Iată câteva instrumente și aplicații online care pot fi utilizate în acest scop:

#### **Platforme de testare online:**







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

- **Kahoot!** este o platformă interactivă care permite profesorilor să creeze jocuri de întrebări și răspunsuri pentru a testa cunoștințele elevilor în mod distractiv.
- **Quizlet** este o platformă pentru crearea de teste, cărți cu flash-uri și activități de învățare pentru a evalua competențele de înțelegere și memorare.

#### Portofolii digitale:

- **Seesaw** este o aplicație care permite elevilor să creeze portofolii digitale pentru a-și documenta progresele, proiectele și realizările într-un mod interactiv.
- **Google Sites** reprezintă o platformă pentru crearea de site-uri web personale sau de clasă pentru a prezenta și evalua proiecte și activități.

#### Proiecte și colaborare online:

- **Google Docs** și **Google Slides** sunt instrumente pentru crearea și partajarea de documente și prezentări, care permit colaborarea în timp real între elevi și profesori.
- **Microsoft Teams** este o platformă pentru comunicare și colaborare în echipă, care pot fi folosite pentru proiecte de grup și evaluări.

#### Simulări și laboratoare virtuale:

- **PhET Interactive Simulations** reprezintă o colecție de simulări interactive pentru discipline științifice și matematică, care permit elevilor să experimenteze fenomene și concepte într-un mediu virtual.
- **Labster** este o platformă pentru laboratoare virtuale și simulări pentru a învăța și a testa concepte științifice într-un mediu online.

#### Evaluare formativă și feedback online:

- **Socrative** este o aplicație pentru crearea de chestionare și activități interactive pentru a evalua în timp real înțelegerea elevilor.
- **Edpuzzle** este o platformă pentru crearea de videoclipuri educative interactiv și testarea cunoștințelor prin intermediul întrebărilor integrate în videoclipuri.

Acestea sunt doar câteva exemple de instrumente și aplicații online care pot fi utilizate pentru a inova sistemul de evaluare a competențelor elevilor. Alegerea acestora depinde de obiectivele de învățare

### 3.3.4.3. Exemple de activități de evaluare a competențelor elevilor folosind aplicații online

#### ARIA CURRICULARĂ: OM ȘI SOCIETATE

Disciplina - Istorie

Unitatea de învățare – Perioada interbelică: o lume în schimbare





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Tema - Cetățean și stat în democrație și în totalitarism Clasa – a VII-a

Varianta de lecție: recapitularea și consolidarea cunoștințelor privind relația cetățean-stat în cazul regimului totalitar

Competența specifică vizată:

4.2. Aplicarea unor tehnici de muncă intelectuală care valorizează cooperarea, disciplina și perseverența

Strategia didactică: activitate de evaluare-învățare de tip blended-learning cu utilizare RED

Mijloace de învățământ (mijloace digitale): videoproiector, laptop, telefon

Forme de organizare: frontal, individual

Durata: 50 min

Bibliografie: <https://manualedigitaleart.ro/biblioteca/art-i7>

Resurse web:

<https://wordwall.net/resource/59471384/democra%C5%A3ie-%C5%9Fi-totalitarism-1922-1939>

<https://padlet.com/marianaandrasoae1/m-rturii-pentru-generatiile-urm-toare-ullmaz138v1oto1c>

### DESFĂȘURAREA LECȚIEI

E T A P E L E	Conținuturile învățării		Strategia didactică		Evaluare	
			Metode, procedee și tehnici didactice	Mijloace de învățământ	Forme de organizare	
L E C Ț I E I	<b>1. Momentul organizatoric</b>	Pregătirea elevilor pentru lecție, pregătirea mijloacelor necesare pentru buna desfășurare a activității.	Conversația			
	<b>2. Anunțarea obiectivelor de evaluare / a</b>	Competențe de evaluat: -stabilirea de sarcini care favorizează învățarea prin cooperare	Conversația Explicația	Videoproiector Laptop/telefon Resurse educationale	Frontală	
	<b>3. Evaluarea performanțelor</b>	Profesorul propune elevilor rezolvarea unei sarcini interactive din aplicația Wordwall. <a href="https://wordwall.net/resource/59471384/democra%C5%A3ie-%C5%9Fi-totalitarism-1922-1939">https://wordwall.net/resource/59471384/democra%C5%A3ie-%C5%9Fi-totalitarism-1922-1939</a> Profesorul explică elevilor următoarea sarcină de lucru-redactarea unei mărturii cu privire la regimul comunist având ca suport sursele istorice din manualul de istorie utilizând aplicația Padlet. <a href="https://padlet.com/marianaandrasoae1/m-rturii-pentru-generatiile-urm-toare-ullmaz138v1oto1c">https://padlet.com/marianaandrasoae1/m-rturii-pentru-generatiile-urm-toare-ullmaz138v1oto1c</a>		Videoproiector Laptop/telefon Manualul de istorie	Pe grupe  Individual	
<b>4. Aprecieri și recomandări</b>	Profesorul monitorizează întreaga activitate a elevilor și oferă sprijin		Videoproiector Laptop/telefon	Frontal, individual	Notare	

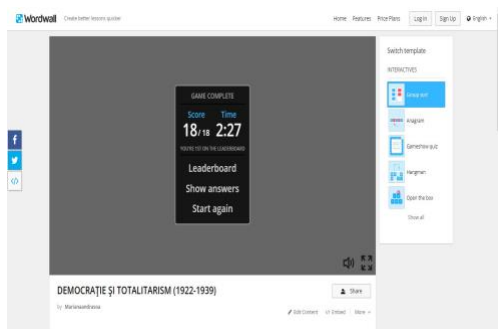
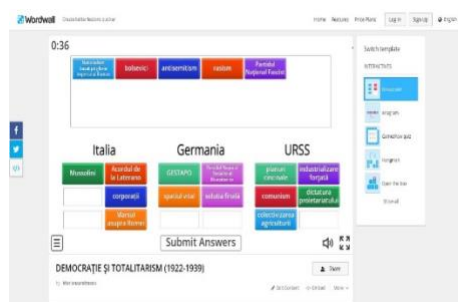
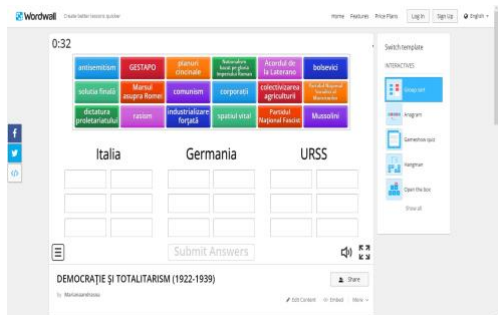


UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF  
Beneficiar: Ministerul Educației  
POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020



## ARIA CURRICULARĂ: **LIMBĂ ȘI COMUNICARE**

Clasa: a V-a

Disciplina: Limba și literatura română

Unitatea de învățare: De-a ce mă joc

Lecția: Verbul. Modul indicativ. Timpurile indicativului

Competența specifică 4.1. Utilizarea achizițiilor sintactice și morfologice de bază ale limbii române standard pentru înțelegerea și exprimarea corectă a intențiilor comunicative  
Competența de evaluat: Identificarea verbelor la diversele timpuri ale indicativului

Evaluarea formativă s-a realizat cu ajutorul aplicației Kahoot.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

1 - Quiz În enunțul „Oamenii exagerează.” verbul este la timpul	20 sec
<input checked="" type="checkbox"/> prezent	✓
<input type="checkbox"/> perfect compus	✗
<input type="checkbox"/> perfect simplu	✗
<input type="checkbox"/> imperfect	✗
2 - Quiz Verbul „tăcea” este la timpul	20 sec
<input type="checkbox"/> prezent	✗
<input type="checkbox"/> perfect compus	✗
<input type="checkbox"/> perfect simplu	✗
<input checked="" type="checkbox"/> imperfect	✓
3 - Quiz Verbul „am citit” este la timpul	20 sec
<input checked="" type="checkbox"/> perfect compus	✓
<input type="checkbox"/> imperfect	✗
<input type="checkbox"/> perfect simplu	✗
<input type="checkbox"/> mai-mult-ca-perfect	✗
4 - Quiz Verbul „adunărăm” este la timpul	20 sec
<input type="checkbox"/> perfect compus	✗
<input type="checkbox"/> imperfect	✗
<input checked="" type="checkbox"/> perfect simplu	✓
<input type="checkbox"/> mai-mult-ca-perfect	✗





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF  
Beneficiar: Ministerul Educației  
POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

5 - Quiz  
În enunțul „Renunțase la școală.”, verbul este la timpul

<input type="checkbox"/>	perfect compus	×
<input type="checkbox"/>	imperfect	×
<input type="checkbox"/>	perfect simplu	×
<input checked="" type="checkbox"/>	mai-mult-ca-perfect	✓

6 - Quiz  
În enunțul „Văzuse că prietenii lui au luat nota zece și le zâmbi.”, verbele sunt, în ordine, ai timpurile:

<input type="checkbox"/>	mai-mult-ca-perfect, perfect simplu, imperfect	×
<input type="checkbox"/>	mai-mult-ca-perfect, perfect compus, imperfect	×
<input checked="" type="checkbox"/>	mai-mult-ca-perfect, perfect compus, perfect simplu	✓
<input type="checkbox"/>	mai-mult-ca-perfect, perfect compus, mai-mult-ca-perfect	×

7 - Quiz  
Există un verb la imperfect în enunțul:

<input type="checkbox"/>	Gabi a răspuns corect.	×
<input checked="" type="checkbox"/>	Gabi privea cerul.	✓
<input type="checkbox"/>	Gabi porni spre școală.	×
<input type="checkbox"/>	Gabi băuse tot cealul.	×

## ARIA CURRICULARĂ: MATEMATICĂ ȘI ȘTIINȚE

Vom exemplifica utilizarea la matematică a unui instrument de evaluare: *Quizizz* aplicat pentru clasa a X-a – programa de 4 ore (filiera teoretică, profil real, specializarea matematică-informatică), unitatea de învățare *Noțiunea de logaritm, proprietățile logaritmilor, calcule cu logaritmi, operația de logaritmă*.

Competențele specifice vizate de evaluare sunt:

1. **Identificarea** caracteristicilor tipuri de numere utilizate în algebră și formei de scriere a unui număr real sau complex în contexte specifice.



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

2. **Determinarea echivalenței între forme diferite de scriere a unui număr, compararea și ordonarea numerelor reale.**
3. **Aplicarea unor algoritmi specifici calculului cu numere reale sau complexe pentru optimizarea unor calcule și rezolvarea de ecuații.**
4. **Alegerea formei de reprezentare a unui număr real sau complex funcție de contexte în vederea optimizării calculelor.**
5. **Alegerea strategiilor de rezolvare în vederea optimizării calculelor.**
6. **Determinarea unor analogii între proprietățile operațiilor cu numere reale sau complexe scrise în forme variate și utilizarea acestora în rezolvarea unor ecuații.**

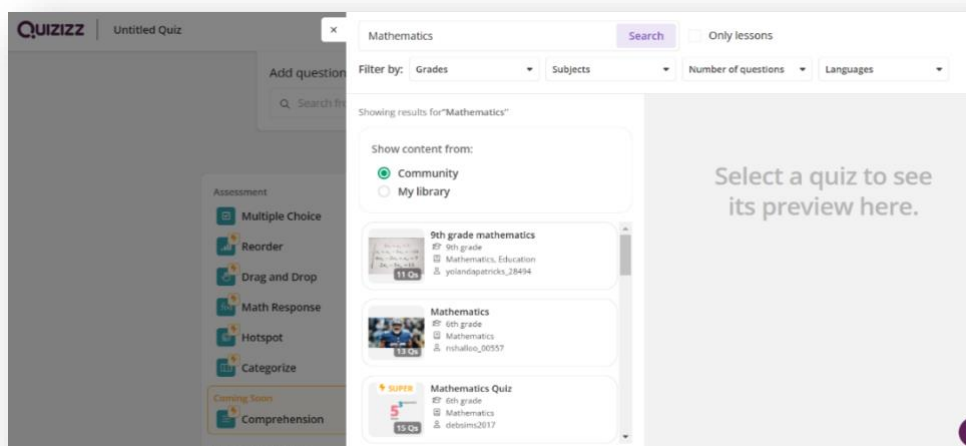
Quizziz este o aplicație on line gratuită ce constituie un mijloc de învățământ pe care fiecare profesor îl poate integra în sistemul de predare - învățare – evaluare. Elevul parcurge materialul oferit fie sub formă de prezentare combinată cu întrebări interactive, fie doar test interactiv, parcurgându-le în ritmul propriu.

Dintre avantajele utilizării acestei aplicații enumerăm:

- posibilitatea de integrare a materialelor realizate în Google Classroom (<https://classroom.google.com/>)
- generarea de rapoarte detaliate privind performanțele elevilor
- existența unei biblioteci cu itemi și materiale publice pe care profesorii le pot utiliza sau le pot edita pentru a răspunde nevoilor cursanților
- personalizarea feedback-ului pe care elevii îl primesc după fiecare întrebare din test
- Quizizz-ul poate fi utilizat de pe orice dispozitiv: computer, laptop, tabletă, smartphone-uri pe care rulează pe sisteme diverse de operare și pot utiliza orice browser.

Pagina principală a aplicației conține:

1. Biblioteca de teste publice. Prin accesarea butonului **Search for quizzes** se pot căuta teste realizate de alți utilizatori fie după un cuvânt cheie, subiect sau după numele creatorului testului.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF  
Beneficiar: Ministerul Educației  
POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

- Prin accesarea butonului My library se pot vedea toate testele pe care profesorul le-a creat sau adaptat pentru elevii săi.

The screenshot shows the 'My library' section of the Quizizz interface. It features a search bar, a 'My library' dropdown, and an 'Enter code' button. Below this, there are tabs for 'Published (65)' and 'Drafts (0)'. The main area displays a list of quizzes with their titles, student counts, and completion progress indicators (circular progress bars).

Class	Students	Completed Activities	Progress
10 B - Matematică	26	0	0%
11 A - Matematica	31	3	90%
11 D - Matematica	30	10	84%
12 B - Matematica	29	7	75%
9H - Matematică	25	0	0%

- Prin accesarea butonului **Classes** se pot vedea toate clasele virtuale din Google Classroom în care profesorul poate distribui testele interactive.
- Prin accesarea butonului Reports profesorul poate avea o imagine clară a performanței generale sau a performanței individuale, informații despre testele trimise elevilor număr de

The screenshot shows the 'Reports' section of the Quizizz interface. It includes a search bar, a 'Reports' dropdown, and an 'Enter code' button. Below this, there are filter options for 'All Games', 'All Reports', 'All Classes', and 'Filter by Date'. The main area displays a table of quiz results with columns for Type, Quiz Name, Total Participants, Accuracy, Code, Class, and Actions.

Type	Quiz Name	Total Participants	Accuracy	Code	Class	Actions
Live	Ecuatii trigonometrice Mar 2	21	55%			Assign homework
Live	Math_System_Substitution & Elimination Nov 22, 2022	17	30%			Assign homework
Live	Solving Equations Nov 22, 2022	18	89%			Assign homework
Live	Ecuatia dreptei May 31, 2022	26	81%			Assign homework
Live	Procente May 31, 2022	29	91%			Assign homework
Live	Capitale May 26, 2022	26	92%			Assign homework





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF  
Beneficiar: Ministerul Educației  
POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

participanți, procentul de răspunsuri corecte sau incorecte pentru fiecare elev. Aceste rapoarte se pot descărca și arhiva.

The screenshot shows the Quizizz interface for a quiz named "Logaritmi\_calcul". The quiz is completed and has a start date of Oct 13, 2021, at 09:10 PM. Key statistics displayed include: Accuracy of 87%, Completion Rate of 98%, 32 Students Assigned, and 15 Questions. The class insight shows 31 completed, 1 incomplete, and 0 unattempted. There are buttons for "View quiz", "Flashcards", "Email all parents", and "Share report". The interface also includes a sidebar with navigation options like "Explore", "My Library", "Reports", "Classes", and "Settings".

5. Rezultatele fiecărei evaluări pot fi transmise pe e-mail părinților.

The screenshot shows a student's quiz results page. At the top, it indicates the user is "TN (TN)" and provides system information: "Oct 18, 2021, 01:53 pm | Windows | Chrome". There are "Print" and "Delete" buttons. A progress bar shows 14 correct answers (green) and 1 incorrect answer (red). Summary statistics include: Accuracy of 93%, Points (represented by a dash), and a Score of 8400. A button labeled "Evaluate responses" is present. Below, a question is shown: "1.  $\log_4 \log_3 9 =$ ". The response is "0,5" and the correct answer is also "0,5". The question is marked as "Correct" and is a "Multiple Choice" type, with a time of "29s" and a value of "- point".









UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

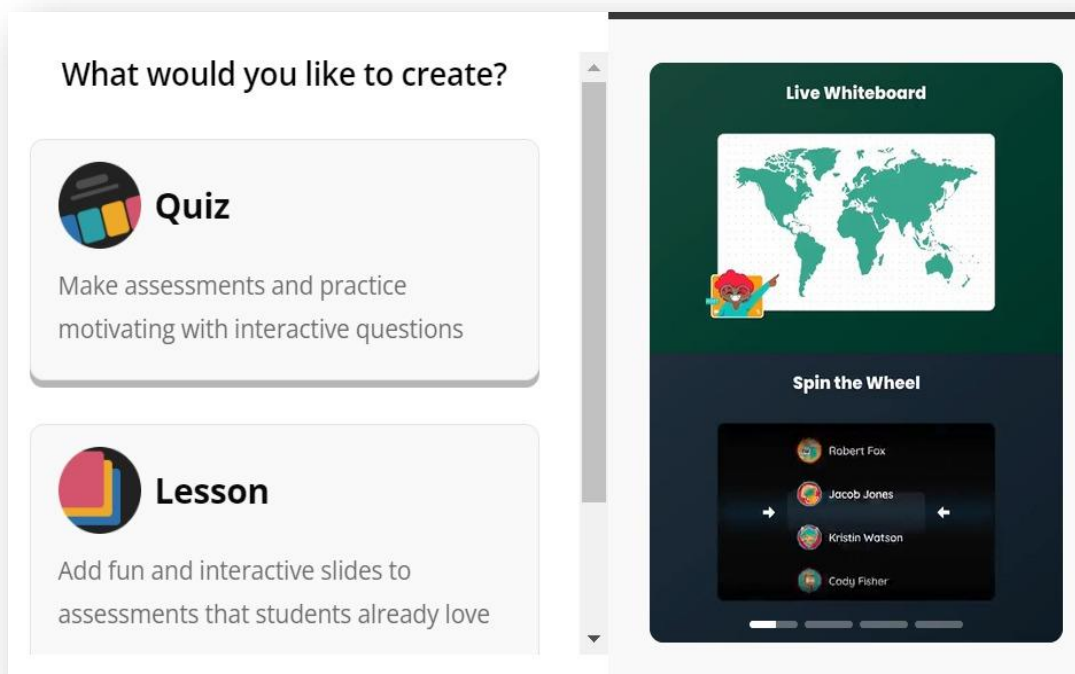
POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

7. Crearea de lecții interactive care pot conține informații text/materiale video.

Testul în format digital poate fi accesat aici:



[https://quizizz.com/admin/quiz/61671eafed8ff9001d304d84?source=quiz\\_share](https://quizizz.com/admin/quiz/61671eafed8ff9001d304d84?source=quiz_share)

## ARIA CURRICULARĂ: CONSILIERE ȘI ORIENTARE

Competențele formate prin aria curriculară Consiliere și orientare sunt cu precădere competențe non-cognitive (cunoscute uneori sub numele soft-skills). Evaluarea acestor competențe este în continuare un subiect dezbătut de cercetători, specialiști în educație și factori de decizie, neexistând la ora actuală, un consens general asupra modalităților de evaluare. Este vorba despre dificultatea definirii și diferențierii în sine a abilităților non-cognitive și prin urmare, dificultatea operaționalizării lor în comportamente clar observabile și măsurabile.

În ceea ce privește evaluarea în cadrul procesului didactic a competențelor non-cognitive stabilite prin programele școlare, experiența și bunele practici ale cadrelor didactice în ceea ce privește evaluarea inițială, curentă și sumativă sunt foarte importante.

Ora de Consiliere și orientare are, prin statut și scop, un anumit specific, derulându-se după un demers didactic care implică exerciții de spargere a gheții, exerciții specifice temei, tehnici de autoevaluare.

Specificul metodelor de evaluare este corelat cu specificul acestei discipline. Evaluarea (continuă și sumativă) se realizează pentru surprinderea progresului elevilor în dezvoltarea competențelor prevăzute, prin activități preponderent practice.



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

În cadrul orelor de Consiliere și orientare NU se utilizează notarea. Evaluarea eficientă în acest domeniu răspunde următoarelor întrebări:

- Care este nivelul de formare și dezvoltare la elevi a competențelor specifice propuse prin programa școlară pentru aria curriculară Consiliere și orientare?
- A crescut frecvența comportamentelor adaptative ale elevilor la informațiile receptate?
- Sunt elevii apti să facă față problemelor pe care trebuie să le rezolve în vederea unei inserții socio- profesionale reușite?

Strategiile de evaluare specifice ariei curriculare Consiliere și orientare sunt:

- autoevaluarea,
- chestionarele de interese și aptitudini,
- grila de observație,
- proiectele individuale și de grup, utilizate în scopul stabilirii, de către elevi și de către consilier, a unor etape noi de dezvoltare a resurselor și carierei personale.

Oferim, spre exemplificare, câteva recomandări de activități de evaluare la disciplina Consiliere și orientare.

### **Clasa a X-a**

**Aria curriculară:** Consiliere și orientare

**Disciplina:** Consiliere și orientare

**Modul tematic:** Managementul informațiilor și al învățării

**Conținut:** Managementul informațiilor- resurse informatice și comunicaționale de informare cu privire la învățare, muncă și carieră

**Tema:** Efectele micului ecran/ calculatorului/telefonului asupra minții copilului

**Competența generală 3-** Utilizarea adecvată a informațiilor, în propria activitate, pentru obținerea succesului

**Competența specifică 3.1.** – Exersarea abilităților de utilizare a unor resurse de informare variate, referitoare la propria activitate

### **Conținut**

#### **Tehnologia-resursă indispensabilă a vieții noastre actuale**

✍ ocupă un rol important în viața noastră și pare că ne acaparează din ce în ce mai mult timp

✍ a devenit parte integrantă din viața fiecăruia dintre noi și este, în esență, partea care ne ajută în îndeplinirea sarcinilor zilnice, fie că vorbim despre muncă, învățare sau despre activitățile recreative

✍ cercetătorii afirmă faptul că “Tehnologia este aici să rămână” și suntem abia la început. Lumea evoluează pe seama ei, iar oamenii pot evolua odată cu ea. Important este CUM



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



GVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale  
2014-2020

✎ telefoanele, tabletele, computerele, televizorul pot fi extrem de benefice în dezvoltarea noastră, mai ales atunci când sunt folosite atât cât trebuie și așa cum trebuie

### Utilizarea în exces a tehnologiei-riscuri

✎ Un efect major al vizionării îndelungate este crearea unei atitudini mentale pasive

✎ În urma cercetărilor desfășurate în ultimii ani, s-a constatat faptul că vizionările TV/calculatorul/telefonul dăunează dezvoltării și funcționării creierului uman

✎ În mai multe studii efectuate de către neuropsihologi s-a demonstrat faptul că mintea tinerilor ajunge să fie dependentă de starea de pasivitate, de lipsa de concentrare, care i-a fost indusă zilnic, câteva ore, prin intermediul expunerii la ecranele diverselor dispozitive.

### Cum se explică acest lucru?

✎ Cercetătorii au constatat faptul că, după numai două minute de vizionare, indiferent de conținutul programului, traseele electroencefalografice (activitatea electrică a creierului) capătă o configurație nouă, similară celor din timpul hipnozei sau a visului.

✎ Astfel, undele cerebrale își reduc frecvența, trecând din starea beta (max. 30 Hz), specifică stării de activism mental, în starea predominant alfa și teta, ceea ce indică starea de inactivitate mentală, de pasivitate pe care o cultivă vizionarea.

### Rolul emisferelor cerebrale

✎ Specialiștii au aflat de multă vreme că cele două emisfere cerebrale funcționează diferit și totodată se completează într-un mod fascinant. Mai mult decât atât, între cele două emisfere există o punte prin care axonii neuronilor trec dintr-o parte în alta, permițând o „comunicare” a celor două emisfere.

✎ Imaginea video, adică imaginea în mișcare (care nu lasă timp necesar reflecției și incită cu putere imaginația și emoțiile) este procesată preponderent în ariile emisferei drepte, inhibând, în același timp, activitatea emisferei stângi.

### Cea mai puternic afectată parte a creierului în urma vizionării

✎ Cortexul prefrontal este partea creierului cea mai puternic afectată în urma vizionării.

✎ Neuropsihologii au constatat faptul că abilitățile mentale superioare procesate în această zonă rămân nedezvoltate normal la copiii crescuți cu mult televizor și calculator/telefon.

### Activitatea corticală/creierului pe parcursul vizionării

✎ Undele cerebrale își reduc frecvența

### Probă de evaluare Varianta față în față

1. Un efect major al vizionării îndelungate a telefonului, televizorului, calculatorului, este:

- Crearea unei atitudini mentale active
- Crearea unei atitudini mentale pasive





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

## 2. Imaginea video (imaginea în mișcare) incită cu putere

- a. Gândirea
- b. Imaginația și emoția

## 3. Partea creierului cea mai puternic afectată în urma vizionării este:

- a. Cortexul prefrontal ( lobul frontal) unde se află centrul atenției, gândirii, motivației, vorbirii;
- b. Cerebelul unde se află centrul echilibrului;

## 4. Emisfera cerebrală stângă controlează în special

- a. Limbajul, calculele matematice, logica, memoria
- b. Imaginația, creativitatea, spontaneitatea

## 5. Imaginea video este procesată preponderent în

- a. Emisfera dreaptă
- b. Emisfera stângă

## 6. Emisfera cerebrală cea mai afectată în urma vizionării este:

- a. Emisfera dreaptă
- b. Emisfera stângă

R: 1b, 2b, 3a, 4a, 5a, 6b.

Pentru varianta blended- learning și online, accesați următorul link.

<https://learningapps.org/display?v=pzgui2g6a20>

### Chestionar de evaluare a activității

1. Pe o scală de la 1 la 5 (1- foarte slab, 2 – slab, 3- mediu, 4- bun, 5- foarte bun) :

- a. Evaluează eficiența activității
- b. Evaluează modul de coordonare a activității
- c. Evaluează colaborarea la nivelul grupului

2. Ce efect a avut activitatea asupra ta ?

- a) pozitiv (*motivează*) .....
- b) negativ (*motivează*) .....

3. Ce alte aspecte ai fi dorit să se discute?

.....

### Activitate de reflecție

Evaluează, pe o scală de la 1 la 5 (unde: 1 = foarte slab, 2 = slab, 3 = mediu, 4 = bine, 5 = foarte bine), măsura în care vei reuși în viitor să limitezi consumul mare de timp: (în urma activității parcurse):





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

- pentru navigarea pe site-uri nerelevante 1\_\_2\_\_3\_\_4\_\_5
- pentru angajarea în discuții prelungite cu prietenii pe Messenger, Whats-App 1\_\_2\_\_3\_\_4\_\_5
- pentru jocurile interactive 1\_\_2\_\_3\_\_4\_\_5

Scrie o impresie despre această activitate.

.....

.....

.....

### **Joc de evaluare a activității**

#### **„Scaunul pozitiv și scaunul negativ”**

Câte un elev voluntar din fiecare grupă se va așeza, pe rând, pe un scaun pe care este notat semnul „+ „ și va spune un aspect pozitiv legat de activitatea desfășurată, apoi pe scaunul pe care este notat semnul „- „și va spune un aspect negativ legat de activitatea desfășurată.

Elevii fac aprecieri evaluative asupra activității desfășurate.

Clasa a X-a

Disciplina : Consiliere si orientare

Tema : **Modalități de informare privind cariera educațională și profesională**

Tipul lecției: evaluare

Obective operaționale :

- să denumească surse formale și informale de obținere a informației despre profesiile de interes
- să descrie caracteristicile profesiilor de interes pe baza informațiilor obținute ;
- să stabilească traseul educațional relaționat cu profesiile de interes ;
- să relaționeze oportunitățile de carieră cu necesitățile și funcțiile societății;
- să descrie relația dintre profesie, ocupații și loc de muncă ; Metode și procedee didactice; conversația, test scris

Mijloace de învățământ : test;

Material bibliografic : Traian , Cosma , *Ora de dirigentie* , Editura Plumb , Bacău , 1994 Daniela , Sălăgean , Dorin , Pintilie Mariana , Pintilie , *Managementul activităților educative – Ghidul profesorului dirigințe și consilier* , Editura Eurodidact , Cluj-Napoca , 2002



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

## CONSILIERE ȘI ORIENTARE evaluare ORIENTARE PROFESIONJALA - Prezentări Google

Citește definițiile următoare. Asociază, fiecare concept din coloana A cu definiția din coloana B corespunzătoare.

- |                         |   |
|-------------------------|---|
| 1. sine global          | a. Reacții intense și de scurtă durată ale organismului la o situație nouă, neașteptată, însoțită de o stare afectivă plăcută sau neplăcută |
| 2. emoții               | b. Echilibrul dintre dificultatea sarcinii și intensitatea motivației, mai crescută sau mai scăzută în funcție de capacitatea de mobilizare |
| 3. cariera              | c. Suma caracteristicilor unei persoane, cu tot ceea ce simte sau crede despre propriul EU  |
| 4. optimum motivațional | d. Totalitatea meseriilor, profesiilor, ocupațiilor, funcțiilor, rolurilor, experiențelor de muncă, timp liber și hobby-uri                 |
- 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_ 4 \_\_\_\_\_

Citește cazurile și stabilește posibile cauze ale situațiilor prezentate.

- |   |                 |
|---|-----------------|
| A. Alina nu știe exact ce vrea să profeseze, nu știe ce abilități are și cine este.                                   | Posibile cauze: |
| B. În ultimul timp, Corina a devenit foarte agresivă, nu-i mai asculta deloc pe părinți, la școală neglijează temele. | A.              |
| C. Am observat schimbări în aspectul fizic al lui Cornel, dar mai evidente sunt la lasmina.                           | B.              |
|   | C.              |

Realizează corespondența dintre abilități personale, activități aferente și meserii/profesii

Meserii, profesii:

- A. Biolog(ă),
- B. Artist(ă),
- C. Șofer(iță),
- D. Broker,
- E. Specialist(ă) în robotică, Electrician

Abilități personale:

- 1. Să folosești microscopul pentru a studia celulele și bacteriile;
- 2. Să inventezi noi inginerii de software;
- 3. Să montezi dispozitive electrice;
- 4. Să câștigi bani prin comerț sau bursa de valori;
- 5. Să conduci un autobuz;
- 6. Să cânti.

A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_ C \_\_\_\_\_ D \_\_\_\_\_ E \_\_\_\_\_



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

Completează enunțurile astfel încât să evidențiezi ceea ce te caracterizează

Sunt inteligent(ă) emoțional dacă îmi cunosc \_\_\_\_\_ și manifest \_\_\_\_\_

b. Atunci când ofer feedback, folosesc \_\_\_\_\_ și formule de politețe, de tipul \_\_\_\_\_

c. Criteriile de alegere a unei profesii sunt, în opinia mea, \_\_\_\_\_ și \_\_\_\_\_

Elaborează un text scurt în care să analizezi propria viață din perspectiva lecțiilor câștigate în acest an școlar

### 3.3.5. Adaptarea curriculumului la nevoile copiilor proveniți din medii dezavantajate/ situații speciale

În România, ca în multe alte sisteme de învățământ, cea mai mare parte a timpului petrecut de elevi la școală este destinat parcurgerii curriculumului obligatoriu, „trunchiului comun”. Așadar, teoretic, toți elevii ar trebui să-și dezvolte în integralitate competențele prevăzute în programele școlare (cunoștințe, abilități, atitudini). Elevii reali sunt însă diferiți în termeni de motivație pentru învățare, disponibilitate la efort intelectual, interese, asemănându-se doar parțial cu „elevul mediu”, o noțiune mai curând abstractă, la care ne raportăm de obicei. Dacă aceste deosebiri sunt relativ gestionabile cu mijloace obișnuite, există o altă categorie de diferențe care ridică probleme majore de proiectare didactică, adică de anticipare a contextelor de învățare care pot facilita cu adevărat învățarea., de resursele disponibile și de nevoile specifice ale elevilor și profesorilor.

Elevii aflați în risc sunt cei care prezintă o probabilitate mai mare de a se confrunta cu dificultăți în procesul de învățare și dezvoltare din cauza unor factori personali, socio-economici sau de mediu. Acești factori pot varia și pot interacționa în mod complex. Identificarea corectă și înțelegerea fiecărei categorii de risc poate ajuta la identificarea nevoilor specifice și la furnizarea de sprijin și intervenții adecvate. Facem referire la următoarele categorii de elevi:

- Elevi cu nevoi speciale. Această categorie include elevii cu dizabilități intelectuale, fizice sau de învățare. Acești elevi pot avea nevoie de suport și adaptări speciale pentru a putea participa în mod eficient la învățare.
- Elevi provenind din medii socio-economice dezavantajate. Copiii care cresc în familii cu venituri reduse sau în comunități defavorizate pot avea acces limitat la resurse educaționale, ceea ce poate afecta performanța lor școlară.







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

- Elevi cu limba maternă diferită. Elevii care nu au limba majoritară a țării ca limbă maternă pot întâmpina dificultăți în înțelegerea și comunicarea în clasă. Acest lucru poate afecta învățarea lor și interacțiunea socială.
- Elevi cu istoric de abandon școlar în familie. Copiii din familii în care abandonul școlar este răspândit pot fi mai puțin motivați să continue educația și să se implice în învățare.
- Elevi cu tulburări de comportament sau emoționale. Elevii cu tulburări de sănătate mentală sau cu comportamente problematice pot avea dificultăți în gestionarea emoțiilor și în interacțiunea cu colegii și profesorii.
- Elevi care provin din medii instabile sau traumatiche. Copiii care au experimentat traume, cum ar fi violența domestică sau despărțirea părinților, pot avea dificultăți în concentrare, încredere în sine și în stabilirea unor relații sănătoase.
- Elevi cu performanțe academice slabe. Elevii care obțin rezultate scăzute la testele și evaluările școlare pot fi în pericol să dezvolte o atitudine negativă față de învățare și să se simtă descurajați.
- Elevi cu absenteism ridicat. Absenteismul frecvent poate duce la pierderea oportunităților de învățare și la înrăutățirea performanțelor școlare.
- Elevi din minorități etnice sau culturale. Elevii care fac parte din minorități etnice sau culturale pot întâmpina dificultăți în a se integra într-un mediu școlar în care majoritatea colegilor sunt din altă cultură.
- Elevi cu resurse de învățare limitate. Elevii care nu au acces la resurse precum cărți, tehnologie sau internet pot fi dezavantajați în procesul de învățare, mai ales în contextul educației digitale.

Este important să abordăm aceste categorii cu empatie și să dezvoltăm strategii și programe adecvate pentru a oferi sprijin și oportunități egale tuturor elevilor, indiferent de circumstanțele lor. Integrarea reală a acestor copii în activitatea de învățare constituie marea provocare a învățământului românesc contemporan.

A asigura șanse egale tuturor elevilor înseamnă a asigura posibilități maxime de dezvoltare fiecăruia, în funcție de aptitudinile și interesele sale. Pentru ca activitatea instructiv – educativă să fie profitabilă pentru toți elevii, aceasta trebuie să se realizeze clar, într-un mod diferențiat. *Educația diferențiată* vizează adaptarea activității de instruire la posibilitățile diferite ale elevilor, la capacitatea de înțelegere și ritmul de lucru propriu unor grupuri de elevi sau chiar fiecărui elev în parte. Desigur, acest deziderat cere timp, efort, cadre didactice calificate, instruite în mod





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



GVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale  
2014-2020

special, profesori de sprijini prezenți și motivați, muncă în echipă interdisciplinară – pedagog, consilier școlar, psiholog, cadru didactic.

Școala ar putea interveni pe câteva căi. Una dintre acestea ar putea fi prin realizarea unor parteneriate cu diverse entități precum:

- comunitatea locală, care trebuie să se implice în mai mare măsură în rezolvarea acestei probleme și să asigure pe cât posibil accesul la astfel de activități, prin alocarea de resurse și prin implicarea elevilor dezavantajați și a familiilor acestora;
- instituții și organizații diverse, ONG-uri care pot asigura/sponsoriza din fonduri proprii achiziționarea de materiale precum auxiliare sau caiete de lucru, necesare pentru a asigura participarea acestor elevi la procesul educațional și dezvoltarea competențelor corespunzătoare;
- diferiți agenți sociali (agenți economici, organizații diverse cu caracter cultural, religios, etc.), care se pot implica în mod direct, în vederea facilitării accesului la educație a acestor elevi.

Alte modalități prin care școala, prin intermediul personalului didactic se poate implica, sunt:

- transmiterea de materiale în format letric (materialul de învățat cu explicații detaliate, sarcini de rezolvat și fișe de lucru, etc) prin intermediul mediatorilor școlari, al asistenților sociali din primărie, sau al altor persoane disponibile;
- înregistrarea digitală a lecțiilor și comunicarea acestora pe telefon;
- utilizarea serviciilor poștale (cheltuielile fiind decontate din fondurile comunităților locale, ale ONG-urilor, sau chiar din fondurile școlii, acolo unde este posibil);
- profesorul diriginte va transmite părinților elevilor respectivi, programul stabilit la nivelul școlii, precum și alte informații ce pot facilita învățarea online.

În cazul elevilor care nu au acces sau au acces limitat la internet și dispozitive necesare învățării online, se pot realiza activități diverse, prin intermediul unor fișe de lucru în format letric, transmise elevilor print-una din modalitățile menționate mai sus:

- completarea unei agende zilnice/ săptămânale cu activitățile realizate școală și de acasă;
- alcătuirea unui jurnal al emoțiilor; alcătuirea unui jurnal de stres etc;
- fișe de lucru, exerciții diverse cu tematici diverse: autocunoaștere, comunicare eficientă, obiective de carieră etc;
- completarea unor chestionare, a unor propoziții/fraze lacunare, exerciții de reflecție.

Adaptarea curriculumului pentru copiii proveniți din medii dezavantajate sau cu situații speciale este esențială pentru a asigura o educație echitabilă și accesibilă pentru toți elevii. Aceasta



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

implică luarea în considerare a nevoilor individuale, sociale și academice ale acestor copii și crearea unui mediu de învățare inclusiv și adaptat.

**Evaluarea inițială** este foarte importantă pentru a evalua nevoile individuale ale fiecărui copil. Aceasta poate include evaluări de diagnostic, discuții cu părinții și observații atente în clasă. **Diferențierea instruirii** este o altă condiție importantă, care presupune adaptarea modalităților de predare pentru a răspunde diferitelor niveluri de înțelegere și ritmuri de învățare ale elevilor. **Resursele** oferite să fie variate (de la materiale scrise la resurse multimedia și tehnologie), pentru a acoperi diverse stiluri de învățare și interese. Lucrul se va realiza în **grupuri mici**, cu sesiuni de învățare în care se poate oferi mai multă atenție individuală și sprijin suplimentar. **Planificarea** trebuie să fie flexibilă, fapt ce presupune ajustarea planurilor de lecție în funcție de nevoile elevilor. Dacă un anumit concept necesită mai mult timp sau o abordare diferită, programul poate fi adaptat. **Evaluarea** va fi una adaptată, pentru a permite diversitatea de moduri în care elevii pot demonstra cunoștințele și competențele. Aceasta poate include proiecte, prezentări, portofolii sau alte forme alternative de evaluare. Considerăm că este foarte important **focusul pe dezvoltarea socială și emoțională**, prin oferirea de activități și resurse care să sprijine dezvoltarea abilităților sociale și emoționale, care pot fi mai necesare pentru copiii din medii dezavantajate.

Adaptarea curriculumului pentru copiii proveniți din medii dezavantajate sau cu situații speciale implică un angajament continuu în crearea unui mediu de învățare inclusiv și echitabil, care să susțină fiecare copil să își atingă potențialul maxim. **ANEXE – INTEGRAREA RESURSELOR EDUCATIONALE DESCHISE ÎN ACTIVITATEA DE ÎNVĂȚARE**

#### EXEMPLUL 1 - ARIA CURRICULARĂ- Limbă și comunicare

<b>Titlul activității de învățare</b>	Perspectiva narativă
<b>Disciplina</b>	Limba și literatura română
<b>Unitatea de învățare</b>	Titlul unității de învățare nu este relevant, având în vedere faptul că profesorul are libertatea de a-și configura aceste unități în funcție de specificul clasei, de propria viziune didactică etc.
<b>Clasa</b>	Clasa a IX-a
<b>I. Prezentarea activității de învățare</b>	
<b>Competența specifică vizată</b>	2.4. Analizarea componentelor structurale și expresive ale textelor literare studiate și discutarea rolului acestora în tratarea temelor
<b>Condiții necesare desfășurării activității</b>	Tablă smart sau dispozitiv (laptop sau calculator) + videoprojector + ecran de proiecție Conexiune la internet
<b>Contextul de învățare</b>	Sala de clasă Lecție mixtă (predare-învățare-evaluare)
<b>Timpul alocat</b>	50 de minute



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale  
2014-2020

<b>Descrierea specifică a activității de învățare</b>	Activitatea de învățare are ca scop actualizarea conceptului de perspectivă narativă și crearea unor contexte care să-i pună pe elevi în situația de a identifica diverse tipuri de perspectivă narativă din texte narative diferite. Cunoașterea conceptului, recunoașterea și prezentarea perspectivei narative sunt procese necesare pentru analiza textului narativ literar, fiind unul dintre elementele de structură esențiale ale acestuia.
<b>Resursa RED utilizată</b>	Produsul media creat de Rebekah Bergman: <i>First person vs. Second person vs. Third person</i> <a href="https://ed.ted.com/lessons/first-person-vs-second-person-vs-third-person-rebekah-bergman#watch">https://ed.ted.com/lessons/first-person-vs-second-person-vs-third-person-rebekah-bergman#watch</a>
<b>II. Prezentarea integrării resursei educaționale deschise în activitatea de învățare</b>	
<b>În ce constă RED</b>	Materialul propus este o resursă educațională deschisă media/audio-video, în cadrul căreia sunt evidențiate cele trei tipuri de puncte de vedere/perspective narative și caracteristicile acestora.
<b>Descrierea modului de utilizare a RED-ului în activitatea de învățare din perspectiva SR (reutilizare, redistribuire, revizuire, remixare și reținere)</b>	<p>Demersul didactic este construit pe modelul ERR (evocare-realizarea/constituirea sensului/reflecție).</p> <p><b>Evocare</b> Profesorul le cere elevilor să scrie, în 5 minute, aproximativ 30 de rânduri dintr-un posibil text narativ despre viața unui elev. Câțiva elevi vor citi în fața clasei, de pe scaunul autorului, textele lor.</p> <p><b>Realizarea sensului</b> Profesorul anunță elevii că le va proiecta un produs media, despre care vor discuta ulterior. Profesorul le proiectează elevilor produsul media creat de Rebekah Bergman: <i>First person vs. Second person vs. Third person</i>, disponibil la adresa <a href="https://ed.ted.com/lessons/first-person-vs-second-person-vs-third-person-rebekah-bergman#watch">https://ed.ted.com/lessons/first-person-vs-second-person-vs-third-person-rebekah-bergman#watch</a> (variantea subtitrată în limba română), utilizând fie tabla smart, fie proiectându-l cu ajutorul videoproietorului, condiția necesară în cazul oricărei variante fiind existența conexiunii la internet. După vizionarea materialului, profesorul le cere elevilor să răspundă la întrebările: Ce anume știți și v-a reamintit materialul vizionat? (Răspunsuri așteptate/posibile: întâmplările din textele narative sunt relatate de un narator care poate folosi în prezentare atât persoana a III-a, cât și persoana I; în cazul narațiunii la persoana a III-a, naratorul este obiectiv și detașat, în timp ce în cazul narațiunii la persoana I, naratorul este implicat și subiectiv etc.) Ce nu știți și ați aflat urmărind acest material? (Răspunsuri așteptate/posibile: existența narațiunii la persoana a II-a; în cazul acestui tip de narațiune, naratorul se adresează personajului etc.) Ce v-a intrigat? După ce elevii răspund la întrebările formulate de profesor, acesta va oferi câteva clarificări conceptuale, precizând că perspectiva narativă, denumită și punct de vedere, viziune sau focalizare, este unghiul din care sunt percepute și înțelese situațiile și evenimentele narate și se referă la cine, de pe ce poziție și în ce fel percepe și interpretează faptele relatate. De asemenea, le va aminti elevilor că atunci când se vorbește despre perspectiva narativă se are în vedere raportul dintre narator și personaj, privind capacitatea lor de a cunoaște și de a înțelege faptele relatate. Profesorul va nota pe tablă (clasică sau smart) că narațiunea se poate realiza atât utilizând în relatare oricare dintre cele trei persoane (I, a II-a și a III-a) și că în funcție de aceasta perspectiva narativă poate fi considerată obiectivă sau subiectivă. După detalierea acestor tipuri de perspectivă narativă, elevii sunt împărțiți în grupe de câte șase și primesc, fiecare, câte o fișă de lucru cu trei fragmente de texte narative (anexa 1). Sarcina lor este ca în 10 minute să identifice persoana la care se narează în fiecare dintre ele și să identifice în care dintre ele naratorul pare să știe mai mult decât personajul și/sau cititorul. După expirarea timpului de lucru, fiecare grupă va prezenta răspunsul și-l va susține.</p> <p><b>Reflecția</b> Profesorul precizează că identificarea tipului de narator și de perspectivă narativă este relevantă în etapa de analiză a textului narativ. Revenind la textele elaborate de elevi în</p>





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

	etapa de evocare, precizează că alegerea persoanei la care se narează este semnificativă și în cazul în care se redactează un text narativ.
<b>Descrierea modului în care resursa educațională deschisă contribuie la formarea competenței specifice vizate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• resursa propusă captează atenția elevilor și le actualizează cunoștințele despre narator;</li> <li>• resursa este construită sub forma unei animații care facilitează înțelegerea conceptului pus în discuție;</li> </ul> modul în care este valorificat personajul Rapunzel, cunoscut elevilor din animația produsă de Disney sau din basmul cules de frații Grimm și explicațiile aferente permit dezvoltarea competenței de analiză a perspectivei narative, componentă structurală importantă a textului narativ.
<b>Procentul de timp al RED-ului folosit raportat la timpul alocat activității de învățare</b>	% (25 de minute)
<b>Aspecte utile cu privire la trecerea de la RED la PED (practici educaționale deschise)</b>	Elevii își vor forma percepții mai clare asupra naratorului și a viziunii naratoriale. .

## Anexa 1

După câțiva pași mai întoarse capul, cu un zâmbet blând pe buze, care însă pe Ion îl făcu să se gândească iarăși mai ursuz: „Tare-i slăbuță și urâțică, săraca de ea!...” Rămase cu ochii pe urmele ei până ce dispăru la o cotitură. Și văzând-o cum se legăna în mers, ca o trestie bolnăvicioasă, fără vlagă, slăbănoagă, avu o tresărire și o părere de rău: „Uite pentru cine rabd ocări și sudălmi!” Încremeni așa un răstimp. Dar deodată își reveni, scutură din cap, ca și când s-ar încăpățâna să-și lepede o slăbiciune, și-și zise aspru: „Mă moleșesc ca o babă neroadă. Parcă n-aș mai fi în stare să mă scutur de calicie... Las' că-i bună Anuța! Aș fi o nătăfleacă să dau cu piciorul norocului pentru niște vorbe...”

Liviu Rebreanu, *Ion*

Noaptea trecută ai visat-o pe Cora [...]. Vă despărțea un șir lung de pomișori deși ca peria, tunși la aceeași înălțime. [...] Cora a ridicat resemnată din umeri și s-a oprit pe alee cu aerul că-ți declară: „Am să te aștept aici oricât!” Ai înțeles mesajul, ai dat din cap „da” de mai multe ori: în sfârșit voiiați amândoi același lucru. I-ai zâmbit cât mai încurajator, ai schițat cu degetele un gest vechi și uitat, gestul vostru când vă despărțeati în stația de tramvai. Ți-a răspuns la fel, mirată, iar tu ai continuat să-i zâmbești cu toate că ochii îți pluteau în lacrimi.

Mihai Zamfir, *Educație târzie*

N-am crezut niciodată că mi s-ar putea întâmpla ceva excepțional, dar în nenoroc am presupus cazul unic pentru mine, și apoi, cu toate neîncrederea mea, am fost convins întotdeauna că Ioana este deosebită de celelalte femei prin inteligența virilă, dar și prin ravagiul care îi tulbură tot timpul





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

ființa, prin necesitatea de a fi nefericită. O scrisoare poate avea o valoare intrinsecă prin parantezele care se fac asupra epocii, a vieții, a întâmplărilor. Din rândurile Ioanei se poate construi temperamentul ei: bănuielele, afirmațiile grăbite, dar totdeauna pline de sugestii, patima în ură și în dragoste, încercarea zădarnică de a fi înțeleaptă sau mărinimoasă, naivitățile încântătoare; apoi mâniile și remușcările. Dar acum nu mă interesa să o construiesc, ci voiam numai să știu: „Mă înșală sau nu?” Și în urmă, când am început să o detailez și să întrebuițez pentru asta toate mijloacele mele de obiectivare, nu înseamnă aceasta o detașare? O încercare de a mă reface, de a fi iarăși întreg și nu aruncat spre toate vânturile? Cu toate frământările zilnice, se întâmplă în mine o refacere? Și din pricina aceasta, Ioana e neîncrezătoare la jurămintele mele?

Anton Holban, *Ioana*

## EXEMPLUL 2-ARIA CURRICULARĂ- Matematică și științe

<b>Titlul activității de învățare</b>	Cum înmulțim două matrice?
<b>Disciplina</b>	Matematică
<b>Unitatea de învățare</b>	Operații cu matrice: înmulțirea matricelor, înmulțirea unei matrice cu un scalar
<b>Clasa</b>	Clasa a XI-a, 4 ore/săptămână (filiera <i>teoretică</i> , profil <i>real</i> , specializarea <i>matematică-informatică</i> ; filiera <i>vocațională</i> , profil <i>MApN</i> , specializarea <i>matematică-informatică</i> )
<b>III. Prezentarea activității de învățare</b>	
<b>Competența specifică vizată</b>	Aplicarea unor algoritmi specifici în rezolvarea unor probleme și în modelarea unor procese (în contextul elementelor de calcul matriceal)
<b>Condiții necesare desfășurării activității</b>	Laptop sau calculator, videoproiector Conexiune la Internet Flexcamera
<b>Contextul de învățare</b>	Sala de clasă/Online Lecție mixtă (predare-învățare-evaluare)
<b>Timpul alocat</b>	50 de minute
<b>Descrierea specifică a activității de învățare</b>	Propunerea de studiere a matricelor și a operațiilor cu matrice este în relație cu organizarea datelor și cu rezolvarea sistemelor de ecuații liniare de dimensiuni mari, pentru care metodele de rezolvare învățate anterior (de exemplu, metoda reducerii, metoda substituției) nu mai pot fi utilizate într-un mod la fel de facil ca în cazul sistemelor de ecuații liniare de dimensiuni mici (două ecuații cu două necunoscute). Dacă pentru operația de adunare a matricelor, pe exemple practice, condițiile și regula de adunare a acestora poate fi intuită de către elevi, în cazul înmulțirii matricelor, condițiile și regula nu mai sunt evidente. În acest sens, propunerea este de a integra patru resurse educaționale care să sprijine învățarea elevilor în contextul definit de acestea. În același timp, prin activitatea de față, ne dorim ca elevii să dobândească abilități de interrelaționare în vederea dezvoltării personale și profesionale.
<b>Resursa educațională deschisă utilizată</b>	<b>RED_1. Înmulțirea matricelor – introducere</b> (Intro to matrix multiplication) ( <b>video</b> ) <a href="https://www.khanacademy.org/math/precalculus/x9e81a4f98389efdf:matrices/x9e81a4f98389efdf:multiplying-matrices-by-matrices/v/matrix-multiplication-intro">https://www.khanacademy.org/math/precalculus/x9e81a4f98389efdf:matrices/x9e81a4f98389efdf:multiplying-matrices-by-matrices/v/matrix-multiplication-intro</a> <b>RED_2. Înmulțirea matricelor (scenariu, verificări și feedback)</b> (Multiplying matrices (script, check and feedback)) <a href="https://www.khanacademy.org/math/precalculus/x9e81a4f98389efdf:matrices/x9e81a4f98389efdf:multiplying-matrices-by-matrices/a/multiplying-matrices">https://www.khanacademy.org/math/precalculus/x9e81a4f98389efdf:matrices/x9e81a4f98389efdf:multiplying-matrices-by-matrices/a/multiplying-matrices</a>





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

	<p><b>RED_3. Înmulțirea matricelor</b> (Multiplying matrices) (<b>video</b>) – <a href="https://www.khanacademy.org/math/precalculus/x9e81a4f98389efdf:matrices/x9e81a4f98389efdf:multiplying-matrices-by-matrices/v/multiplying-a-matrix-by-a-matrix">https://www.khanacademy.org/math/precalculus/x9e81a4f98389efdf:matrices/x9e81a4f98389efdf:multiplying-matrices-by-matrices/v/multiplying-a-matrix-by-a-matrix</a></p> <p><b>RED_4. Înmulțirea matricelor</b> (Multiplying matrices) (<b>chestionar</b>) <a href="https://www.khanacademy.org/math/precalculus/x9e81a4f98389efdf:matrices/x9e81a4f98389efdf:multiplying-matrices-by-matrices/e/multiplying_a_matrix_by_a_matrix">https://www.khanacademy.org/math/precalculus/x9e81a4f98389efdf:matrices/x9e81a4f98389efdf:multiplying-matrices-by-matrices/e/multiplying_a_matrix_by_a_matrix</a></p>
<b>IV. Prezentarea integrării resursei educaționale deschise în activitatea de învățare</b>	
<p><b>În ce constă RED</b></p>	<p>Materialle propuse se constituie într-un pachet de patru resurse educaționale deschise, dintre care RED_1 și RED_3 sunt în format audio (engleză) - video, cu posibilitatea de a asocia subtitrare automată în limba română, RED_2 este în format electronic, ca text conținând elemente de teorie, exemplificări și zone de exersare (în limba engleză), iar RED_4 este un chestionar prin care elevul poate să se autoevalueze, în baza răspunsurilor la patru itemi. În urma răspunsului dat (corect sau greșit) elevul are acces la feedback detaliat.</p>
<p><b>Descrierea modului de utilizare a RED-ului în activitatea de învățare din perspectiva 5R (reutilizare, redistribuire, revizuire, remixare și reținere)</b></p>	<p>În cadrul design-ului didactic se vor parcurge următoarele etape.</p> <p><b>EVOCARE</b> În cadrul RED_2, propunerea de activitate debutează cu fixarea elementelor ancoră pentru noua învățare. În acest sens, în debutul resursei se reamintește schematic noțiunea de matrice, ca modalitate de organizare a unor date (valori, necunoscute) sub formă de tablou ce conține elemente (intrări), furnizându-se și exemple. Profesorul invită elevii să lectureze materialul, sprijinind lectura pe competențele lingvistice și de specialitate ale elevilor, invitându-i pe aceștia să colaboreze pentru înțelegerea informațiilor prezentate și oferind, după caz, explicații și exemplificări. Profesorul va acorda atenție compatibilizării notațiilor utilizate în resurse, cu cele utilizate în programele școlare din România și, după caz, va oferi îndrumarea necesară elevilor pentru înțelegerea corectă a textelor matematice.</p> <p><b>REALIZAREA SENSULUI</b> <i>Lectură și activitate individuală RED_2, urmată de discuții în perechi/grupe și dirijate de profesor (7 minute)</i> În pregătirea noii învățări, în cadrul RED_2 se propune încadrarea operației de înmulțire a două matrice în contextul operațiilor cu matrice, construind învățarea prin parcurgerea următorilor pași: punctarea faptului că, în contextul matricelor, operația de înmulțire poate fi între scalar (număr) și matrice, dar și, în anumite condiții, între două matrice; în baza lecturii resursei, la această secvență, profesorul poate propune aplicații practice privind adunarea matricelor (care să justifice ideea de identitate a tipului de matrice ce se adună), precum și a înmulțirii unui scalar cu o matrice; evocarea de conexiuni intradisciplinare, în sensul în care, anterior, elevii au studiat vectorii pe coordonate, efectuând operații cu vectori care prefigurează operațiile cu matrice, aducând în discuție produsul scalar, ca regulă ce se va regăsi în situația înmulțirii matricelor; elevii trebuie îndrumați de profesor pentru a folosi aceste ancoră și conexiuni intradisciplinare, pentru a intui sau a interioriza mai ușor condițiile și regulile în efectuarea înmulțirii a două matrice; RED_2 conține elemente de verificare a înțelegerii, elevul fiind pus în situația de a formula răspunsuri pentru înmulțirea a doi vectori pe coordonate de dimensiune 2, respectiv 3. <i>Vizionare RED_1 (6 minute și 30 de secunde). Reflecție, discuții, activitate dirijată de profesor (5 minute)</i> Profesorul solicită elevilor să vizioneze RED_1, în cadrul căruia se prezintă modul de efectuare a înmulțirii a două matrice pătratice de ordinul 2; ceea ce este foarte important este că prezentarea este constructivistă, în sensul în care, în baza vizionării resursei, elevul va putea înțelege motivele pentru care înmulțirea a două matrice se face pe reguli similare înmulțirii vectorilor pe coordonate. <i>Vizionare RED_3 (5 minute și 30 de secunde). Reflecție, discuții, activitate dirijată de profesor (7 minute)</i> Profesorul solicită elevilor să vizioneze RED_3, în cadrul căruia se evidențiază faptul că înmulțirea matricelor poate fi realizată nu numai între matrice pătratice de același ordin, ci și de tipuri diferite, exemplul prezentat pe larg în resursa video fiind cel al înmulțirii unei matrice de tip (2,3) cu matrice de tip (3,2). Cerințe de reflecție pentru elevi, privind răspunsurile la întrebările-cheie: <i>Din cele două exemple, care ar fi condițiile în care se pot înmulți două matrice?</i></p>





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587

Instrumente Structurale  
2014-2020

	<p>În cazul îndeplinirii condițiilor de efectuare a înmulțirii matricelor, ce reprezintă rezultatul și ce tip de matrice se obține ca rezultat?</p> <p>Care este elementul corespunzător matricei rezultat, element aflat pe o anumită poziție în cadrul tabloului matriceal (poziție determinată de intersecția unei linii cu o coloană)?</p> <p>Care este matricea rezultat a operației (determinarea tuturor elementelor matricei)?</p> <p>Ce provocări poate aduce înmulțirea a două matrice, atunci când condițiile și regulile de înmulțire sunt perfect înțelese? (de exemplu, matricele factori ai produsului completate cu numere exprimate prin radicali, exponențiale, logaritmi, elemente de trigonometrie sau conținând necunoscute).</p> <p>Lectură și activitate individuală RED_2, urmată de discuții în perechi/grupe și dirijate de profesor (10 minute)</p> <p>În contextul noii învățării, se revine la lectura RED_2, elevul fiind pus în situația de a percepe liniile și coloanele sale ca structuri similare vectorilor pe coordonate, ceea ce îi va permite, în contextul în care are formată abilitate de calcul a unui produs scalar, înțelegerea mai clară atât a condițiilor de înmulțire a matricelor, cât și a regulilor de generare a elementelor constituente ale matricei rezultat. Elevul poate verifica înțelegerea prin zone de verificare. În continuare, elevul este pus în situația de compara modalitatea de efectuare a produsului dintre două matrice, așa cum a fost prezentat în RED_1 și RED_3, oferindu-i alternativă în crearea propriilor strategii de efectuare a operațiilor cu matrice.</p> <p>Elevul are asigurat contextul de exersare, cerințele acoperind întrebările anterior formulate, prin completare/alegere de răspuns. Elevul are acces la feedback automat.</p> <p>Se propune încadrarea operației de înmulțire a două matrice în contextul operațiilor cu matrice, construind învățarea prin parcurgerea următorilor pași: punctarea faptului că, în contextul matricelor, operația de înmulțire poate fi între scalar (număr) și o matrice, dar și, în anumite condiții, între două matrice; în baza lecturii resursei, la această secvență, profesorul poate propune aplicații practice privind adunarea matricelor (care să justifice ideea de identitate a tipului de matrice).</p> <p><b>AUTOREFLECȚIE, AUTOEVALUARE, FEEDBACK</b></p> <p>Aplicarea chestionarului din RED_4, conținând 4 itemi + lectură feedback și reflecția personală privind nivelul de reușită a rezolvării cerințelor de lucru (5 minute)</p> <p>Feedback individual automat (în cadrul RED_2 și RED_4) și feedback la nivelul activității clasei de elevi, oferit de profesor.</p> <p>Intervenții cu caracter de diferențiere a învățării: în baza rezultatelor obținute de elevi la chestionarul RED_4, profesorul va asigura oportunitățile de învățare remedială, valorizând resursele utilizate, cu completarea, după caz, a acestora de către profesor sau cu recomandarea către elevi de a accesa resurse conexe recomandate la finalul RED_2 și care extind sensul și aplicabilitatea înmulțirii matricelor.</p>
<p><b>Descrierea modului în care resursa educațională deschisă contribuie la formarea competenței specifice vizate</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>resursele propuse captează atenția elevilor și le reactivează ideile privind situațiile expuse și modul în care acestea le-au consolidat/facilitat cunoașterea, inclusiv privind menținerea interesului față de tema propusă;</li> <li>resursele propuse oferă zone de interactivitate și aplicare, iar, sub coordonarea profesorului, pe secvențe vizualizate sau lecturate, se pot iniția discuții în perechi/de grup, sub îndrumarea cadrului didactic</li> </ul>
<p><b>Procentul de timp al RED-ului folosit raportat la timpul alocat activității de învățare</b></p>	<p>00% (50 de minute) sau parțial (din timpul unei ore de clasă) la decizia profesorului clasei, în funcție de particularitățile grupului de elevi.</p>
<p><b>Aspecte utile cu privire la trecerea de la RED la PED</b></p>	<p>Elevii își pot forma percepții mai clare asupra operațiilor cu matrice, acestea fiind derivate din realități modelate și asupra rezultatelor acestora. Mai mult, sunt implicate elemente de intradisciplinaritate care întăresc învățarea și sunt oportunități de aprofundare, pentru elevii capabili de performanță.</p>





UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587

Instrumente Structurale  
2014-2020**EXEMPLUL 3-ARIA CURRICULARĂ- Om și societate**

<b>Titlul activității de învățare</b>	Alcătuirea și structura atmosferei
<b>Disciplina</b>	Geografie ( <i>Geografie fizică - „Pământul planeta oamenilor”</i> )
<b>Unitatea de învățare</b>	Atmosfera terestră
<b>Clasa</b>	Clasa a IX-a
<b>I. Prezentarea activității de învățare</b>	
<b>Competențe specifice vizate</b>	4.1. Citirea și interpretarea informației grafice și cartografice; 4.6. Descrierea și explicarea faptelor observate pe teren sau identificate pe modele.
<b>Condiții necesare desfășurării activității</b>	laptop/ calculator al cadrului didactic, cu conexiune la internet, videoproietor/ tablă interactivă, dispozitive pentru elevi, conectate la internet
<b>Contextul de învățare</b>	sala de clasă/ online
<b>Timpul alocat</b>	50 de minute
<b>Descrierea specifică a activității de învățare</b>	Activitatea de învățare propune o suită de activități desfășurate online sau în sala de clasă, în condițiile existenței mijloacelor didactice necesare.
<b>Resursa educațională deschisă utilizată</b>	Lecție digitală <a href="https://view.livresq.com/view/6055cb789556ae0007bf063d/#alc%C4%83tuirea_atmosferei">https://view.livresq.com/view/6055cb789556ae0007bf063d/#alc%C4%83tuirea_atmosferei</a>
<b>II. Prezentarea integrării resursei educaționale deschise în activitatea de învățare</b>	
<b>În ce constă RED</b>	Resursa RED constă într-o suită de activități (lecție digitală), creată pe platforma de învățare Livresq, omologată de către Ministerul Educației (nr. 27.930/4/03.06.2021).
<b>Descrierea modului de utilizare a RED-ului în activitatea de învățare din perspectiva 5R (reutilizare, redistribuire, revizuire, remixare și reținere)</b>	Integrarea resursei în cadrul orelor de Geografie prin reutilizare și/sau redistribuire Etapale de derulare a scenariului didactic: EVOCARÉ vizionarea unui scurt material video, urmată de explicarea caracteristicilor generale ale atmosferei. REALIZAREA SENSULUI analiză de grafice și imagini, pentru evidențierea alcătuirii/compoziției atmosferei; aplicație de identificare a rolului componentelor atmosferei pentru mediul geografic natural și societatea omenească; analiza și interpretarea unor imagini și grafice, pentru explicarea structurii verticale a atmosferei; exercițiu de identificare, într-un text și grafic dat, a caracteristicilor stratelor atmosferice. REFLECȚIA vizionarea unui material audio-video, pentru explicarea formării aurorelor polare (activitate în perechi); concluzionarea rolului atmosferei terestre pentru mediul geografic și societatea omenească, prin utilizarea unui avizier digital colaborativ (ex. <a href="https://padlet.com">https://padlet.com</a> ).
<b>Descrierea modului în care resursa educațională deschisă contribuie la formarea competenței specifice vizate</b>	Activitatea de învățare vizează utilizarea de către elevi a unui vocabular științific, de specialitate, pentru explicarea mediului natural și interpretarea informațiilor științifice, aflate în texte, grafice, materiale audio-video.
<b>Procentul de timp al RED-ului folosit raportat la timpul alocat activității de învățare</b>	90 %



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587

Instrumente Structurale  
2014-2020

<b>Aspecte utile cu privire la trecerea de la RED la PED</b>	Utilizarea unor RED de tipul lecțiilor digitale integrale creează contextul ca elevii să aibă propriile parcursuri de învățare și contribuie activ la consolidarea cunoștințelor, atât individual, cât și în colaborare. În plus, lecțiile create pe platforme de învățare permit continuitatea învățării și în perioadele de învățare online, dar și parcurgerea secvențelor de învățare în ritm propriu, în cazul elevilor cu dificultăți în învățare.
--	--

**Exemplul 4- ARIA CURRICULARĂ- Om și societate**

<b>Titlul activității de învățare</b>		<b>Regimul comunist în România</b>
<b>Disciplina</b>		<b>Istorie</b>
<b>Unitatea de învățare</b>		<b>România postbelică</b>
<b>Clasa</b>		<b>Clasa a XII-a</b>
<b>I. Prezentarea activității de învățare</b>		
<b>Competența specifică vizată</b>	<b>4.2. Integrarea cunoștințelor obținute în medii non-formale de învățare în analiza fenomenelor istorice studiate</b>	
<b>Condiții necesare desfășurării activității</b>	<b>Dispozitiv (laptop sau calculator) Videoproiector Conexiune la Internet (youtube)</b>	
<b>Contextul de învățare</b>	<b>Sala de clasă Lecție mixtă (predare-învățare-evaluare)</b>	
<b>Timpul alocat</b>	<b>50 de minute</b>	
<b>Descrierea specifică a activității de învățare</b>	Prin intermediul acestei activități de învățare elevii vor utiliza instrumente cu ajutorul cărora pot susține afirmația conform căreia în perioada 1948-1989 în România a existat un regim totalitar utilizând trei argumente istorice. Elevii vor identifica, prin parcurgerea sursei, caracteristici ale regimului totalitar și vor recunoaște acest regim în practicile politice din România postbelică.	
<b>Resursa educațională deschisă utilizată</b>	<b>Film artistic "Ferma animalelor"</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1i0dNwwsVno">https://www.youtube.com/watch?v=1i0dNwwsVno</a>	
<b>II. Prezentarea integrării resursei educaționale deschise în activitatea de învățare</b>		
<b>În ce constă RED</b>	Sursa propusă este o resursă educațională deschisă audio-video, în cadrul căreia sunt prezentate trăsături ale regimului politic totalitar și impactul lor asupra vieții oamenilor.	
<b>Descrierea modului de utilizare a RED-ului în activitatea de învățare din perspectiva 5R (reutilizare, redistribuire, revizuire, remixare și reținere)</b>	Desfășurarea activității Clasa se împarte în echipe (3-5 elevi) Profesorul împarte dă sarcinile de lucru, echipele vor avea ca suport de lucru filmul <i>Ferma animalelor</i> (min 7:00, 47:38), vor accesa linkul, vor urmări filmul și apoi vor completa fișa de lucru. (25 min) Toate echipele vor avea ca sarcină de lucru: <b>Identificați tipul de regim politic ilustrat în film și realizați un afiș prin care să ilustrați trei caracteristici ale regimului politic respectiv.</b> <b>Comparați regimul identificat cu regimul instaurat în România postbelică, stabilind două asemănări și o deosebire. (20 min)</b> <b>Încărcați pe un padlet (<a href="https://padlet.com">https://padlet.com</a>) (5 min)</b> Elevii abordează sarcina de lucru aleasă, își pregătesc materialele și derulează activitatea, iar cadrul didactic observă modul de lucru și îndrumă elevii pentru parcurgerea etapelor și realizarea afișului/încărcarea pe padlet.	
<b>Descrierea modului în care RED contribuie la formarea competenței specifice vizate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resursa propusă prezintă într-o manieră nonformală, dar apropiată universului elevilor, caracteristicile unui regim totalitar.</li> <li>Elevii recunosc trăsăturile unui regim totalitar și stabilesc asemănări și deosebiri cu regimul totalitar instaurat în România postbelică.</li> </ul> <p>În urma parcurgerii resursei, elevii vor recunoaște caracteristicile unui regim totalitar precum și impactul acestui regim asupra vieții oamenilor.</p>	



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587

Instrumente Structurale  
2014-2020

	Resursa utilizată accentuează relevanța pentru viață a studierii acestei teme la istorie.
<b>Procentul de timp al RED-ului folosit raportat la timpul alocat activității de învățare</b>	50% (25 minute)
<b>Aspecte utile cu privire la trecerea de la RED la PED</b>	Elevii își vin în contact cu informațiile istorice într-un mod interesant și atractiv. Pot identifica relevanța acestor informații pentru viața reală, stabilind asemănări și deosebiri. Pot descoperi și alte modalități de utilizare la ora de istorie pentru această resursă.

**Fișă evaluare/autoevaluare produs**

Nr.	CRITERII DE EVALUARE	Realizat	Realizat parțial	Nerealizat	Punctaj
1.	<b>Utilizarea sursei istorice</b>				20 p
2.	<b>Realizarea sarcinii de lucru</b>				40 p
	-Stabilirea informațiilor de utilizat, pe baza sursei istorice				10 p
	-Identificarea legăturilor, în special cele de cauzalitate				10 p
	-Realizarea afișului și încărcarea pe padlet				10 p
	- Corectitudinea științifică				10p
3.	<b>Implicare și participare</b>				30 p
	-Repartizarea și asumarea rolurilor				10 p
	- Îndeplinirea sarcinilor				10 p
	- Spiritul de echipă				10 p
4.	<b>Încadrarea în timp</b>				10 p

**Exemplul 5--ARIA CURRICULARĂ- Consiliere și orientare**

<b>Titlul activității de învățare</b>	Cum facem față emoțiilor dificile?
<b>Disciplina</b>	Consiliere și orientare
<b>Unitatea de învățare</b>	Comunicare și abilități sociale- Autocontrolul emoțional: tehnici de autocontrol.
<b>Clasa</b>	Clasa a IX-a
<b>Prezentarea activității de învățare</b>	
<b>Competența specifică vizată</b>	2.2. Aplicarea tehnicilor de autocontrol emoțional;
<b>Condiții necesare desfășurării activității</b>	Dispozitiv (laptop sau calculator) Videoproiector Conexiune la Internet Flexcamera
<b>Contextul de învățare</b>	Sala de clasă Lecție mixtă (predare-învățare-evaluare)
<b>Timpul alocat</b>	50 de minute
<b>Descrierea specifică a activității de învățare</b>	Studiem această temă deoarece ne dorim ca elevii să înțeleagă mecanismele etiologice ale emoțiilor negative și asimilarea tehnicilor de control/autocontrol, din perspectiva EREC- Educației rațională emotive și comportamentale. În același timp, prin activitatea de față, ne dorim ca elevii noștri să dobândească abilități de interrelaționare în vederea dezvoltării personale și profesionale.
<b>Resursa educațională deschisă utilizată</b>	Poveste terapeutică- „Viața ca un fluture albastru” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=V72HfLFi9k8">https://www.youtube.com/watch?v=V72HfLFi9k8</a>
<b>Prezentarea integrării resursei educaționale deschise în activitatea de învățare</b>	



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587

Instrumente Structurale  
2014-2020

<b>În ce constă RED</b>	Materialul propus este o resursă educațională deschisă audio-video, în cadrul căreia sunt evidențiate aspecte în care anumite reacții emoționale și comportamentale depind de alegerile făcute.
<b>Descrierea modului de utilizare a RED-ului în activitatea de învățare din perspectiva 5R (reutilizare, redistribuire, revizuire, remixare și reținere)</b>	<p>În cadrul design-ului didactic se vor parcurge următoarele etape: EVOCARE „Norul de cuvinte”, exercițiu pentru explicarea termenilor cheie utilizați pe parcursul lecției</p> <p>REALIZAREA SENSULUI „Ce ne scapă de sub control?”, exercițiu individual reflexiv de identificare a situațiilor în care manifestăm/nu manifestăm autocontrol emoțional.</p> <p>„Poveste terapeutică”- Viața ca un fluture albastru- viziune RED</p> <p><b>Profesorul solicită elevilor să reflecteze asupra expresiei: „Depinde de tine... fiindcă e în mâinile tale!” și să identifice situații în care reacția lor (emoțională, comportamentală, cognitivă) a depins de alegerile făcute.</b></p> <p><b>Cerințe pentru elevi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pornind de la povestea terapeutică <i>Viața ca un fluture albastru</i>, realizează o reflecție asupra expresiei: „Depinde de tine... fiindcă e în mâinile tale!”, aducând argumente în sprijinul acesteia.</li> <li>• Identifică două situații în care reacția ta (emoțională, comportamentală, cognitivă) a depins de alegerile făcute.</li> </ul> <p>În cadrul acestei activități de învățare se poate utiliza metoda „scrierea liberă”, metodă care să stimuleze dezvoltarea gândirii critice.</p> <p>REFLECȚIA „Poezie cu rețetă”- Biopoemul</p> <p>Profesorul concluzionează: Viața fiecăruia e în mâinile sale. Doar de voi depinde ce alegeri veți face de acum înainte.</p>
<b>Descrierea modului în care RED contribuie la formarea competenței specifice vizate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• resursa propusă captează atenția elevilor și le reactivează ideile privind situațiile expuse și modul în care acestea le-au influențat emoțiile. Astfel se poate menține interesul față de tema propusă;</li> <li>• este dezbătută ideea „Viața fiecăruia e în mâinile sale. Doar de voi depinde ce alegeri veți face de acum înainte.”</li> </ul> <p>În urma dezbaterii ideii centrale care se desprinde din resursa vizionată, se va contribui la formarea competenței specifice care vizează aplicarea tehnicilor de autocontrol emoțional.</p>
<b>Procentul de timp al RED-ului folosit raportat la timpul alocat activității de învățare</b>	0% (50 minute)
<b>Aspecte utile cu privire la trecerea de la RED la PED</b>	Elevii își vor forma percepții mai clare asupra modului de gestionare a emoțiilor și vor identifica situații de viață similare privind propriile reacții emoționale și comportamentale.

### Referințe

1. Adăscăliței A., Cucos, C., Vlada M. (2019) Abordări ePedagogice și Metodologii de învățare combinată utilizate în Predarea Disciplinelor Științifice, Conferința Națională de Învățământ Virtual, ediția a XVI-a, Alba Iulia [https://www.researchgate.net/publication/330599303\\_Abordari\\_ePedagogice\\_si\\_Metodologii\\_de\\_invatare\\_combinata\\_utilizate\\_in\\_Predarea\\_Disciplinelor\\_Stiințifice](https://www.researchgate.net/publication/330599303_Abordari_ePedagogice_si_Metodologii_de_invatare_combinata_utilizate_in_Predarea_Disciplinelor_Stiințifice)
2. Albulescu, I., Catalano, H. (coord) (2021). Procesul de instruire în mediul online. București: editura DPH
3. Bell, S. (2010). Învățare bazată pe proiecte pentru secolul 21: Abilități pentru viitor. The Clearing House
4. Butaru, L. (2020). Evaluările naționale din perspectiva pedagogiei competențelor- impact și consecințe, București: Editura Universitară
5. Dichev, C., Dicheva, D., (2017), Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review, in International Journal of Educational Technology in Higher Education, Springer Open
6. Grossec G., Crăciun, D. (coord.) (2021), Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire online



Profesionalizarea carierei didactice - PROF - ID 146587

Proiect cofinanțat din Fondul social European prin Programul Operațional Capital







UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020

<https://www.ise.ro/wpcontent/uploads/2021/02/Ghidpracticderesurseeducationalesidigitalepentruinstruireonline.pdf>

7. Ionescu, M. (2003). *Instrucție și educație- paradigme, strategii, orientări, modele*. Cluj-Napoca
8. Joița, E. (2010). *Metodologia educației. Schimbări de paradigme*. Iași: Institutul European
9. Litta, L., Atmowardoyo, H. and Salija, K. (2015). The Effect of Visual Auditory Kinesthetic Learning Style as Technique in Improving Students' Writing Ability. *ELT Worldwide*
10. Noor, S., Isa, F.M., & Mazhar F.F. (2020). Online teaching practices during the Covid-19 pandemic. *Educational Process International Journal* 9(3), 169-184.
11. Opre A., Opre D., Glava A., Glava C.(2020) Ghidul educației online la Universitatea Babeș Bolyai din Cluj Napoca, principii și strategii de optimizare a activităților didactice în pandemia Covid 19  
<https://news.ubbcluj.ro/ghidul-educatiei-online-la-universitatea-babes-bolyai-din-cluj-napoca-ubb-principii-si-strategii-de-optimizare-a-activitatilor-didactice-in-pandemia-covid-19/>
12. Oprea, C. (2003). *Alternative metodologice interactive*. Bucuresti: Editura Univeristății din București
13. Pânișoară, I.O. (2022). *Enciclopedia metodelor de învățământ* Iași: Ed. Polirom
14. Sharples, M., Adams, A., Alozie, N., Ferguson, R., Fitzgerald, E., Gaved, M., Means, B. (2015). *Innovating Pedagogy 2015 Exploring new forms of teaching, learning and assessment, to guide educators and policy makers*. Retrieved from <http://proxima.iet.open.ac.uk/public/innovating-pedagogy-2015.pdf>
15. Suvendu Ray, Prasad Sikdar, *Trending Scenario of Teaching Method in the Modern Education*, în „International Journal of Teaching, Learning and Education (IJTLE)”, Vol-2, Issue-3, May-Jun 2023, JournalHomePage: <https://ijtle.com/>.
16. Ștefan, L. (2015) *Sisteme e-learning bazate pe tehnologii avansate în spații virtuale 3d e-learning systems based on advanced technologies in 3d virtual spaces*, teza de doctorat <http://graphics.cs.pub.ro/theses/phd/2015/livia.stefan/Teza%20de%20doctorat%20Livia%20Stefan>

#### WEBOGRAFIE

[https://edu.ro/sites/default/files/\\_fi%C8%99iere/Minister/2023/Legi\\_educatie\\_Romania\\_educata/legi\\_monitor/Lege\\_a\\_invatamantului\\_preuniversitar\\_nr\\_198.pdf](https://edu.ro/sites/default/files/_fi%C8%99iere/Minister/2023/Legi_educatie_Romania_educata/legi_monitor/Lege_a_invatamantului_preuniversitar_nr_198.pdf)

<https://edustepup.com/en/what-are-the-modern-methods-of-teaching>

<https://www.learnworlds.com/teaching-methods-online-education/>

<https://edict.ro/metoda-clasei-inversate-eficacitatea-acesteia-in-invatamantul-profesional-tehnic/>

<https://www.schooleducationgateway.eu/ro/pub/resources/tutorials/blended-learning-tutorial.htm>

<https://edustepup.com/en/what-are-the-modern-methods-of-teaching>

<https://www.learnworlds.com/teaching-methods-online-education/>

<https://www.kialo-edu.com>



UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect: Profesionalizarea carierei didactice - PROF

Beneficiar: Ministerul Educației

POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587



Instrumente Structurale  
2014-2020



Profesionalizarea carierei didactice - PROF - ID 146587

Proiect cofinanțat din Fondul social European prin Programul Operațional Capital

