



***Stimularea claselor 2.0 pentru predarea de
înaltă calitate în educația adulților***

Cod ref. 2020-1-IT02-KA204-079329

***Realizări și recomandări IO3 pentru punerea
în aplicare a Claselor2.0***

EU-Track (Italia)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sprijinul Comisiei Europene pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă numai punctele de vedere ale autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute de aceasta.

Conținut

<i>Realizări și recomandări IO3 pentru punerea în aplicare a Claselor 2.0</i>	1
Introducere.....	4
1. Faza de pilotare	6
1.1 <i>Descrierea grupului țintă</i>	6
1.2 <i>Formarea profesorilor</i>	10
1.3 <i>Mediul de învățare al profesorilor</i>	13
1.4 <i>Organizarea proiectului cu elevii</i>	15
2. Colectarea calitativă și cantitativă a datelor	17
2.1 <i>Starea inițială a cadrelor didactice implicate</i>	17
2.2 <i>Starea cadrelor didactice după instruirea online</i>	23
2.3 <i>Punctul de vedere al elevilor</i>	32
2.3.1 <i>Implementarea lucrărilor de proiect ale elevilor</i>	32
3. Descrierea celor mai bune practici realizate	36
3.1 <i>Italia</i>	36
3.1.1 <i>Primele bune practici</i>	36
3.1.2 <i>A doua cea mai bună practică</i>	38
3.2 <i>Bulgaria</i>	42
3.2.1 <i>Primele bune practici</i>	42
3.2.2 <i>A doua cea mai bună practică</i>	46
3.3 <i>România</i>	49
3.3.1 <i>Primele bune practici</i>	49
3.3.2 <i>A doua cea mai bună practică</i>	53
3.4 <i>Spania</i>	58
3.4.1 <i>Primele bune practici</i>	58
3.4.2 <i>A doua cea mai bună practică</i>	59
4. Feedback și sugestii din partea grupurilor țintă	64
Bibliografie	67
ANEXA 1 - Formular de cerere.....	68
Anexa 2 - Prezentarea cursului - Ora lansării	70
Anexa 3 - Prezentarea lucrărilor proiectului - Ora lansării	73
ANEXA 4 - CERTIFICAT DE PARTICIPARE BOOSTCLASS 2.0	75
ANEXA 5 - CHESTIONAR DE PRE-PILOTARE PENTRU PROFESORI.....	76

ANEXA 6 - CHESTIONAR POST-PILOTARE PENTRU PROFESORI	80
Anexa 7 - Raportul profesorului	85
CONCLUZII PENTRU IMPLEMENTAREA METODOLOGIEI ÎN SALA DE CLASĂ.....	88
ANEXA 8 - CHESTIONAR PENTRU ELEVI DUPĂ IMPLEMENTAREA PROIECTULUI	89

Introducere

Conform statisticilor europene (2018): doar 20-25 % dintre elevii din școlile europene sunt învățați de profesori care sunt încrezători în utilizarea tehnologiei, în timp ce 43 % dintre europeni nu dispun de competențe digitale de bază, iar aproximativ 71 de milioane de elevi trebuie să își dezvolte competențele pentru societatea digitală. Acest lucru arată modul în care învățarea pe tot parcursul vieții rămâne unul dintre domeniile în care Europa rămâne în urmă, chiar dacă sprijinul acordat utilizării tehnologiei și competențelor digitale în educație este aspectul-cheie al Planului de acțiune pentru educația digitală.

În plus, diferite țări europene demonstrează o varietate deosebită în ceea ce privește situația dezvoltării sistemului de e-learning în educația adulților. De fapt, pe baza raportului Eurydice (2015), procentul adulților (25-64 de ani) care au participat la învățământul la distanță (formal sau informal), cu o rată medie a UE de 2,2%, a fost, de exemplu, de 1,5% (-0,7) în Bulgaria, 4,9% (+2,7) în Spania, 1,5% (-0,7) în Italia și 0,7% (-1,5) în România (date Eurostat).

În Spania, rata de participare relativ ridicată pare să reflecte eforturile depuse de Ministerul Educației, Culturii și Sportului (MECD). Au mai multe programe complete de învățământ la distanță finanțate din fonduri publice. În timp ce datele înregistrate corespunzătoare sunt mult mai puțin încurajatoare în Bulgaria, Italia și România, în ciuda faptului că diferite programe la scară largă și inițiative private de promovare a formării e-learning pentru educația adulților sunt în acțiune.

Cu toate acestea, nici profesorii, nici elevii nu sunt suficient de pregătiți și echipați pentru a produce un proces de predare și învățare care să implice în mod eficient adulții, care sunt, în majoritatea cazurilor, imigranți.

În acest context, a fost creat un proiect european, "BoostClass 2.0", cofinanțat în cadrul programului Erasmus Plus, menit să conceapă un cadru comun între țările participante (Italia, Bulgaria, România și Spania) pentru identificarea unei abordări de predare și învățare pentru a promova și implementa în mod eficient integrarea noilor tehnologii în educația adulților.

Pe baza primului rezultat, *O1 - Cadru pentru integrarea noilor tehnologii în educația adulților*, a fost dezvoltat un mediu de învățare în care educatorii și profesorii din sectorul adulților și-ar putea îmbunătăți competențele digitale și și-ar putea spori cunoștințele despre cea mai utilizată metodologie de predare pentru a introduce tehnologia în clasă.

Ulterior, instructorii și profesorii formați au putut testa, împreună cu elevii lor, ambele metodologii propuse: învățarea bazată pe proiecte și episoadele de învățare localizată. Prin urmare, acest raport descrie toate activitățile realizate, realizările obținute în timpul etapei de pilotare, cum ar fi cursul de formare în platforma electronică (pentru profesori) și dezvoltarea lucrărilor de proiect (de către elevi). Acesta analizează rezultatele obținute și oferă o comparație a rezultatelor preconizate și obținute, luând în considerare toate activitățile finale de pilotare.

În plus, raportul oferă, de asemenea, analiza observațiilor cu privire la activitatea în curs desfășurată de profesori, prin împărtășirea experiențelor și a bunelor practici realizate în țările partenere. În cele din urmă, sunt descrise câteva recomandări care subliniază punctele forte și punctele slabe care au apărut în timpul etapei de pilotare, pentru a sprijini orice punere în aplicare viitoare.

1. Faza de pilotare

Fiecare țară parteneră a gestionat această sarcină la nivel național prin organizarea de evenimente online și față în față, prin publicarea de anunțuri speciale prin intermediul rețelelor sociale sau al altor platforme dedicate și prin trimiterea de invitații instituționale către mai multe școli din domeniul educației adulților. Această etapă a început cu selectarea participanților care urmează să fie implicați. Fiecare participant a compilat formularul de cerere (*Anexa 1 - Formular de cerere*) conceput prin Formulare Google. Criteriile de selecție au fost următoarele:

- Angajați cu normă întreagă timp de cel puțin un an;
- Au elevi cu dificultăți în materie de limbi străine;
- Un nivel de interes sau motivație pentru a participa la faza de pilotare.

Acestea au fost verificate prin autocertificare. Echipa de proiect a decis să renunțe la criteriile legate de cunoașterea limbii engleze (cel puțin nivelul A2-B1), deoarece toate cursurile de formare, chestionarele utilizate pentru colectarea datelor și toate șabloanele și orientările au fost traduse în italiană, bulgară, română și spaniolă.

Numărul total de participanți la trainingul BoostClass 2.0 a fost de 73. Ei au finalizat instruirea online și au decis să înceapă să realizeze lucrările proiectului împreună cu elevii lor (Tot. 246).

Elevii implicați în a doua parte a pilotajului au fost selectați direct de către profesorii instruiți. Aceștia i-au identificat în principal pe cei care au avut dificultăți în procesul de învățare, competențe cu un nivel scăzut de calificare sau medii cu eșecuri școlare și au fost expuși riscului de excluziune socială și pe piața forței de muncă.

1.1 Descrierea grupului țintă

După cum s-a menționat mai sus, grupurile țintă implicate în faza de pilotare au fost profesorii/educatorii/instructorii din sectorul adulților și elevii acestora.

Profesorii/educatorii/instructorii au fost formați din 73 de persoane (26 din Italia, 15 din Spania, 16 din Bulgaria și 16 din România), dintre care 56,16% au provenit din sistemul școlar, 34,25% din alte servicii educaționale, 8,22% din servicii de formare profesională și 1,37% din "alte sectoare". Cei mai mulți participanți predau Electronică (17,81%),

Tehnologie/TIC (16,44%), Matematică și Limbă (15,07%), și Limbă străină (13,70%), după cum se arată în figura următoare.

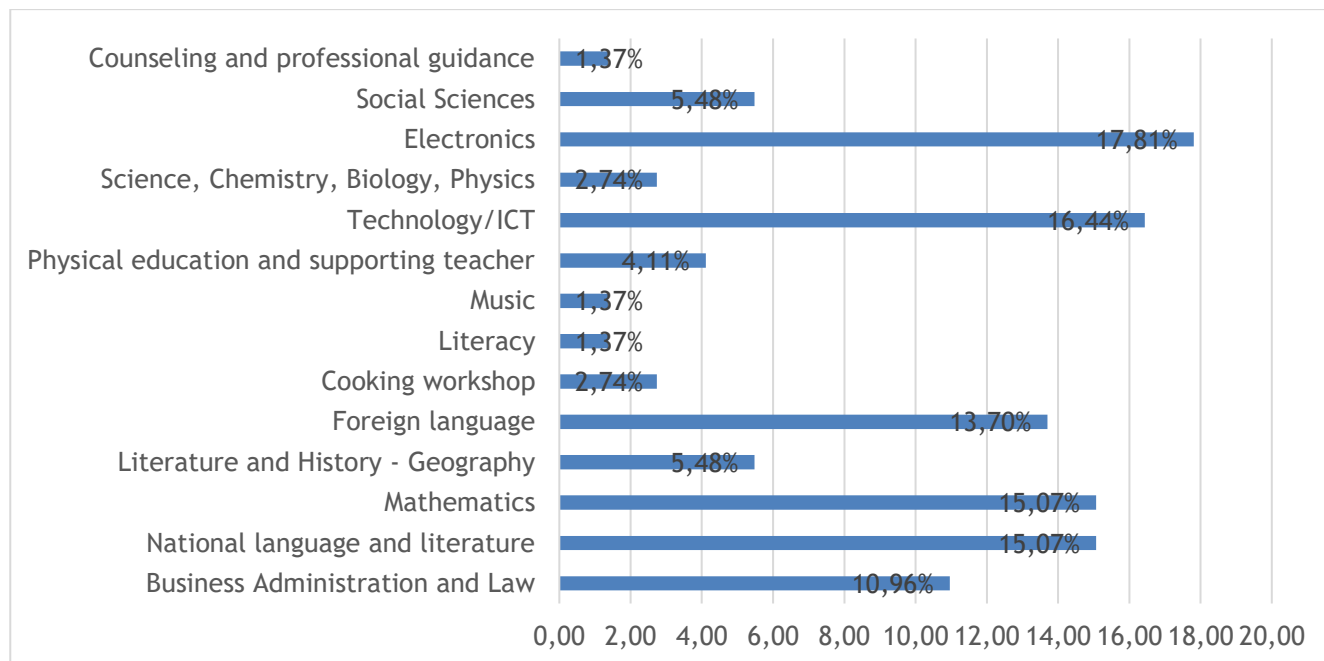


Figura 1. Subiecte predate de respondenți.

În plus, eșantionul a fost format din persoane cu câțiva ani care lucrează în sectorul adulților: 41,10% între 0-5 ani, 31,51% cu peste 15 ani de experiență și 27,4% plasate în poziția de mijloc, între 6-15 ani, așa cum se arată în figura următoare.

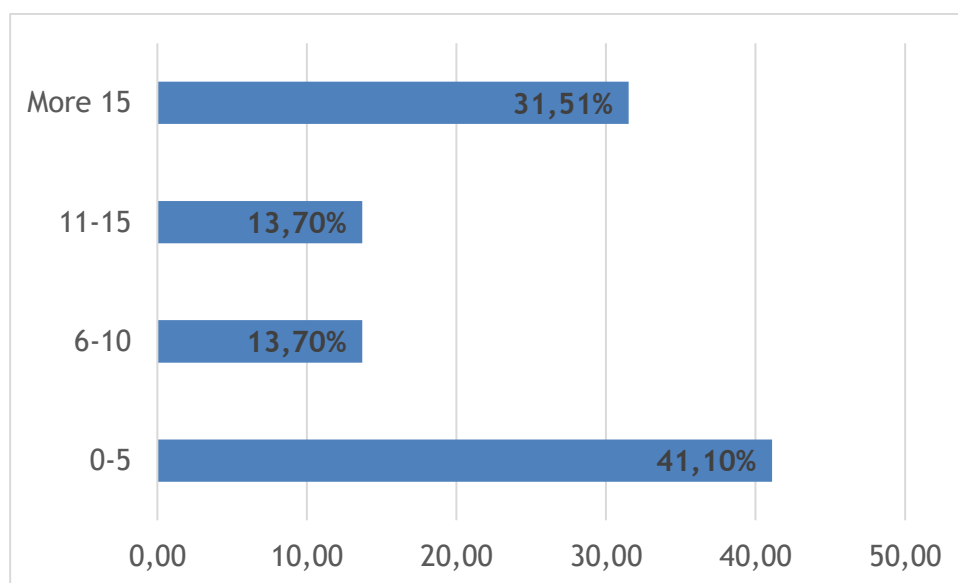


Figura 2. Numărul de ani de muncă în sectorul adulților.

În ceea ce privește elevii implicați, rezultatele arată că 59,35% aveau mai puțin de 25 de ani, iar 11,79% dintre respondenți au fost plasați în domeniul persoanelor cu vârste cuprinse între 30 și 39 de ani (Figura 3). În plus, eșantionul a fost format din 41,06% femei și 57,32% bărbați (cu 1,63% - prefer să nu răspund).

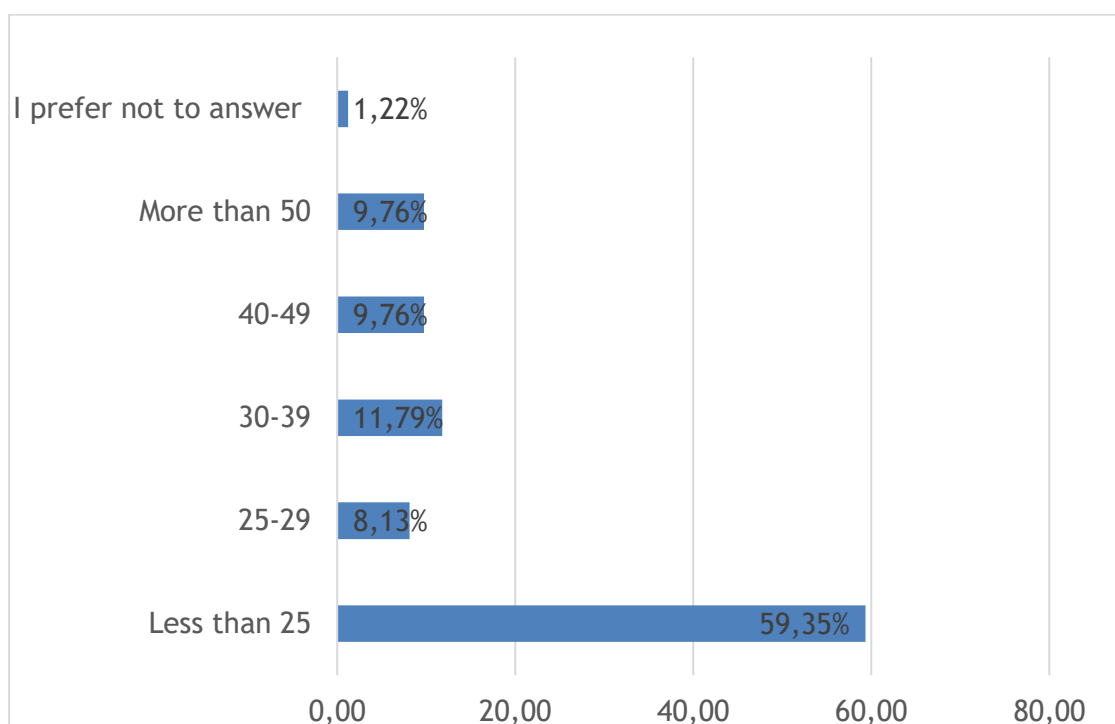
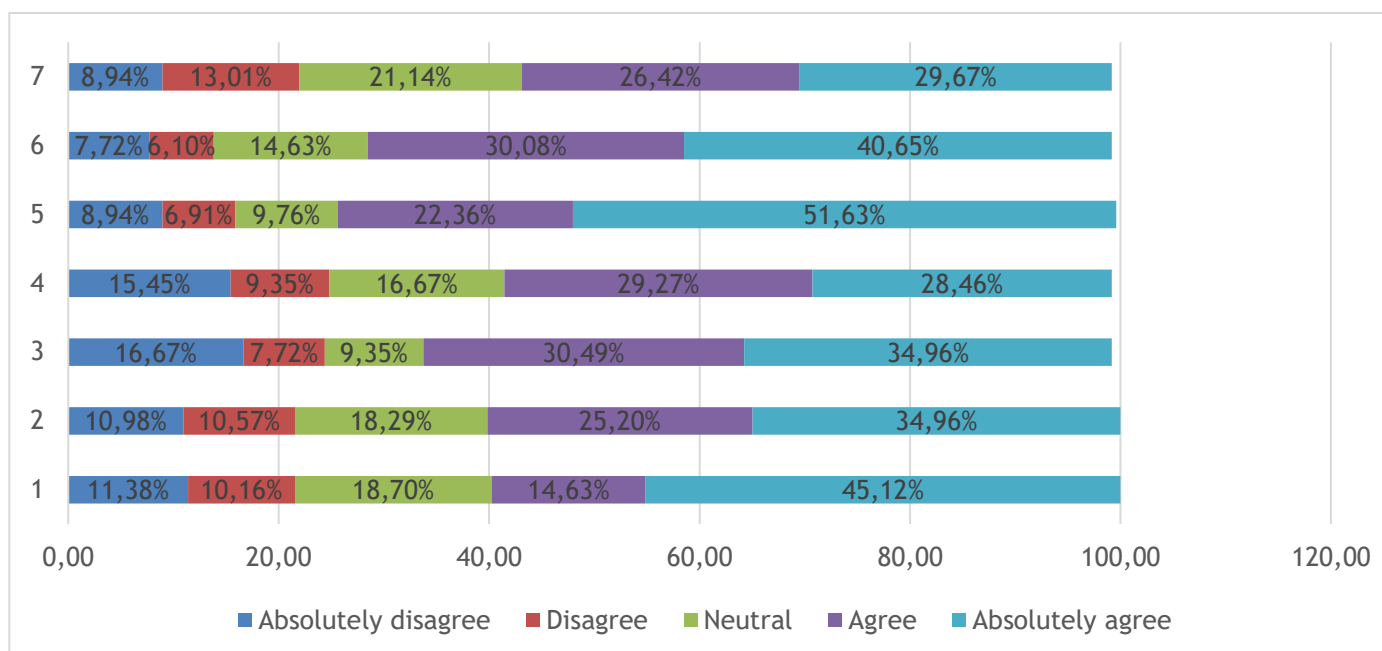


Figura 3. Profilul de vârstă al elevilor implicați în activitatea de proiect desfășurată în țările partenere.

În ceea ce privește mediul de învățare (Figura 4), în care elevii participă la lecțiile sau cursurile de zi cu zi, 65,45% dintre respondenți au declarat că managementul școlii sprijină integrarea tehnologiei digitale în clasă. De fapt, 59,76% au cel puțin o tablă interactivă în școală, față de 21,53% care nu au astfel de instrumente digitale.

Majoritatea școlilor au o conexiune stabilă și rapidă la internet, 73,98%, față de 15,85% care nu o fac.

Nu toți elevii pot accesa acasă dispozitive digitale în rețea (15,85%). Cu toate acestea, ei pot utiliza tehnologii digitale în sala de clasă (60,16%), inclusiv diferite dispozitive, cum ar fi laptopuri, tablete și smartphone-uri (70,73%).



1 - Există o tablă interactivă în fiecare clasă.

2 - În sala de clasă, elevii pot utiliza diferite dispozitive digitale (laptopuri, tablete și smartphone-uri).

3 - Conexiunea la internet a școlii este stabilă și rapidă.

4 - Elevii au acces la dispozitive digitale în rețea la domiciliu.

5 - Managementul școlii sprijină integrarea tehnologiei digitale în clasă.

6 - Subiectul studiat promovează și susține utilizarea tehnologiilor digitale în clasă.

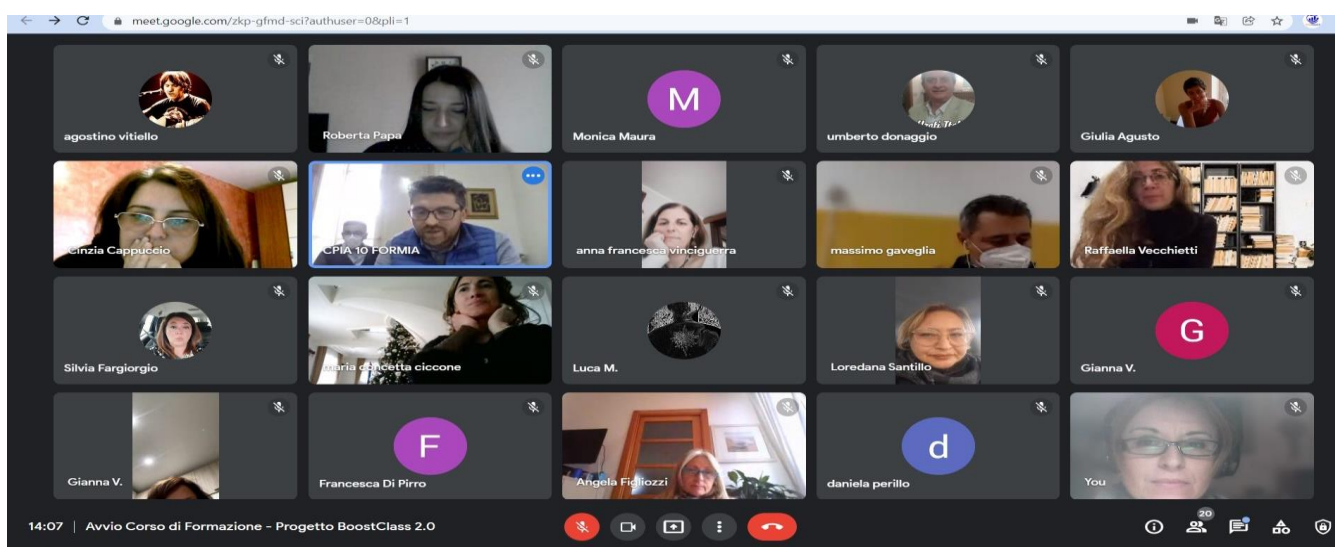
7 - Mulți dintre colegii mei folosesc tehnologii digitale în clasă.

Figura 4. Caracteristicile mediului de învățare în care elevii participă la formare / curs / lecții.

1.2 Formarea profesorilor

Formarea cadrelor didactice a fost lansată în decembrie 2021, așa cum se arată în figura următoare, prin organizarea de webinarii sau întâlniri față în față pentru a prezenta participanților principalele caracteristici ale etapei de pilotare: formarea online a profesorilor, platforma de e-learning ca mediu de învățare și implementarea proiectului cu elevii (*Anexa 2 - Prezentarea cursului - Ora de lansare*).

Nu toți participanții au început împreună. Prin urmare, echipa de proiect a organizat o serie de întâlniri pentru a lansa formarea online și pentru a aduna cât mai mult posibil profesorii, instructorii și educatorii din sectorul adulților.



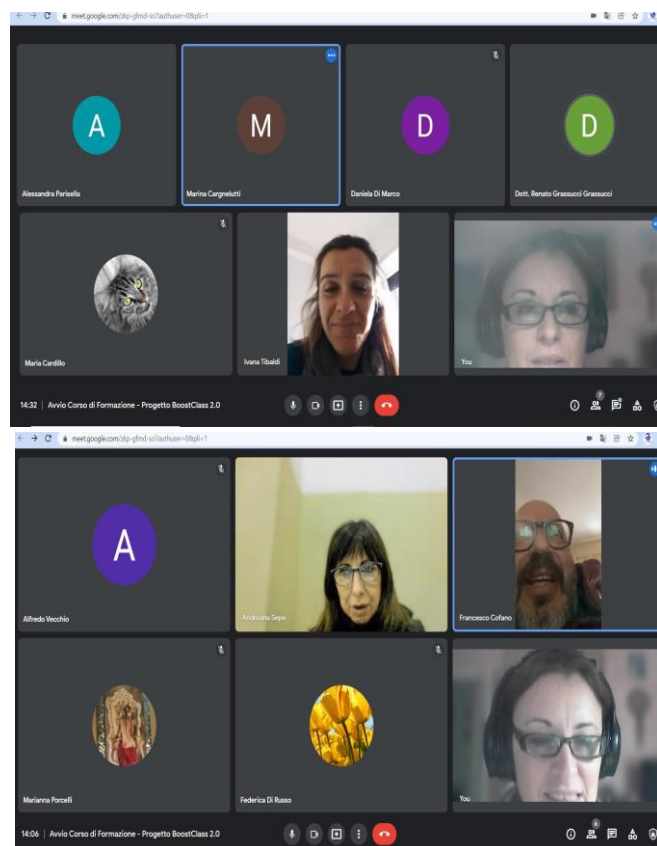


Figura 5. Trei momente în timpul webinarului cu educatori / profesori / instructori pentru a lansa faza de pilotare, în special cursul online BoostClass 2.0. Materialele utilizate pentru prezentare sunt disponibile în diferite limbi partenere.

Formarea online a cadrelor didactice a fost structurată în patru module, după cum urmează:

- Cum să regândim granițele claselor prin exploatarea potențialităților TIC.
- Cum să dezvoltăm și să proiectăm un sistem eficient de evaluare și evaluare a învățării la distanță.
- Cum să creștem motivația cursanților adulți cu ajutorul tehnologiilor.
- Cum să implementăm în mod eficient abordări pedagogice combinate, cum ar fi învățarea bazată pe proiecte și episoadele de învățare localizată.

Fiecare modul cuprindea o lecție multimedia, o prezentare power point și o notă de curs, așa cum se arată în figura următoare.

U




Module 4
How to implement effectively combined pedagogical approaches such as project based learning and episodes of situated learning

LN4.1 How to implement Project based learning

Michela Tramonti, PhD;
Alden M. Dochashanov, PhD
EU-Track (Italy)








b.

c.

Indice (TOC)

- 1. Modulo 3 - Lezione 3.3
- 2. Indice
- 3. Panoramica
- 4. Obiettivi di apprendimento
- 5. Chi può usarlo?

Fai clic o tocca per attivare l'audio

Modulo 3. Come aumentare la motivazione dello studente adulto attraverso l'uso delle tecnologie

Lezione 3.3
Come usare l'app YouTube.

Anna Zlatanova – PGMEE Burgas
Nikola Chaney – PGMEE Burgas



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Figura 6. a. Nota de prelegere; b. Prezentarea Power Point a lecției; c. Lecție multimedia.

Toate materialele de învățare sunt disponibile în limbile engleză, bulgară, italiană, română și spaniolă.

După instruirea online, echipa de proiect a organizat o altă întâlnire pentru a lansa și a sprijini utilizatorii în implementarea proiectului cu elevii lor (*Anexa 3 - Prezentarea proiectului de lucru - Ora lansării*).

În cele din urmă, fiecare participant, care a realizat instruirea online și implementarea activității proiectului, a primit un certificat de prezență (*Anexa 4 - Certificat de participare BoostClass 2.0*).

1.3 Mediul de învățare al profesorilor

Accesul la mediul de învățare BoostClass 2.0 se face prin intermediul site-ului proiectului (www.boostclass.eu), din secțiunea "Rezultate" - Promovarea competențelor digitale pentru dezvoltarea claselor 2.0. Link-ul se adresează utilizatorilor la BoostClass 2.0 de formare on-line disponibile în Bulgarian, italiană, Românian și spaniolă, așa cum se arată în figura de mai jos.



Figura 7. Accesul la mediul de învățare disponibil în limbile partenere

Această platformă de e-learning găzduiește toate materialele de învățare concepute de echipa de proiect pentru a oferi profesorilor, educatorilor/instructorilor din educația adulților abilitățile necesare pentru a-i sprijini în integrarea noilor tehnologii și aplicații în clasele lor, folosind abordări multidisciplinare și interdisciplinare, bazate pe episoade de învățare localizată și învățare bazată pe proiecte.

Pe baza rezultatelor obținute în prima parte a proiectului și în conformitate cu cadrul conceput, ținând seama de *Cadrul competențelor digitale pentru educatori* [1], cunoscut și sub acronimul DIGCOMP [2], publicat în 2013 de Comisia Europeană și apoi revizuit și actualizat, cele patru module au fost împărțite în teme diferite în funcție de nevoile evidențiate de grupul țintă:

Modulul 1: Cum să regândim granițele claselor prin exploatarea potențialităților TIC

- Subiectul 1.1. Medii colaborative (de exemplu, aplicații Google + Drive)

- Subiectul 1.2. Site-ul web colaborativ / bloguri / note
- Subiectul 1.3. Tablă interactivă
- Subiectul 1.4. Sală de clasă virtuală (de exemplu, Întâlnire Google)

Modulul 2. Cum se dezvoltă și se proiectează un sistem eficient de evaluare și evaluare a învățării la distanță

- Subiectul 2.1. Cum să monitorizați elevii cu Google Classrooms
- Subiectul 2.2. Utilizarea chestionarelor/jocurilor
- Subiectul 2.3. Cum să evaluați elevii utilizând un test video (de exemplu, Edpuzzle)
- Subiectul 2.4. Cum să creați o rubrică pentru a vă evalua elevii
- Subiectul 2.5. Cum se creează e-portofoliu

Modulul 3. Cum să creșteți motivația cursanților adulți prin utilizarea tehnologiilor

- Subiectul 3.1. Cum să căutați resurse digitale (de exemplu, căutarea Google)
- Subiectul 3.2. Cum se utilizează chestionare și jocuri (de exemplu, Kahoot)
- Subiectul 3.3. Cum să folosești aplicația YouTube

Modulul 4. Cum să implementați în mod eficient abordări pedagogice combinate, cum ar fi învățarea bazată pe proiecte și episoadele de învățare localizată.

- Subiectul 4.1. Cum se implementează învățarea bazată pe proiecte
- Subiectul 4.2. Cum să construiți scenarii de învățare
- Subiectul 4.3. Cum să implementați episoade de învățare localizată
- Subiectul 4.4. Ce instrumente digitale urmează să fie utilizate cu abordarea ESL
- Subiectul 4.5. Cum să cauți oportunități de formare pentru dezvoltare profesională continuă

Mediul de învățare BoostClass 2.0, așa cum se arată în figura de mai jos, a fost considerat de majoritatea participanților la formare (81,69%) ca fiind "ușor de utilizat", deoarece este ușor de utilizat, materialele au fost accesibile și ar putea fi descărcate pentru reutilizare. Unii dintre ei au definit-o ca fiind provocatoare, interesantă, utilă și fascinantă. Cu toate acestea, doar 2,82% s-au confruntat cu unele dificultăți minime.

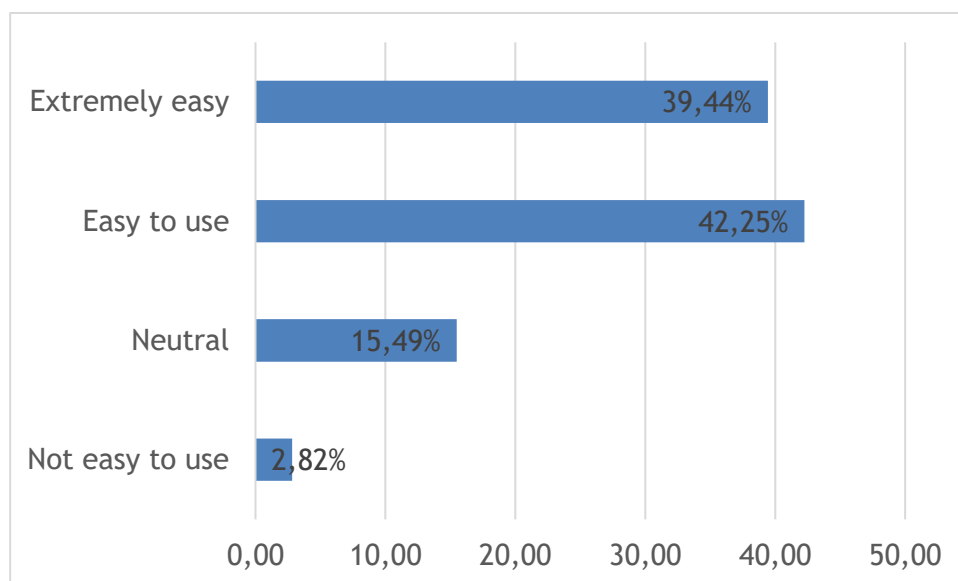


Figura 8. Ușurința de utilizare a platformei

1.4 Organizarea proiectului cu elevii

Realizarea proiectului a început în ianuarie 2022 și a continuat până în iunie 2022, prin implicarea profesorilor instruiți cu formare online BoostClass 2.0 și, în principal, a elevilor lor. Profesorii au folosit unele dintre instrumentele digitale sugerate în formare prin aplicarea uneia dintre metodologiile promovate: învățarea bazată pe proiecte sau episoadele de învățare localizată.

Au fost mai multe sarcini ale profesorilor care trebuiau îndeplinite înainte de începerea lucrului cu elevii, după cum urmează:

- Stabilirea numărului de proiecte care urmează să fie produse;
- Determinarea dacă proiectele sunt mono/multidisciplinare sau extracurriculare;
- Alegerea subiectelor care urmează să fie utilizate în proiect/proiecte;
- Împărțirea clasei în grupuri;
- Alegerea metodologiei de predare: Învățarea bazată pe proiecte sau episoadele de învățare localizată.

În special, profesorilor li s-a cerut să pregătească activitățile elevilor după tabelul 1.

Tabelul 1. Pregătirea activităților elevilor

Fază	Activitate	Livrabile	Evaluare
Suicidară	Stabilirea numărului de proiecte: unul pentru întreaga clasă, împărțit în subproiecte sau mai multe proiecte distincte; <i>Decide dacă proiectul se referă la unul sau mai multe subiecte;</i> <i>Alegerea temei proiectului;</i> Decizia dacă elevii lucrează în grupuri sau individual; Definirea profilului de competență; <i>Explicarea ideii de proiect.</i>	Harta minții Profilul competenței	Definirea rubricii de evaluare pe baza profilului de competență
Planificare	Descompunerea proiectului în macro-activități și atribuirea lor elevilor: "cine face ce și când". Estimarea timpului de execuție pentru toate sarcinile.	Planificarea sarcinilor și activităților	
Execuție	Dezvoltarea proiectului.	Artefact/Livrabil/Produs/Serviciu	Peer- și autoevaluare prin rubrica pregătită anterior.
Evaluare	Prezentarea rezultatelor proiectului și procesarea documentelor necesare	Prezentare PowerPoint, video, blog, eveniment etc.	Evaluarea finală inter pares, feedback-ul profesorilor, examinarea finală și revizuirea rubricii de evaluare.

2. Colectarea calitativă și cantitativă a datelor

În faza de pilotare, echipa de proiect de la nivel național a colectat atât date calitative, cât și cantitative de la grupurile țintă, profesori și elevi, pentru a analiza experiențele realizate.

De fapt, profesorii participanți la instruirea online au compilat două chestionare. Primul *chestionar de pre-pilotare pentru profesori (anexa 5)* înainte de începerea formării pe platforma BoostClass 2.0 și apoi al doilea, *Chestionarul post-pilotare pentru profesori (anexa 6)*. Scopul a fost de a colecta și compara date relevante pentru a pregăti recomandările finale pentru cei care intenționează să reproducă experiența sau să o transfere într-un alt sector.

În plus, după implementarea proiectului, participanții au prezentat un Raport al profesorilor (Anexa 7) pentru a descrie activitatea de proiect realizată cu elevii și pentru a colecta punctele forte și punctele slabe ale metodologiilor introduse de proiect.

De asemenea, elevii au fost nevoiți să întocmească un chestionar online, *Anexa 8 - Chestionar pentru elevi după implementarea și realizarea proiectului*. Aceste instrumente oferă echipei de proiect rezultate relevante cu privire la metodologiile și instrumentele proiectului.

2.1 Starea inițială a cadrelor didactice implicate

Primul chestionar, compilat de profesorii/instructorii/educatorii care participă la cursul electronic BoostClass 2.0, și-a propus să obțină o imagine de ansamblu a profilurilor lor, în principal legate de cunoștințele și expertiza lor în domeniul TIC și de utilizarea TIC în clasă.

Majoritatea respondenților (94,52%) folosesc în mod normal tehnologia în clase, comparativ cu 5,48% care nu o fac.

Respondenții care utilizează tehnologia preferă sălile de clasă virtuale (42,47%), de exemplu, Google Meet sau, în orice caz, mediile de colaborare (27,40%), de exemplu, Google Apps și Drive, urmate de instrumente pentru a produce un site web colaborativ sau bloguri sau note (13,70%) și, de asemenea, o tablă interactivă (12,33%). Un alt tip de resursă digitală utilizată este YouTube pentru a afișa videoclipuri. Acest lucru a fost evident, în principal, în timpul restricțiilor covid19, când profesorii și educatorii au fost obligați să-și aranjeze lecțiile online la distanță. Doar doi respondenți nu au oferit un răspuns (Figura 9).

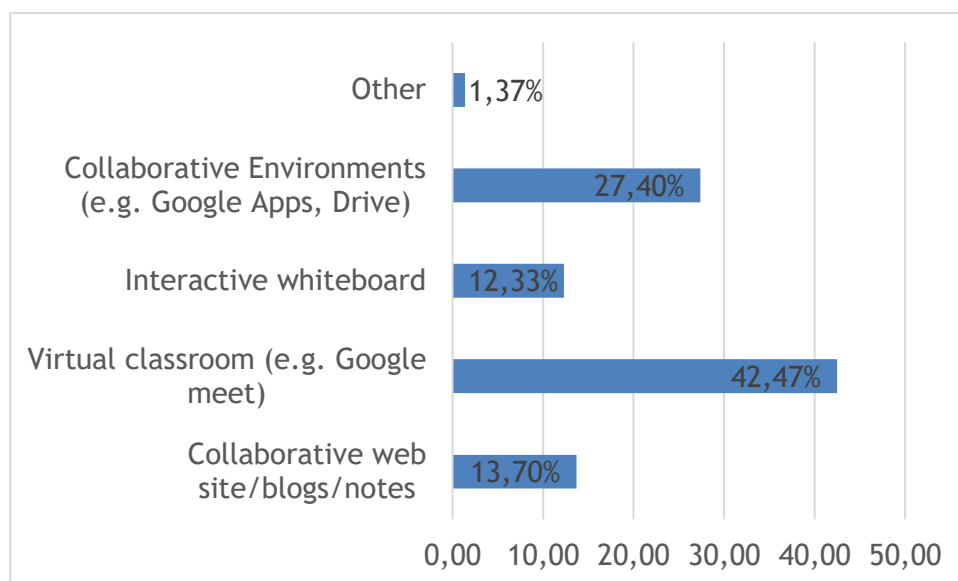


Figura 9. Tipul de tehnologie utilizat de obicei în sala de clasă. (*)
 (*) Eșantionul este n. 73, dar există două "Nici un răspuns".

În ceea ce privește modalitatea de evaluare și evaluare a performanței elevilor în învățământul la distanță, majoritatea respondenților (65,75%) folosesc chestionare, dar rareori rubrici (8,22%) sau jocuri (6,85%), după cum se arată în figura de mai jos. Cu toate acestea, alte modalități de a evalua cunoștințele și performanța elevilor includ interviuri video, teste de înregistrare electronică și examene orale și scrise, cum ar fi rezolvarea exercițiilor sau pregătirea eseului. În cazul studiului circuitelor electronice specifice în programe specializate, se organizează simulări cu osciloscoape virtuale.

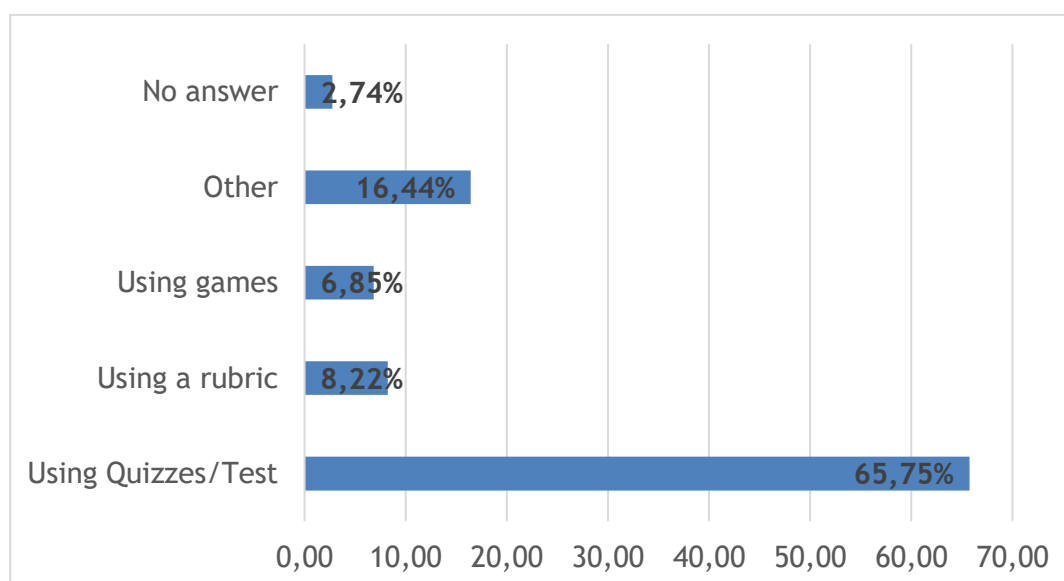


Figura 10. Modalitatea de evaluare și evaluare a elevilor la distanță. (*)
 (*) Eșantionul este n. 73, dar există două "Nici un răspuns".

După aceea, sondajul a analizat percepția de sine a participanților cu privire la competențele lor digitale [2], luând în considerare profilurile digitale și nivelul de competență (nou-veniți, exploratori, integratori, experți, lideri și pionieri), astfel cum este descris în cadrul DigiComp [1].

După cum se arată în figura 11, majoritatea participanților au avut competențe digitale de bază. 46,58% dintre respondenți se percep ca fiind "Explorer" ceea ce corespunde unui nivel A2, ceea ce înseamnă că au început să utilizeze instrumente digitale fără a urma o abordare cuprinzătoare sau consecventă. 32,88% se percep ca fiind "integratori" corespunzător unui nivel B1: folosesc și experimentează cu instrumente digitale în diverse scopuri, încercând să înțeleagă ce strategii digitale funcționează cel mai bine în ce contexte.

Doar trei persoane și-au evaluat nivelul de competențe digitale ca fiind "Newcomer" (A1), ceea ce înseamnă că au un contact minim cu instrumentele digitale și au nevoie de îndrumare pentru a-și extinde repertoriul. O persoană și-a evaluat nivelul ca fiind "Leader" (C1), cineva care se bazează pe un repertoriu larg de strategii digitale flexibile, cuprinzătoare și eficiente și o persoană ca "Pionier" (C2), expert în utilizarea practicilor digitale și pedagogice contemporane.

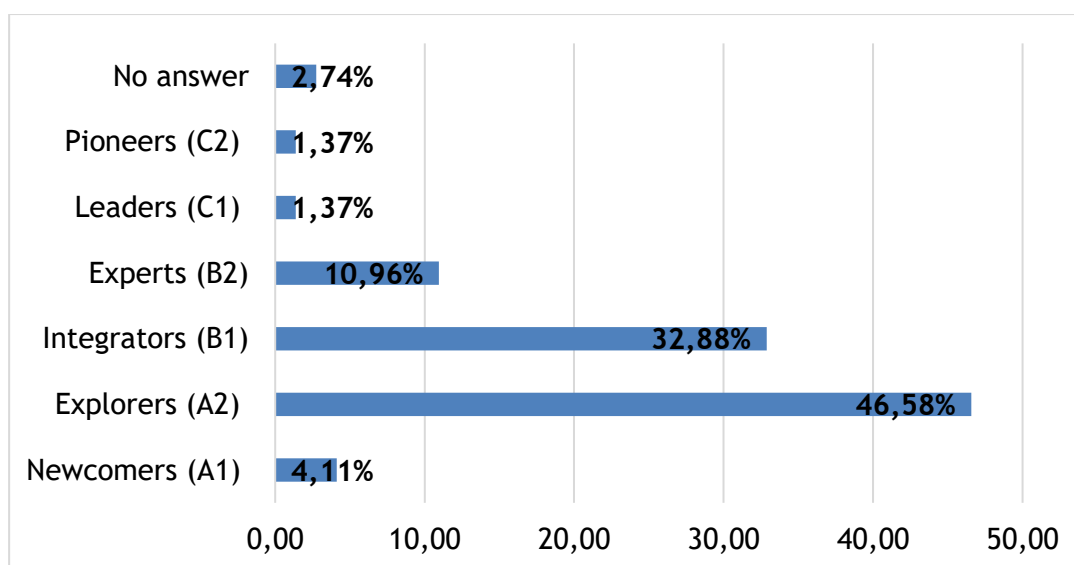


Figura 11. Autoevaluarea competențelor digitale actuale. (*)
 (*) Eșantionul este n. 73, dar există două "Nici un răspuns".

În ceea ce privește metodologia de predare utilizată, jumătate dintre respondenți (52,05%) (figura 12) utilizează învățarea bazată pe proiecte, deoarece sprijină elevii să fie creativi, să-și dezvolte gândirea critică, să fie activi, autonomi și independenți și să fie mai colaborativi cu prietenii lor. Acest lucru îi face pe elevi mai flexibili și mai responsabili

în procesul lor de învățare. În plus, această metodologie poate contribui la dezvoltarea competențelor digitale, a competențelor individuale de cercetare într-un mod multidisciplinar și a abilităților de comunicare în scris, discuție și vizualizare prin prezentarea proiectului lor final clasei. Deoarece învățarea bazată pe proiecte se concentrează pe scenarii autentice de învățare, aceasta poate oferi elevilor diferite tipuri de experiență în rezolvarea proceselor lucrând în echipe. În cele din urmă, acest lucru crește motivația lor de învățare.

Cu toate acestea, majoritatea respondenților (47,95%) preferă să nu-l folosească cu clasa lor din următoarele motive:

1. *Nu a existat nici o ocazie de a face acest lucru.*
2. *Pentru că elevii mei nu au experiență în lucrul în grupuri din cauza lipsei unor spații ad-hoc adecvate pentru realizarea proiectelor (de exemplu, laboratoare).*
3. *Nu este nevoie să faceți acest lucru.*
4. *Dificultăți în lucrul într-un grup din cauza diferențelor culturale și de vârstă.*
5. *Nici o prezență constantă din partea elevilor.*
6. *Discontinuitatea prezenței caracterizează elevii din clasele mele și, adesea, acest lucru a cauzat lacune în experiențele lor anterioare de învățare. Din acest motiv, mulți elevi găsesc dificultăți în dezvoltarea unei metode de aprofundare a metodelor de gândire autonomă pe care învățarea bazată pe proiecte o cere cu siguranță.*
7. *Nu am o cunoaștere aprofundată a învățării bazate pe proiecte.*
8. *Nu credeam că elevii sunt pregătiți pentru acest tip de muncă.*
9. *Competențele lingvistice insuficiente ale elevilor.*
10. *Elevii nu sunt familiarizați cu acest tip de învățare.*
11. *Covid.*
12. *Dificultăți în evaluare.*
13. *Lipsa de experiență.*
14. *Pentru că nu am timp.*
15. *Lipsa de timp pentru a pregăti.*
16. *Nu m-am gândit niciodată la asta.*

Scopul celor care folosesc această abordare este de a încuraja dezvoltarea elevilor, permițându-le să experimenteze în domeniu pentru a-și îmbunătăți creativitatea, comunicarea, implicarea activă și abilitățile de schimb cultural.

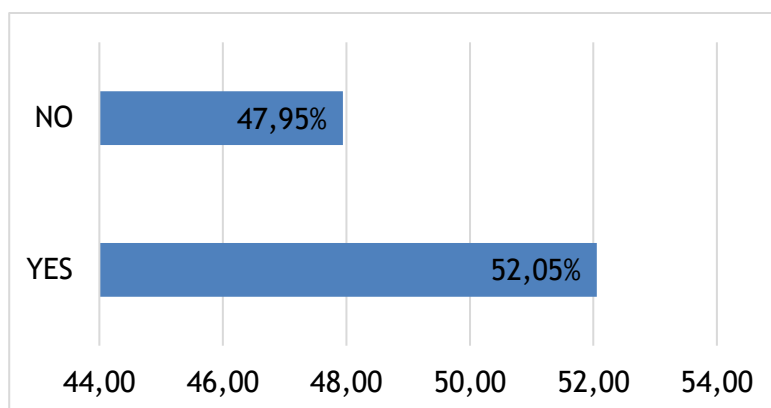


Figura 12. Utilizarea abordării învățării bazate pe proiecte în sala de clasă.

Situația este mai gravă dacă metoda folosită este episoade de învățare localizată. De fapt, 63,01% (Figura 13) nu folosesc această abordare în clasă din cauza cunoștințelor insuficiente și a dificultăților în aplicarea acesteia, deoarece majoritatea elevilor nu pot studia în mod autonom din cauza lacunelor lor de învățare anterioare și a prezenței discontinue a cursurilor obișnuite. În plus, respondenții au subliniat ca obstacol în episoadele de aplicare a învățării localizate numărul redus de ore disponibile pentru a lucra cu elevii sau lipsa de familiaritate a profesorilor în utilizarea acestuia.

Pe de altă parte, 34,62% folosesc această abordare pentru a evita o lecție bazată doar pe conținutul ei, stimulând curiozitatea elevilor, dezvoltând acțiuni, discuții, reflecție și evaluare și încurajând participarea activă a elevilor la procesul lor de învățare și la schimbul cultural. Mai mult decât atât, episoadele de învățare localizată pot sprijini dezvoltarea abilităților de comunicare, colaborare și cercetare, învățând cum să folosească informațiile și să selecteze sursele corecte. Prin această abordare, elevii

dezvoltă în continuare abilități de citire, listening și înțelegere și să învețe cum să proiecteze și să creeze un produs prin reflectarea asupra tuturor proceselor activate.

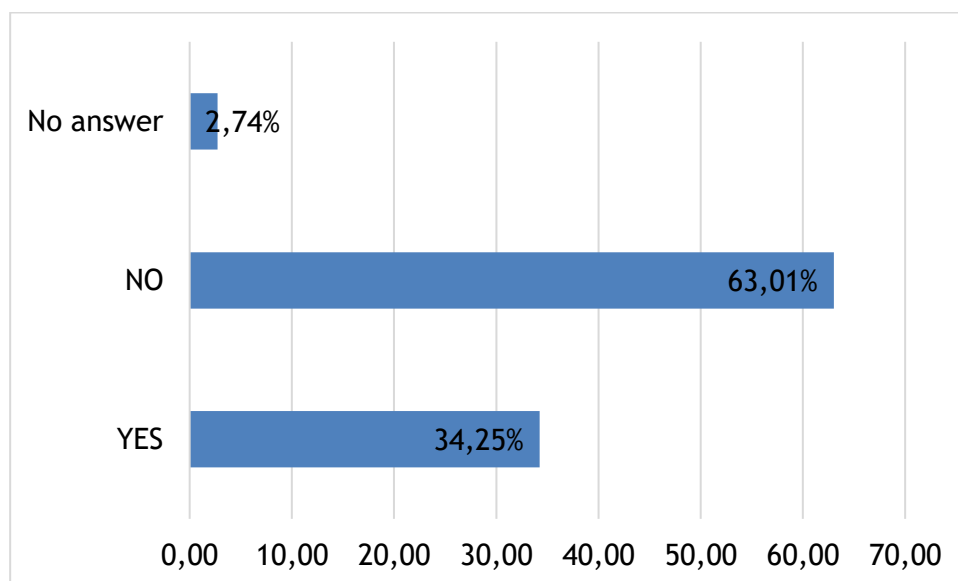


Figura 13. Utilizarea episoadelor de abordare a învățării în clasă. (*)

(*) Eșantionul este de 73, dar există două "Nici un răspuns".

Factorii considerați cei mai importanți pentru participarea la cursul de formare BoostClass 2.0 au fost următorii:

1. Integrarea tehnologiilor în predare;
2. O mai bună cunoaștere a propriei persoane, a celorlalți și a diversității;
3. Îmbunătățirea competențelor digitale pentru învățarea inovatoare în educația adulților;
4. Creșterea motivației elevilor;
5. Valorificarea potențialului elevilor;
6. Învățarea despre metodologiile de predare (EAS și învățarea bazată pe proiecte);
7. Îmbunătățirea sistemelor și metodelor de evaluare și evaluare a elevilor;
8. Creșterea implicării elevilor;
9. Stimularea capacității de învățare inovatoare, adaptabilă la condițiile de schimbare socială rapidă;
10. Motivarea elevilor în procesul de învățare prin feedback rapid;
11. Familiarizarea cu noi concepte educaționale.

2.2 Starea cadrelor didactice după instruirea online

Numărul total de participanți înregistrați la cursul de formare BoostClass 2.0, care au finalizat toate modulele disponibile a fost de 71, comparativ cu inițial 73 (- 2 persoane). La finalul instruirii, participanții au completat un alt chestionar online (*Anexa 6 - Chestionar post-pilotare pentru profesori*) și li s-a cerut să autoevalueze competențele digitale dobândite datorită instruirii dezvoltate de echipa de proiect.

Rezultatele (Figura 14) arată o îmbunătățire semnificativă a competențelor digitale ale tuturor participanților prin creșterea nivelului lor de cunoștințe.

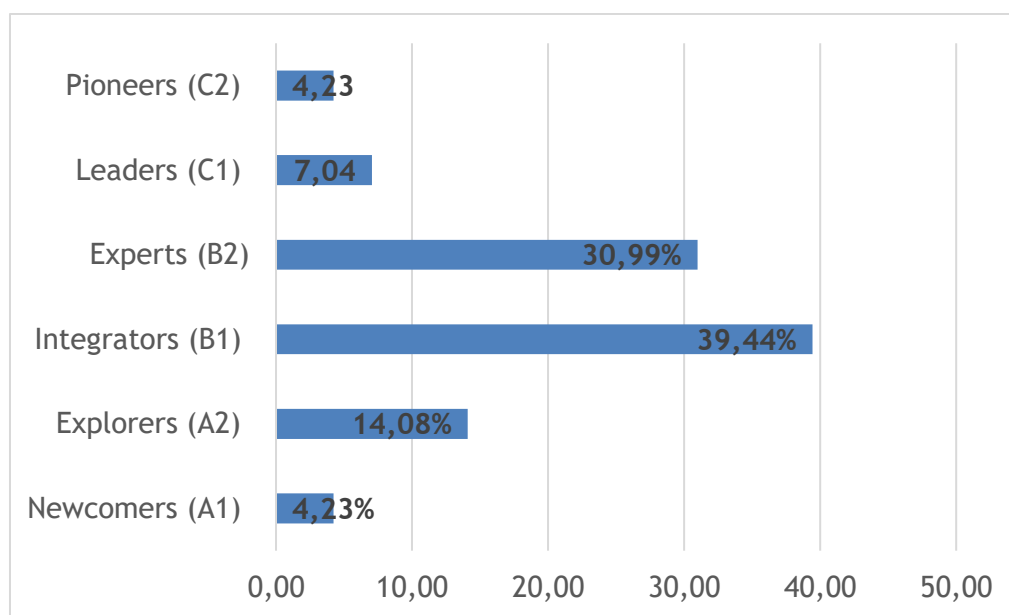


Figura 14. Autoevaluarea competențelor digitale după instruirea BoostClass 2.0.

După cum se arată în tabelul 2, nivelul "Nou-veniți" (A1) a crescut cu 0,12 puncte, în timp ce nivelul "Explorer" (A2) a scăzut cu 32,5 puncte față de nivelul inițial al participanților. Procentul inițial al nivelului "Integratori" (B1) a crescut cu 6,62 puncte, iar nivelul "Experți" (B2) cu 20,03 puncte.

În plus, cel mai bun rezultat este demonstrat de îmbunătățirea nivelului "Leader" (C1) și "Pioneers" (C2), care au o creștere de +5,77 și, respectiv, +2,86.

Tabelul 2. Comparație între nivelul inițial și cel final al măiestriei tehnologice a participanților

NIVEL	DESCRIERE	NIVELUL INIȚIAL (%)	NIVELUL FINAL (%)	DIFERENȚĂ
Nou-veniții A1	Utilizatorul are foarte puțin contact cu instrumentele digitale și are nevoie de îndrumare pentru a-și extinde repertoriul.	4,11	4,23	+0,12
Exploratorul A2	Cu toate acestea, utilizatorul a început să utilizeze instrumente digitale fără a urma o abordare cuprinzătoare sau consecventă.	46,58	14,08	-32,5
Integratori B1	Utilizatorul utilizează și experimentează cu instrumente digitale pentru o serie de scopuri, încercând să înțeleagă ce strategii digitale funcționează cel mai bine în ce contexte	32,82	39,44	+6,62
Experții B2	Utilizatorul utilizează o serie de instrumente digitale cu încredere, creativitate și critică pentru a-și îmbunătăți activitățile profesionale.	10,96	30,99	+20,03
Liderul C1	Utilizările se bazează pe un repertoriu larg de strategii digitale flexibile, cuprinzătoare și eficiente.	1,37	7,04	+5,77
Pionieri C2	Utilizatorul este un expert în utilizarea practicilor digitale și pedagogice contemporane.	1,37	4,23	+2,86

A doua secțiune a chestionarului a colectat informații despre utilitatea activităților didactice dobândite prin cunoștințele dobândite în timpul formării (Figura 15).

Majoritatea participanților (84,51%) au considerat aceste cunoștințe foarte utile pentru practicile lor de predare, față de 15,49% care au rămas într-o poziție neutră.

Al doilea modul a atins un nivel de satisfacție de aproximativ 83,10%, în timp ce primul și al patrulea au atins procentul de 74,65%, iar al treilea de 70,42%.

Aceste date relevă o dificultate persistentă în revizuirea practicilor actuale de predare bazate pe modalități față în față prin integrarea acestora cu instrumente digitale. Profesorii și educatorii sunt încă obligați să respecte modalitățile tradiționale de evaluare a performanței elevilor lor, cum ar fi testele, interviurile și exercițiile. De fapt, în ceea ce privește primul, al doilea și al treilea modul, al patrulea, referitor la sistemul de evaluare și evaluare a învățării la distanță, este o problemă arzătoare subliniată de un procent destul de ridicat dintre cei care au ales o poziție neutră (26,76%).

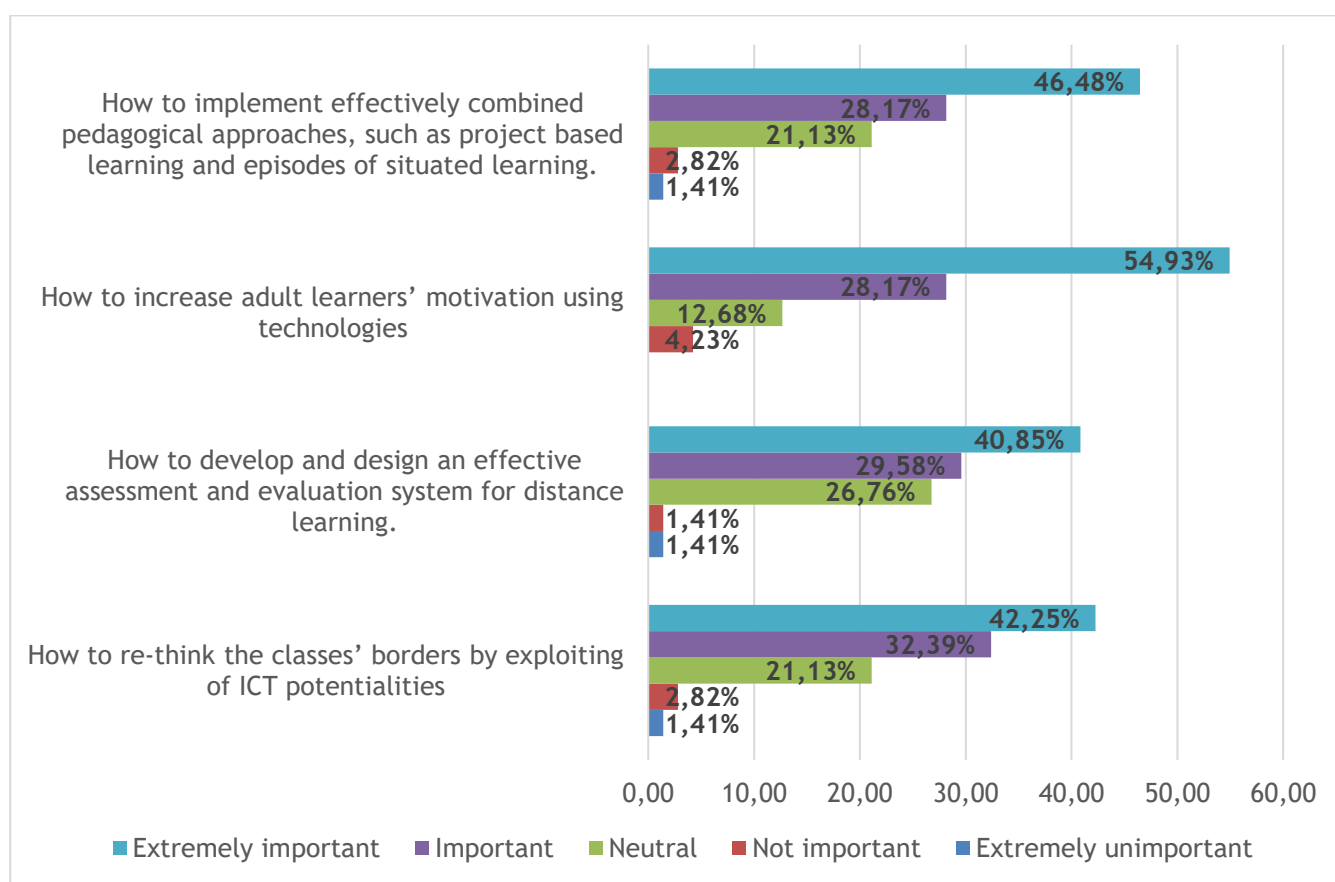


Figura 15. Domeniile de cunoștințe și abilitățile considerate utile și importante pentru activitățile de predare de către participanții BoostClass 2.0.

Rezultatele anterioare au fost confirmate de cele descrise în figura următoare cu privire la utilitatea și funcționalitatea materialelor de învățare și sugestiile de predare pentru practica de zi cu zi, furnizate de cursul de formare BoostClass 2.0. De fapt, 84,51% au evaluat pozitiv materialele de învățare și sugestiile didactice pentru practicile lor zilnice de predare din următoarele motive:

1. Ele sunt utile pentru învățarea semnificativă.

2. *Nu știam despre cele mai multe dintre aceste instrumente.*
3. *Foarte utile, deoarece oferă o alternativă excelentă pentru lecții inovatoare și digitale.*
4. *Puteți experimenta în practica de zi cu zi aceste noi metodologii și de a folosi materialele didactice și sugestiile cursului Boostclass 2.0*
5. *Am învățat noi tehnici și metode pe care nu le cunoșteam.*
6. *Acestea oferă o imagine de ansamblu cuprinzătoare a potențialului TIC.*
7. *Ele sunt cuprinzătoare și bine explicate.*
8. *Sunt exemple interesante, modele și informații noi.*
9. *Sunt o evaluare ușoară, o predare rapidă, tehnici eficiente de informare.*
10. *Ea mi-a dat o mulțime de informații tehnologice pentru a utiliza în sala de clasă.*
11. *Ele sunt foarte utile deoarece eficientizează orele, le fac mai distractive și îmbunătățesc înțelegerea elevilor.*
12. *Ele sunt foarte utile, deoarece permit aplicarea lor imediată în clasă.*
13. *Este util, deoarece servește ca ghid. Acum ar trebui să fac pasul de a le pune în aplicare.*
14. *Îmi dau libertatea de a munci*
15. *M-am familiarizat cu lucruri pe care nici măcar nu bănuiam că există și, în același timp, ar ajuta foarte mult la implementarea lecțiilor interactive.*

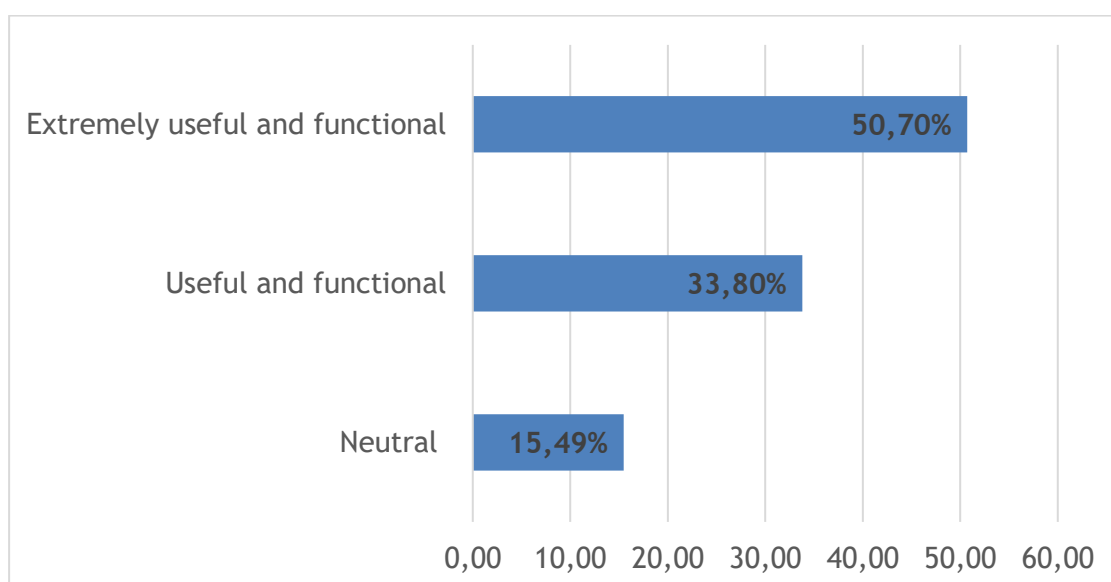


Figura 16. Domeniile de cunoștințe și abilitățile găsite utile pentru activitățile de predare de către participanții BoostClass 2.0.

Cu toate acestea, un procent mic (15,49%) a clasat activitățile într-o poziție neutră, deoarece respondenții ar fi dorit informații mai detaliate datorită competențelor lor digitale de bază sau pentru că sunt dificil de implementat, având în vedere că unele școli au încă probleme de conectare.

În unele cazuri, respondenții afirmă că nu toate resursele digitale pot fi aplicate deoarece elevii nu au cunoștințele necesare despre TIC sau nu au un computer acasă. Utilitatea resurselor didactice pentru practica lor zilnică depinde de tipul de elevi din clasă.

De asemenea, mediul de învățare BoostClass 2.0 a fost ușor de navigat și de utilizat (81,69%):

- 1. Modulele au fost explicate simplu.*
- 2. Mi s-au părut foarte utile videoclipurile care au sintetizat subiectele.*
- 3. Diapozitivele și videoclipurile sunt foarte utile, sintetice și precise, practice, bine organizate, cuprinzătoare și funcționale.*
- 4. Mediul de învățare a fost conceput și structurat într-un mod simplu.*
- 5. Experiența este utilă pentru stimularea utilizării noilor tehnologii, chiar și pentru cei cu abilități modeste în acest domeniu.*
- 6. Oferă o alternativă interesantă și inovatoare la predarea clasică și frontală.*
- 7. Abordarea intuitivă încurajează și facilitează colaborarea de la egal la egal.*
- 8. Accesul la platformă și navigarea între lecții au fost ușoare.*
- 9. Lecții foarte bine prezentate.*
- 10. Mediul de învățare a fost simplu și intuitiv.*
- 11. Totul este bine structurat, deși, la prima vedere, este neatractiv pentru că vezi mult text.*
- 12. Resursele sunt disponibile în orice moment și ar putea fi descărcate pentru reutilizare.*

Cu toate acestea, 2,82% (figură) nu consideră platforma ușor de navigat din cauza câtorva dificultăți întâmpinate.

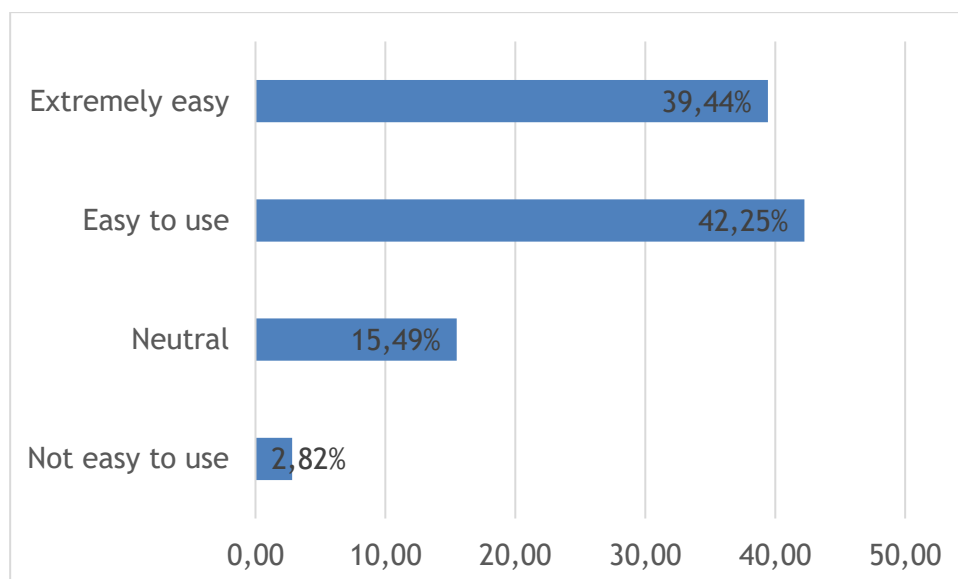


Figura 17. Navigarea ușoară a mediului de învățare BoostClass 2.0

După cum au sugerat participanții, conținutul **didactic** ar putea fi îmbunătățit prin înlocuirea repetițiilor conceptelor unice cu videoclipuri explicative sau materiale multimedia suplimentare, cum ar fi utilizarea unei table interactive și a unei săli virtuale separate.

În ceea ce privește sistemele de monitorizare și evaluare cu tehnologii digitale (Figura 18), 12,68% nu monitorizează progresul elevilor cu un instrument digital, comparativ cu 52,11% care afirmă că folosesc frecvent și sistematic diferite dispozitive digitale, în

principal chestionare (67,61%), jocuri (11,27%) și rubrici (9,86%), pentru a-și monitoriza și evalua elevii.

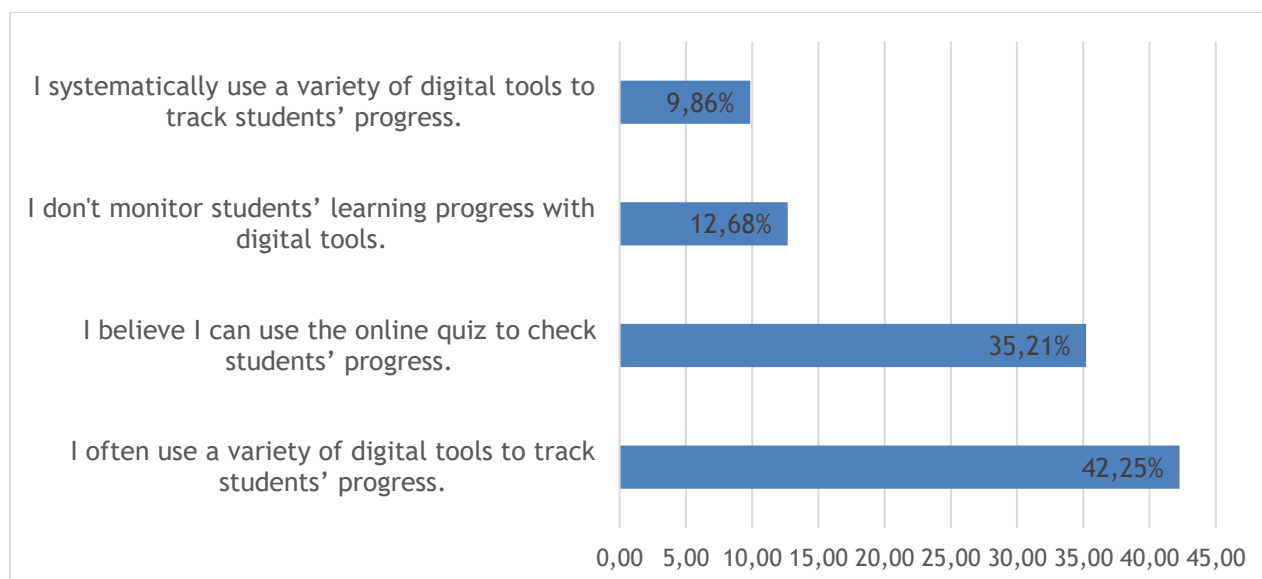


Figura 18. Utilizarea instrumentelor digitale de evaluare pentru a monitoriza și evalua progresul elevilor. (*)

(*) Eșantionul este de 71, dar există un "Nici un răspuns".

Cu toate acestea, participanții preferă să evalueze și să evalueze în mod față în față fără instrumentele digitale.

Pentru utilizarea viitoare a instrumentelor digitale privind implicarea activă a elevilor în clasă, 97,18% dintre participanți (Figura 19) vor integra practicile de predare de zi cu zi și tehnologia, cum ar fi chestionare, jocuri și instrumente digitale, pentru a investiga și discuta, folosind videoclipuri și animații. Doar 2,82% dintre respondenți afirmă că implicarea elevilor nu va fi posibilă din cauza mediului de institut/organizație.

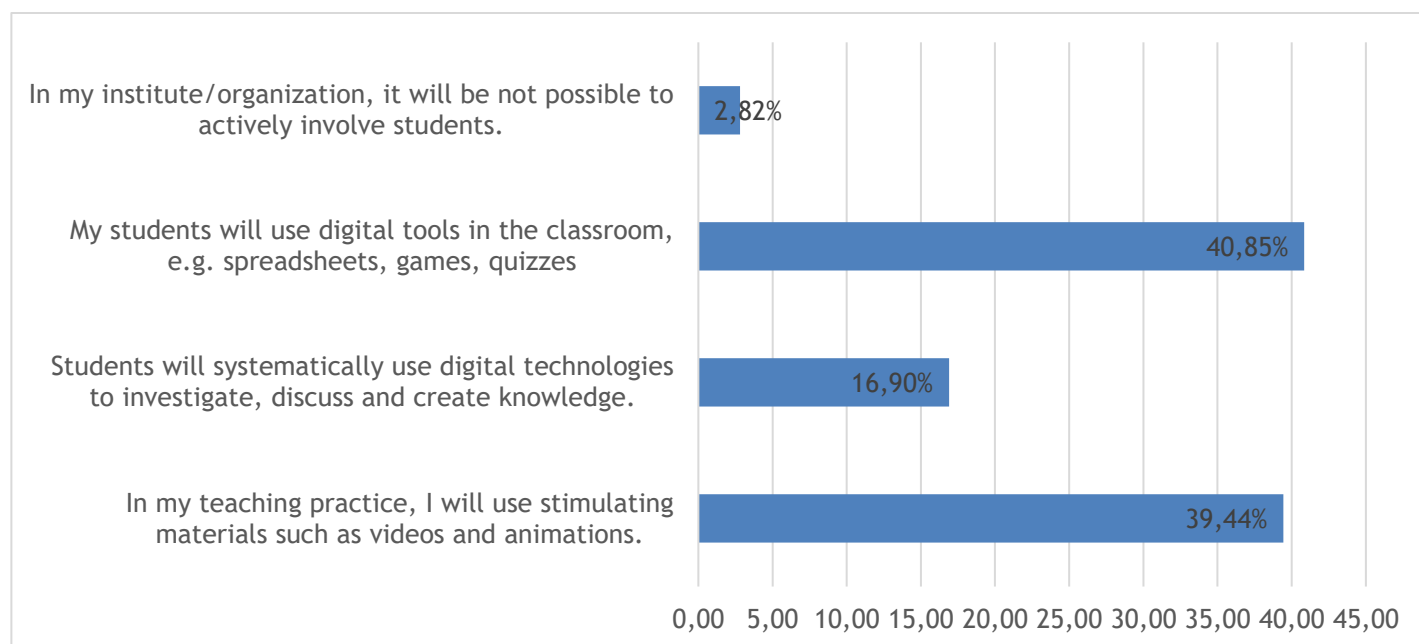


Figura 19. Utilizarea în viitor a instrumentelor digitale care le permit elevilor să participe activ la clasă.

În ceea ce privește evaluarea învățării elevilor, doar 12,68% (Figura 20) nu prevăd utilizarea instrumentelor digitale din cauza competențelor TIC scăzute ale elevilor sau a institutului/organizației. Cu toate acestea, 87,32% dintre respondenți îi vor integra sistematic în procesul de învățare al elevilor lor.

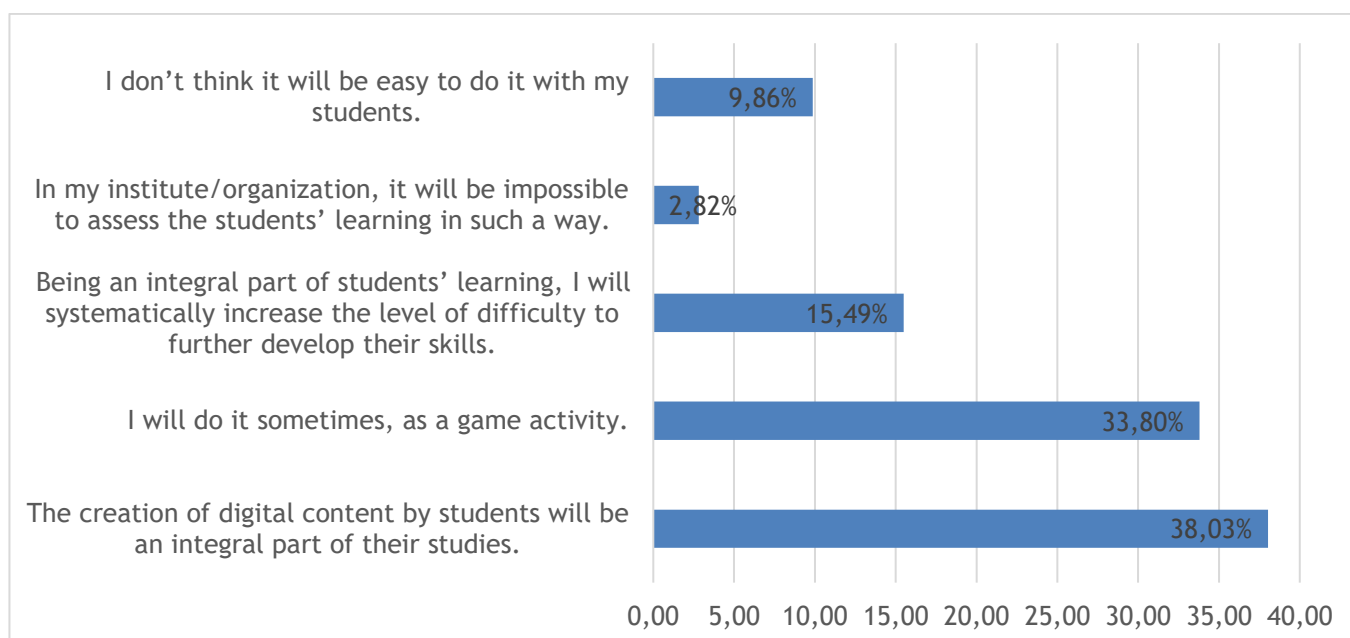


Figura 20. Utilizarea în viitor a instrumentelor digitale pentru a evalua învățarea elevilor.

Participanții și-au evaluat cunoștințele și competențele generale atât pe baza metodologiilor propuse, a învățării bazate pe proiecte, cât și a episoadelor de învățare

locală (Figura 21). După cum s-a arătat, majoritatea respondenților au devenit mai familiarizați cu ei. Cu toate acestea, unii dintre ei au nevoie de mai mult timp pentru a practica ambele metode pentru a fi siguri că le folosesc corect cu elevii lor.

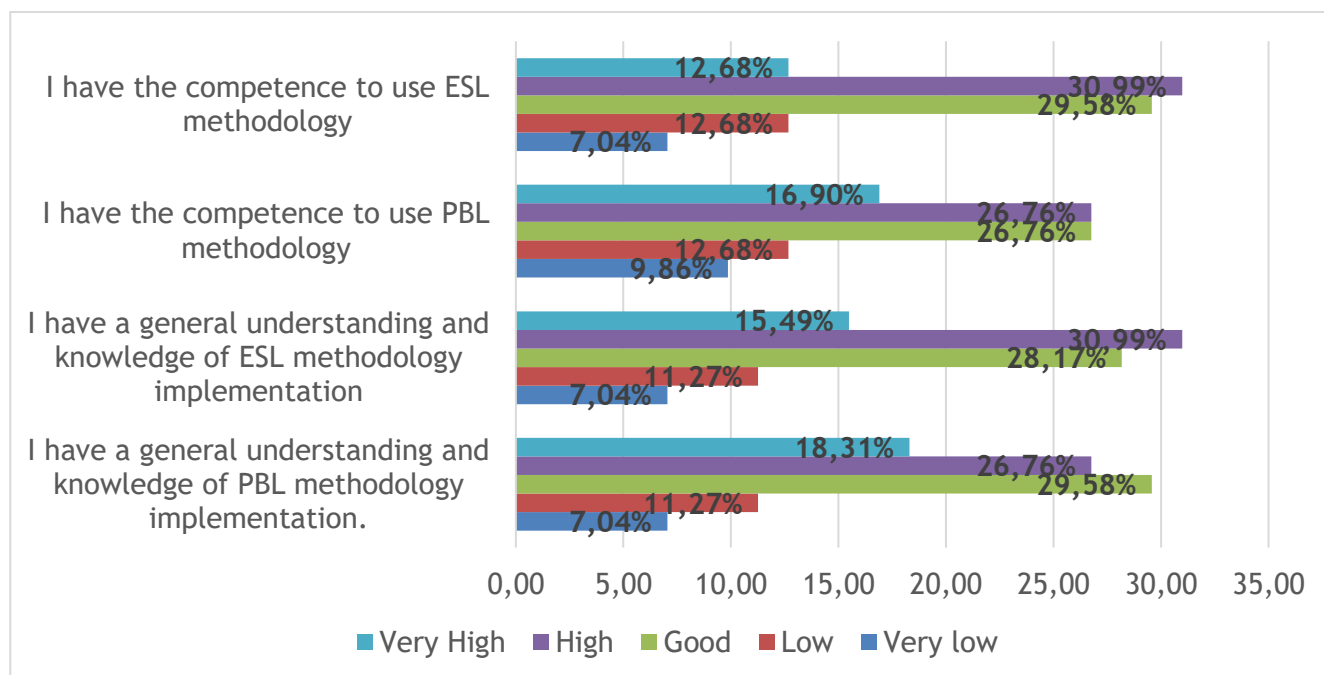


Figura 21. Nivelul cunoștințelor generale, abilităților și competențelor privind metodologiile de învățare propuse.

54,93% (Figura 22) consideră că învățarea bazată pe proiecte (PBL) este fezabilă în clasele lor, iar 38,03% văd unele posibilități în aplicarea acestei metodologii elevilor lor. Cu toate acestea, 7,04% nu prevăd utilizarea PBL în clasele lor din cauza numărului mare de absențem și a cifrei de afaceri a elevilor care nu ar ceda locul finalizării lucrărilor începute.

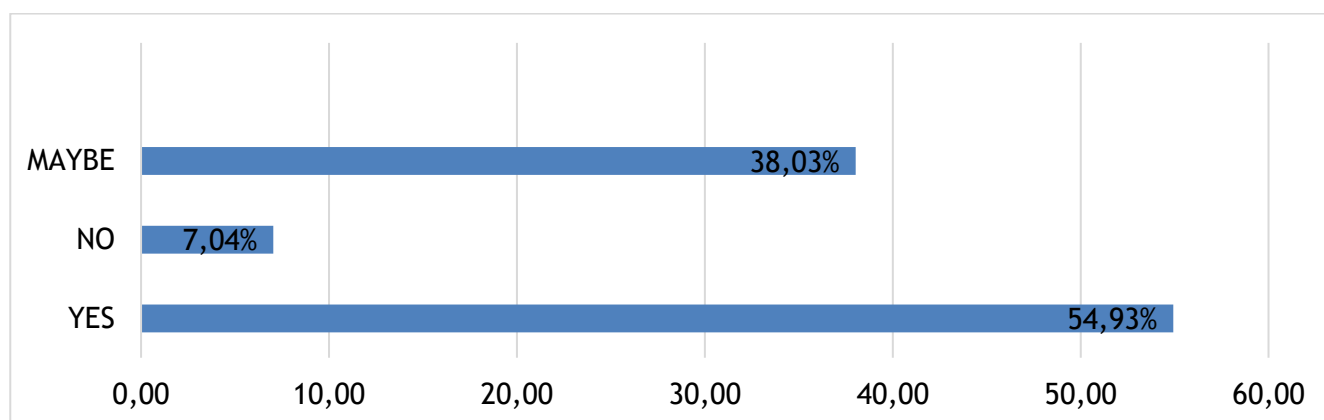


Figura 22. Fezabilitatea metodologiei PBL în sala de clasă.

Dimpotrivă, abordarea "episoadelor de învățare localizată" este considerată mai fezabilă pentru a fi adoptată și aplicată în clasă cu elevi adulți (59,15%), iar 36,62% prevăd unele posibilități de utilizare a acesteia.

2.3 Punctul de vedere al elevilor

După implementarea etapei de pilotare și realizarea activității proiectului cu elevii implicați, echipa de proiect a colectat feedback și comentarii prin compilarea unui chestionar online (*Anexa 8 - Chestionar pentru elevi după implementarea proiectului*).

2.3.1 Implementarea lucrărilor de proiect ale elevilor

Lucrările de proiect au fost gestionate în grupuri (64,23%), iar membrii au considerat următoarele puncte forte pentru munca în echipă:

Capacitatea de a genera idei.

Lucrul în echipă stimulează competitivitatea.

Munca în echipă vă ajută să găsiți cele mai bune soluții.

Am învățat abilități de lucru în echipă, managementul timpului și partajarea sarcinilor de lucru.

Repartizarea sarcinilor, un rol bine definit în echipă, posibilitatea de a lucra de acasă, au fost punctele forte ale acestei experiențe.

Am apreciat că fiecare membru al echipei a primit o sarcină pe care o putea rezolva și/sau lucra de acasă. Acest fapt ne-a făcut responsabili. De asemenea, mi-a plăcut că am prezentat rezultatul muncii noastre colegilor mei de clasă.

Colaborarea dintre membrii echipei a fost foarte bună. Ne-a plăcut subiectul proiectului. Profesorii au sprijinit colaborarea dintre ceilalți profesori și noi.

Membrii echipei vă ajută întotdeauna să analizați o problemă din mai multe perspective.

Lucrul în echipă este util pentru învățare și îmbunătățire.

Lucrând în grup, înveți să fii loial și să ai încredere în colegii tăi.

În ceea ce privește punctele slabe ale activităților de grup, elevii au evidențiat următoarele:

Gestionarea grupului în sarcinile care trebuie îndeplinite.

Partea cea mai grea a fost luarea deciziilor.

Nu a fost doar un singur calculator pentru ambele grupuri.

În timp ce 35,77% dintre participanți au preferat să lucreze individual. Punctele forte pentru munca individuală au fost următoarele:

- *Libertatea de alegere.*
- *Dezvoltarea abilităților creative.*
- *Concentrare și atenție asupra sarcinii.*
- *Organizarea învățării în funcție de propriul ritm.*
- *Libertatea de a munci.*
- *Libertatea timpului.*
- *Abilități de organizare personală pentru a înțelege obiectivele.*

Cu toate acestea, dificultățile de lucru individual au fost: 1. Utilizarea calculatorului din cauza competențelor scăzute și 2. realizarea sarcinii singur atunci când aveți ADHD - Deficit de atenție tulburări de hiperactivitate.

În orice caz, pentru ambele modalități de lucru (în grupuri sau individuale), experiența a fost considerată interesantă și motivantă, în principal în efectuarea de cercetări.

Rezultatul muncii depuse profesorilor a fost în cea mai mare parte o prezentare PowerPoint (27,64%), video (21,95%) și eseu (18,50%). Ceilalți (31,71%) au folosit Kahoot, Microsoft Word și PDF.

În ceea ce privește sistemul de evaluare care urmează să fie utilizat la finalul activității, 70,33% au contribuit la elaborarea criteriilor de evaluare a rezultatelor cu profesorii lor, față de 26,42% care nu au făcut-o.

Cu o medie de 79,88% dintre elevi, motivația și experiența au fost foarte pozitive și antrenante (Figura 23).

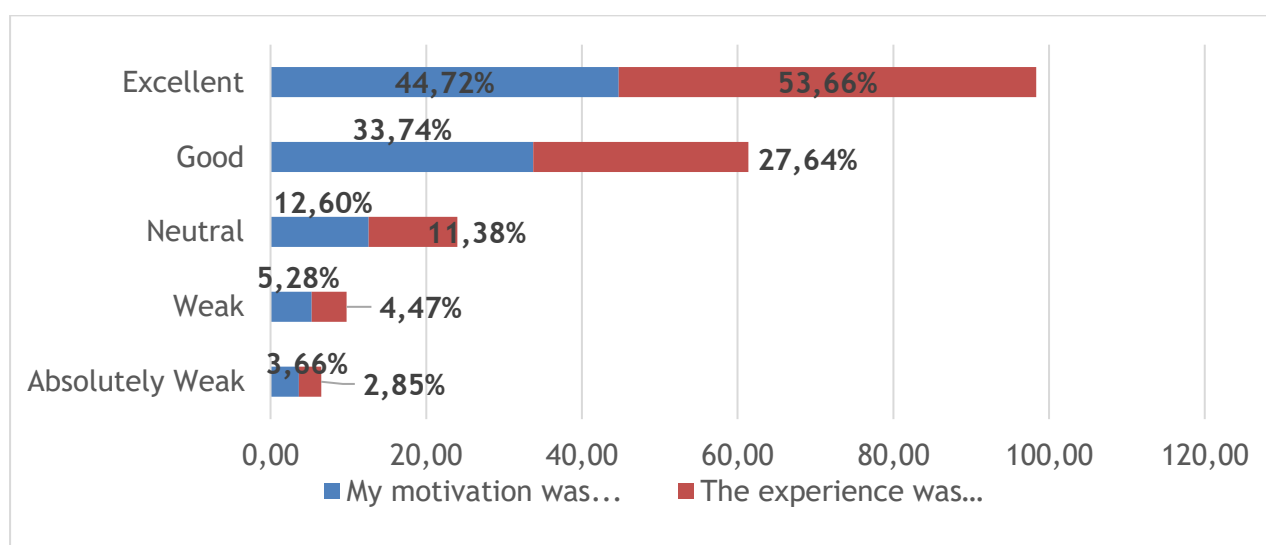
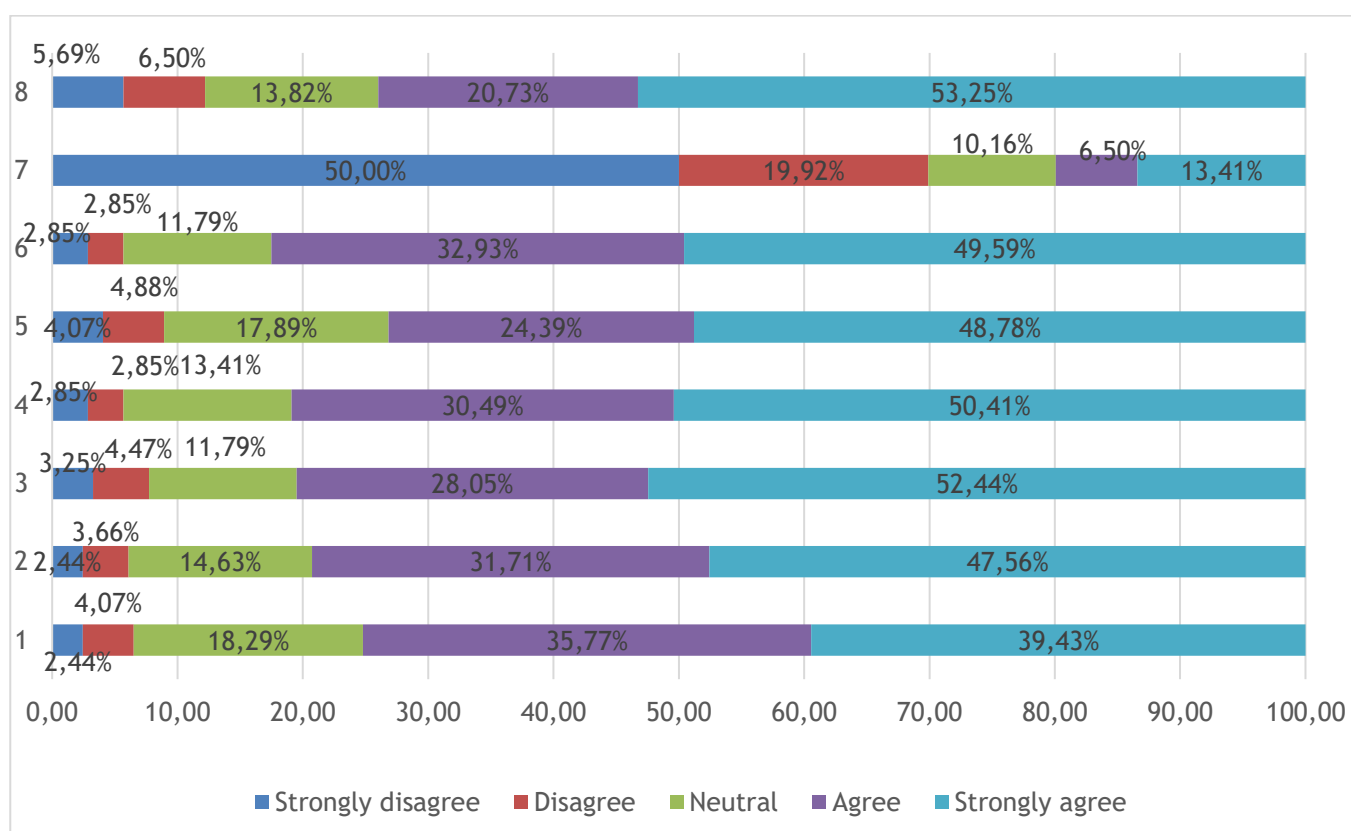


Figura 23. Evaluarea motivației și experienței elevilor.

După cum se arată în figura de mai jos, după lucrarea de proiect, elevii au declarat că conținuturile învățării au fost mai precise (75,20%), mai concrete și practice decât înainte (79,27%), și mai accesibile (80,49%) și mai implicate (80,89%). Metodele propuse le-au permis elevilor să-și folosească creativitatea și originalitatea (73,17%). Prin urmare, ele sunt considerate ca motivante pentru studierea și învățarea de noi concepte (82,52%), iar tehnologia poate contribui la creșterea interesului pentru subiectele studiate. Cu toate acestea, doar 19,92% au considerat că aceste metode sunt inconfortabile din cauza necesității de a avea timp suplimentar pentru a realiza rezultatele.



1 - Conținutul de învățare livrate de către profesori au fost mai evidente pentru mine.

2 - Conținutul învățării pare să fie mai concret și mai practic decât înainte

3 - Modul de abordare a subiectelor care urmează să fie studiate face subiectul mai accesibil

4 - Modul în care abordăm subiectele care trebuie studiate face subiectul mai distractiv.

- 5 - Metoda folosită m-a ajutat să-mi folosesc creativitatea și să fiu originală.
- 6 - Metoda ar putea fi un bun stimulent pentru a studia și a învăța noi concepte.
- 7 - Nu mă simt confortabil folosind această metodă.
- 8 - Utilizarea tehnologiei în studii mi-a crescut interesul.

Figura 24. Evaluarea experienței de învățare în timpul realizării proiectului.

3. Descrierea celor mai bune practici realizate

La finalul realizării lucrărilor de proiect, echipa de proiect a colectat 23 de lucrări de proiect realizate în faza de pilotare, de către elevii implicați. Dintre aceștia, fiecare partener, responsabil de coordonarea etapei de pilotare în propria țară, a selectat două dintre cele mai bune practici realizate. Criteriile de selecție pentru aceste bune practici au fost următoarele:

Utilizarea unuia dintre instrumentele digitale sugerate în instruirea online BoostClass 2.0;

Subiecte de limbă sau STEM care urmează să fie studiate în activitatea de proiect.

Transferabilitate și reutilizare.

Aplicarea învățării bazate pe proiecte sau a episoadelor de învățare localizată.

Pentru mai multe detalii privind realizarea activității proiectului și, în general, cu faza de pilotare în fiecare țară parteneră (Italia, Bulgaria, România și Spania), rapoartele naționale au fost întocmite și publicate pe site-ul proiectului (<https://www.boostclass.eu/outputs-and-recommendations-for-classes-20-implementation.php>).

3.1 Italia

3.1.1 Primele bune practici

INFORMAȚII GENERALE	
Titlul activității proiectului dvs.	SERVICII DE SĂNĂTATE ÎN ITALIA
Autor	CPIA 10 - Birouri în Terracina și Fondi Profesori: Ivana Tibaldi, Alessandra Parisella, Marina Cargnelutti, Maria Assunta Cardillo, Maria Concetta Ciccone, Antonio Fedele, Francesco Giovanni Cofano, Antonio Zecca, Federica Dirusso, Isidoro Conca, Mara Carnevale
Ideea proiectului:	Proiectul se referă la funcționarea serviciului național italian de sănătate, astfel încât se referă la viața reală, deoarece îi face pe elevi conștienți de acțiunile lor în contextul utilizării sale publice, acordând o atenție deosebită organizației italiene de sănătate.
Întrebare de conducere:	Care este diferența dintre spital, primul ajutor, medicul generalist, clinică și medicul privat?

Subiecte	Științe, Educație Civică, L2 italian
Numărul de elevi	30
Perioadă/durată	6 ore
Obiective educaționale	Obiectivul principal este de a face elevii conștienți și autonomi în efectuarea acțiunilor în sectorul sănătății care pot apărea zilnic. Prin acest proiect, elevii ar trebui să dobândească abilități de comunicare și pragmatice utile în viața de zi cu zi și abilități legate de înțelegerea și utilizarea documentelor de sănătate, cum ar fi trimiterile și rapoartele.
Resurse și instrumente	Resursele și instrumentele online, cum ar fi videoclipurile și fotografiile din materiale autentice, vor fi utile pentru a înțelege contextul și utilizarea limbii.
Rezultate așteptate	Posibilitatea de a interacționa în sectorul sănătății, cum ar fi rezervarea unei vizite, discuțiile cu medicii sau achiziționarea de medicamente.
Competențe-cheie	Să cunoască și să utilizeze documentele din sectorul sănătății, să cunoască diferitele tipuri de servicii de sănătate din Italia și să știe cum să interacționeze în contexte specifice.

PROCEDURĂ
Activități
După o fază inițială de brainstorming, am continuat cu teste pentru activarea cunoștințelor lexicale și pragmatice. Ulterior, a fost propusă o înțelegere a textului oral, favorizând interacțiunea și învățarea prin cooperare. În cele din urmă, au fost propuse atât producții scrise, cât și apoi orale. Elevii au lucrat atât individual, cât și ca clasă care lucrează în grupuri mai mici. Elevii au jucat rolul central în învățare, în timp ce profesorul a gestionat doar schimbul lor de comunicare, facilitând fluxul de comunicare.
Monitorizare
Profesorul a monitorizat activitatea elevilor prin observare în clasă.
Evaluare
Evaluarea s-a axat pe dimensiunile pragmatice și sociale ale elevilor.

3.1.2 A doua cea mai bună practică

INFORMAȚII GENERALE	
Titlul activității proiectului dvs.	FOOD AND SOCIETY: SUCCESUL PUB-URILOR GOURMET
Autor	De Pirro Francesca, Fargiorgio Silvia, Maura Monica, Vittorelli Giovanna
Ideea proiectului:	<i>Institutul Profesional pentru Servicii Alimentare și Vin și Hotel Hospitality Celletti</i> din Formia, în special clasa a III-a P a cursului IDA, dorește să organizeze o seară tematică: "SEARA PUB". Scopul acestui eveniment este de a evidenția combinația puternică dintre alimentație și societate, care întărește atât ospitalitatea, cât și bunăstarea. Elevii și profesorii participă la eveniment, vârsta medie între 17/64 de ani.
Întrebare de conducere:	Cum influențează culturile tale personale și comunitare modul în care interacționezi cu mâncarea?
Subiecte	Drept și teorie administrativă, franceză, italiană, engleză, Laborator pentru servicii alimentare și vin Sectorul de gătit, știința alimentelor.
Numărul de elevi	Toți membrii clasei a III-a P
Perioadă/durată	Ianuarie/Martie
Link-ul produsului final al elevilor (video)	https://youtu.be/9t9IRW8DN1I

Obiective educaționale	APTITUDINI: Permiteți cursanților să aplice cunoștințele învățate în cadrul cursurilor pentru a crea o seară tematică. Aflați cum să organizați un eveniment tematic, alegând în mod autonom pașii care trebuie efectuați pentru a crea un produs final original. Stabiliți legături și comparații între disciplinele implicate. Procesați texte în limbi străine din informațiile colectate pentru a crea un produs <i>gourmet</i>. Creați o rețetă proiectată într-o limbă străină. Creați un articol sau un alt document tehnic privind alimentele sănătoase și produsele locale într-o limbă străină. Aflați cum să recunoașteți valoarea culturală a alimentelor și relația dintre gastronomie și societate. Promovați caracteristicile bucătăriei regionale, naționale și internaționale. Acționați în cadrul sistemului calității referitor la lanțul de aprovizionare de interes. Consolidarea și promovarea tradițiilor locale, naționale și internaționale prin identificarea noilor tendințe ale lanțului de aprovizionare. Efectuați operații elementare de calcul și calculați distanța dintre două puncte.
------------------------	---

	Știți cum să utilizați instrumentele IT pentru realizarea materialelor multimedia. Utilizarea procedurilor de bază pentru pregătirea produselor/serviciilor/meniurilor în domeniile macro de activitate care disting lanțul de aprovizionare, în concordanță cu contextul și nevoile clienților, în contexte structurate. Utilizați tehnici de management pentru a sprijini procesele de vânzare a produselor și serviciilor în conformitate cu parametrii de calitate. Identificați din punct de vedere geografic și istoric diferite tipuri de societate și diete. Știți cum să utilizați abilitățile de scriere pentru produsul unei rețete <i>gourmet</i> și abilități orale pentru o explicație corectă a procedurii implementate. Cunoașteți aspectele culturii și societății engleze. Cunoașteți evoluția pub-urilor și difuzarea peștelui și a chipsurilor. ABILITĂȚI: Să știi cum să reconstruiești evoluția societății de-a lungul timpului. Distingeți caracteristicile pieței. Identificați dinamica pieței. Găsiți surse în mod autonom. Interpretați rezultatele obținute. Identificați etapele de catering. Aplicați corect regulile de rezoluție. Procesul de calcul, de asemenea, folosind instrumente software. Identificați componentele culturale ale gastronomiei. Identificați contribuția alimentelor în diferite bucătării. Tehnici de prezentare și comunicare. Forme de comunicare comercială și publicitate. Identificați produsele alimentare agricole ale teritoriului pentru a spori marca "fabricat în Italia". Cumpărarea conștientă a produselor alimentare se bazează, de asemenea, pe considerente teritoriale, comerciale și de mediu. Să știi cum să te exprimi oral într-o limbă străină într-un mod ușor de înțeles, interacționând în situații simple de comunicare. Selectați și colectați informații din surse autentice de natură diferită: videoclipuri, site-uri web și documente pe suport de hârtie. Utilizați instrumente IT pentru crearea de materiale multimedia. Procesați texte scrise și producții orale. Exprimați-vă preferințele personale. Identificarea informațiilor din textele simple scrise și orale cu privire la subiectele studiate.
Resurse și instrumente	Zona de gătit și de luat masa Labs Clasă Atelier multimedia Tablă albă interactivă Manuale

	Link-uri către site-uri corporative și instituționale Diagrame și hărți
Rezultate așteptate	Crearea unui punct de putere pentru a prezenta participanților pentru valorificarea și promovarea evenimentului. Crearea de feluri de mâncare pentru degete, tipice acestui tip de restaurant.
Competențe-cheie	- A învăța cum să înveți - Planificare - Comunicare - Colaborare și participare - Acționarea într-un mod autonom și responsabil - Rezolvarea problemelor - Identificarea legăturilor și relațiilor - Achiziționarea și interpretarea informațiilor - Abilități sociale și civice - Conștientizarea și exprimarea culturală

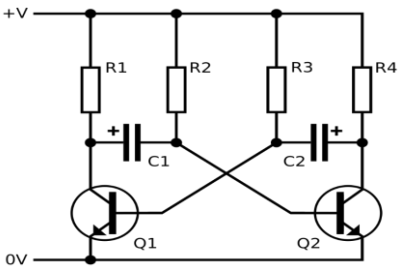
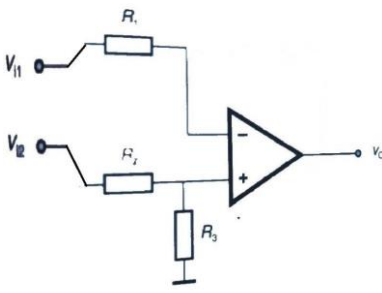
Procedură
Activități Împărtășirea sensului: brainstorming pentru a introduce subiectul. Indicații privind activitatea care trebuie efectuată: introducere în rândul elevilor, organizarea activității, repartizarea sarcinilor, definirea perioadelor, împărțirea elevilor în grupuri, completarea chestionarului de autoevaluare a intrărilor. Faza de instruire: colectarea și prelucrarea informațiilor. Materialul util se găsește prin cercetări de laborator și analiza documentelor autentice. Faza de producție: producerea de note, hărți și diverse documente pentru a dezvolta un produs final. Activități de laborator pentru prepararea felurilor de mâncare alese pentru eveniment. Selectarea informațiilor și proiectarea proiectului. Faza de reflecție: progresul fiecărui elev a fost împărtășit clasei. Elaborarea chestionarului post-evaluare. Monitorizarea modelului și a soluțiilor obținute. Raportul final individual și de grup al materialelor produse cu activitate practică și interacțiune orală. Etapa de autoevaluare: compilarea formularelor de autoevaluare cu discuții ulterioare și compararea datelor testelor de intrare și de ieșire. Munca cu elevii a fost realizată prin împărțirea în grupuri mici de colaborare. În ziua evenimentului, clasa a lucrat cu clasele paralele din zona de luat masa pentru realizarea evenimentului în sine. Procedura de lucru a fost predarea de laborator, iar elementele descrise mai sus au fost utilizate. Rolul elevilor a fost activ și le-a permis să-și dezvolte autonomia, simțul responsabilității, abilitățile organizaționale și creativitatea. Rolul profesorilor a fost acela de mediatori și facilitatori. Monitorizare Monitorizarea elevilor în timpul execuției proiectului. Am folosit mai multe grile, cum ar fi chestionarul de autoevaluare primit și jurnalul de activitate al grupului. Utilizarea formularelor de observație disciplinară pentru monitorizarea activităților desfășurate: Planificarea și programarea în timp a activităților Formulare de observație pentru activitatea de grup desfășurată Formulare de evaluare pentru competențe generale și specifice

Evaluare
Evaluarea procesului Autoevaluarea elevilor - Elevilor li s-a oferit un chestionar de intrare pentru a evalua așteptările și un chestionar post-activitate pentru a evalua satisfacția obținută. Evaluarea profesorului: - Organizarea si functionarea activitatii in grup; - Abilitatea de a pune întrebări relevante pentru subiectul vizat. Evaluarea produsului Funcționalitatea produsului și răspunsul la livrare și scop; Caracterul complet și relevanța documentației referitoare la produs. Evaluarea disciplinară și/sau interdisciplinară Evaluarea elevilor a avut loc la sfârșitul UDA, ținând cont de gradul de responsabilitate și autonomie arătat. Competențele oferite de UDA au fost certificate folosind coloana de evaluare. Elevii au fost evaluați și la disciplinele individuale implicate.

3.2 Bulgaria

3.2.1 Primele bune practici

Informații generale	
Titlul activității proiectului dvs.	PROIECTAREA ȘI CALCULAREA SCHEMELOR
Autor	Neli Bogdanova
Ideea proiectului:	Scopul dezvoltării unui proiect este ca elevii să dobândească competente profesionale pentru: Proiectarea produselor ingineresti de uz general; Dezvoltarea de produse specifice și reale care să îndeplinească cerințele operaționale.
Întrebare de conducere:	Cum putem dezvolta produse de inginerie specifice pe baza cerințelor operaționale detaliate?
Subiect	Matematică, inginerie electrică și electronică, mecatronică, mașini de tăiat metale cu CNC și sănătate și securitate în muncă.
Numărul de elevi	10 Elevi
Interval de timp/durată	3 săptămâni
Obiective de învățare	Rezolvarea unei sarcini practice legate de cercetarea și analiza circuitelor electronice analogice și digitale. Echipă. Activarea activității cognitive pentru a dezvolta creativitatea și pentru a forma anumite calități personale.
Competențe-cheie	▣ Selectarea corectă a echipamentului de măsurare adecvat pentru măsurători specifice; ▣ Conectarea corectă a echipamentului de măsurare; ▣ Raportarea exactă și adevărată a rezultatelor măsurătorilor; ▣ Analiza rezultatelor măsurătorilor și formularea concluziilor privind calitățile și aplicarea diferitelor metode investigate elemente și scheme; ▣ Lucrul cu CNC; ▣ Lucrul cu documentația tehnică și literatura de referință;

	▣ Respectarea cerințelor privind sănătatea și siguranța condițiilor de muncă la instalarea și instalarea schemelor și lucrul cu diferite mașini de tăiat metale.
Context/Problemă/Scenariu	SE FACE / SE EFECTUEAZĂ: 1. Pentru a converti numărul 1111 din binar în cod zecimal. 2. Pentru a converti numărul 26 din codul HEX în zecimal 3. Pentru a converti numărul 29 de la cod la binar și HEX. 4. Pentru a implementa schema "Multivibrator" dată în Fig.1 CU intrări $R1 = 1\text{ K}\Omega$, $R2 = 22\text{ K}\Omega$, $R3 = 23\text{ K}\Omega$, $R4 = 1\text{ K}\Omega$, $C1 = 100\text{ }\mu\text{F}$ ȘI $C2 = 100\text{ }\mu\text{F}$. Pentru a măsura și raporta amplitudinea și frecvența semnalului generat la ieșirea circuitului.  Fig.1 5. Pentru a calcula tensiunea de ieșire a amplificatorului OP dat în Fig. 2 cu datele de intrare $R1 = 1\text{ K}\Omega$, $R2 = 1\text{ K}\Omega$, $R3 = 1\text{ K}\Omega$, $UVX1 = 5\text{V}$, $UVX2 = 2.5\text{V}$. Pentru a implementa circuitul și a măsura curentul prin circuit, scăderea tensiunii peste $R2$ și $R3$ și tensiunea de ieșire--  Fig.2 6. Pentru a efectua un calcul și o urmărire a schemei cinematice a unui strung CNC în conformitate cu schema atașată din Fig.3

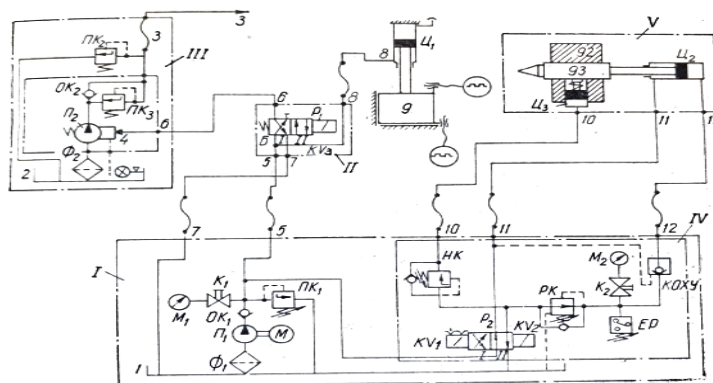


Fig.3

7. Pentru a scrie un program de control pentru prelucrarea părții din Fig. 4 - folosind sistemul de coordonate selectat, coordonate absolute și ciclu de strunjire longitudinală G71.

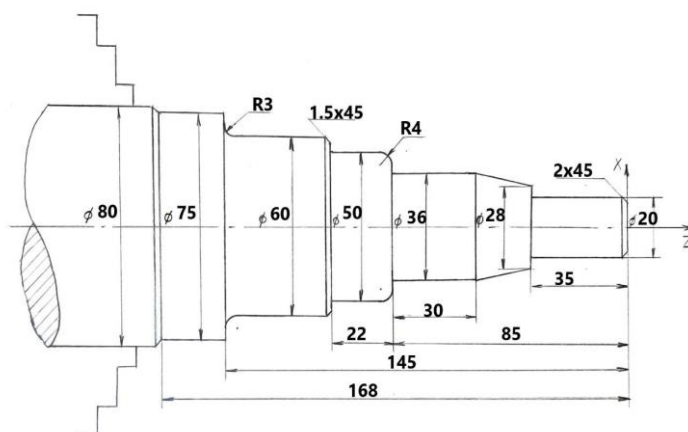


Fig.4

8. Pentru a intra în programul de control în simulator.

Resurse și instrumente

1. Literatura de referință
2. Calculator
3. Dispozitive de măsurare
4. Osciloscop
5. Simulator

Rezultate așteptate

Prezentarea proiectului

Procedură
Activități Selectați și pregătiți în mod independent dispozitivele și elementele de măsurare necesare pentru fiecare caz specific; Conectați corect elementele necesare în schemă; Documentează și analizează rezultatele studiilor și trage concluzii cu privire la avantajele și dezavantajele elementelor și schemelor studiate; Pentru a crea și edita programe de mașini de tăiat metale cu CNC pentru a procesa o piesă; Operarea și reglarea mașinilor de tăiat metale la controlul digital al programului; Lucrul cu literatura de referință; Lucrul cu un simulator. Pe principiul unei tombole, elevii au ales un proiect la care au lucrat în echipă. Au fost stabilite datele de începere și de încheiere a proiectului. În timpul dezvoltării, elevii au prezentat o dezvoltare teoretică, am discutat, am confirmat structura proiectului și am stabilit pașii. Ei au citit, au scris, au discutat și au participat la rezolvarea problemelor, adică și-au asumat sarcini de clasă superioară, cum ar fi analiza, sinteza și evaluarea, ceea ce le-a permis să desfășoare diferite activități simultan și să reflecteze asupra a ceea ce făceau. În continuarea a trei săptămâni, elevii au dezvoltat-o și ne-au prezentat-o și au făcut o demonstrație practică. Ei au răspuns întrebărilor profesorilor.
Monitorizare Elevii au lucrat la lecțiile de practică educațională. Ei au efectuat lucrări de proiectare și cercetare cu o demonstrație a programelor producătoare de piese. Cadrele didactice au oferit consultări în vederea implementării cu succes a proiectului.
Evaluare Evaluarea a fost făcută în timpul desfășurării proiectului, în etapele individuale ale lucrărilor la proiect. La final, elevii au prezentat proiectul colegilor de clasă, au răspuns la întrebări (atât din partea profesorului, cât și a colegilor lor) și au fost evaluați.

3.2.2 A doua cea mai bună practică

Informații generale	
Titlul activității proiectului dvs.	TRANSFORMATOARE - structură (construcție), principiu de funcționare, clasificare și aplicare
Autor	Rumyana Momchilova
Ideea proiectului:	Cunoașterea varietății transformatoarelor, aplicarea și importanța lor dezvoltă responsabilitatea și o atitudine pozitivă față de profesie. Sarcinile sunt stabilite pentru dobândirea competențelor STEM/pentru orientarea practică a instruirii: tema este în întregime orientată spre practică, vor fi examinate încărcătoarele reale utilizate, transformatoarele de clopot, transformatoarele de măsurare etc., care găsesc aplicații în viața reală.
Întrebare de conducere:	Cum putem folosi transformatoarele în viața reală?
Subiect	Fizică, Chimie, Inginerie Electrică, Știința Materialelor
Numărul de elevi	15 elevi
Interval de timp/durată	3 săptămâni
Obiective de învățare	Rezolvarea unei sarcini practice legate de cercetarea transformatoarelor. Echipă. Activarea activității cognitive, pentru a dezvolta creativitatea și pentru a forma anumite calități personale.
Competențe-cheie	Formarea competențelor pentru formarea independentă Ginaugurarea informațiilor Systematization și analiză Gândire logică și tehnică. Lucrul cu documentația tehnică și literatura de referință; Respectarea cerințelor privind sănătatea și siguranța condițiilor de muncă la instalarea și configurarea schemelor, precum și lucrul cu diferite MM.
Context/Problemă/Scenariu	Organizare: formarea a 5 echipe, câte 5 elevi, care lucrează la următoarele teme: construcția transformatorului; principiul de funcționare.

	Grupurile lucrează pe tipuri de transformatoare: în transformatoare de energie-putere; în condiții de laborator - autotransformatoare și transformatoare de măsurare; în industrie și gospodărie - purpose speciale - sudură, transformatoare de vârf, boostere. Elevii vor trebui să treacă prin mai multe etape în munca lor înainte de a pregăti prezentarea: Alegerea unui rol în echipă Căutați informații Sistematizarea și analiza informațiilor Modelarea produsului final - prezentare Compuneți o sarcină scurtă de divertisment
Resurse și instrumente	Literatură educațională și de studiu-ajutor: manuale, ajutoare pentru studiu. Tehnologia Informației: surse informative electronice, canale de comunicare, documentație tehnico-tehnologică (diagrame, desene, cataloage, literatura de referință și corporată, instrucțiuni, tabele, diagrame, orare, hărți tehnologice, direcții, informații) Instrumente și materiale didactice: prezentări, ilustrații, obiecte reale
Rezultate așteptate	Prezentimentele proiectului Prezentare pe această temă - comprehensivitatea materialelor prezentate Precizie la selectarea exemplurilor în conformitate cu sarcina setată Aspectul prezentării. Prezentarea în fața colegilor de clasă Originalitatea sarcinii distractive

Procedură
Activități
Definiția transformatorului și determinarea acestuia ca singura mașină staționară în care cantitățile se schimbă la o frecvență constantă a rețelei electrice.

O prezentare a construcției părții active a transformatorului (sârmă magnetică și bobine). Alte părți sunt pentru răcire, control și gestionare.

O prezentare a principiului de funcționare al transformatorului - coeficientul de transformare.

Prezentare generală a diferitelor tipuri de transformatoare (putere, măsurare, transformator auto, cu scop special) și aplicarea acestora.

Elevii au ales un proiect pe principiul tombolei, la care au lucrat în echipă. Au fost stabilite datele de începere și de încheiere a proiectului. În cadrul dezvoltării, elevii au prezentat o dezvoltare teoretică, am discutat, am confirmat structura proiectului și am stabilit pașii. S-au format echipe - fiecare elev participă la căutarea și pregătirea materialelor pe această temă, unul rezumă și sintetizează informațiile și unul formează prezentarea. Materiale, clarificarea conținutului proiectului: ce este un transformator, ce include construcția, principiul de funcționare, clasificarea. Consultări pentru problemele și dificultățile care apar.

O explicație detaliată a compoziției unei sarcini interesante de clasă, ei citesc, scriu, discută și participă la rezolvarea problemelor, adică își asumă sarcini de clasă superioară, cum ar fi analiza, sinteza și evaluarea, ceea ce le permite să desfășoare diferite activități simultan și să reflecteze asupra a ceea ce fac. Am continuat trei săptămâni, elevii au dezvoltat proiectul, ni l-au prezentat și au făcut o demonstrație practică. Ei au răspuns la întrebările profesorilor".

Monitorizare

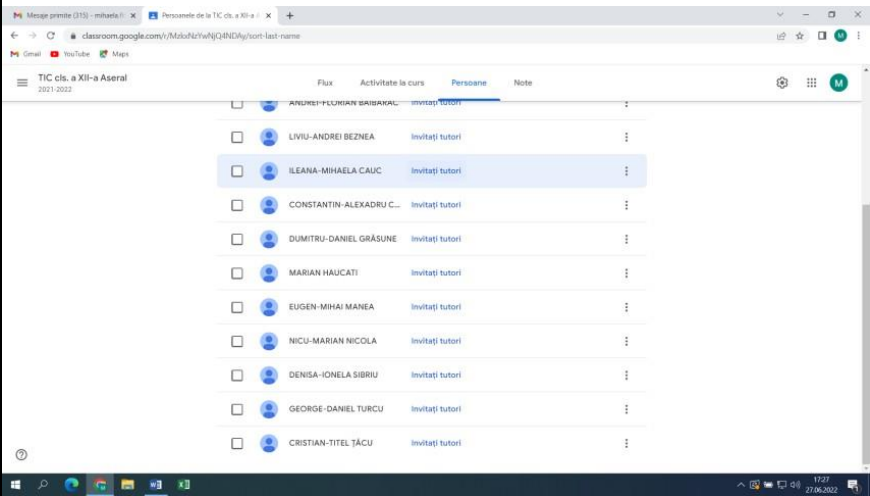
Elevii au lucrat în timpul lecțiilor de practică educațională. Ei au efectuat lucrări de proiectare și cercetare cu o demonstrație a realizării unui program de detaliu. Cadrele didactice au oferit consultări în vederea implementării cu succes a proiectului.

Evaluare

Evaluarea a fost făcută în timpul derulării proiectului, în diferite etape ale lucrărilor la proiect. La final, elevii au prezentat proiectul colegilor de clasă, au răspuns la întrebări (atât din partea profesorului, cât și a colegilor lor) și au fost evaluați.

3.3 România

3.3.1 Primele bune practici

Informații generale	
Titlul lucrării proiectului	Aplicații - baze de date
Autor	Florea Mihaela
Ideea proiectului:	Gestionați aplicațiile de baze de date utilizând platforma Google Classroom.  The screenshot shows a Google Classroom page for a class named 'TIC cls. a XII-a Aseral'. The page displays a list of students, each with a checkbox, a profile picture, and a name. The students listed are: ANDREI-FLORIAN BAIASICAL, LIVIU-ANDREI BEZNEA, ILEANA-MIHAELA CAUC, CONSTANTIN-ALEXANDRU C..., DUMITRU-DANIEL GRĂȘUNE, MARIAN HAUCATI, EUGEN-MIHAI MANEA, NICU-MARIAN NICOLĂ, DENISA-IONELA SIBRIU, GEORGE-DANIEL TURCU, and CRISTIAN-TITEL ȚĂCU. Each student's name is followed by the text 'Invitați tutori'. The interface includes tabs for 'Flux', 'Activitate la curs', 'Persoane', and 'Note'. The bottom of the screenshot shows a Windows taskbar with the time 12:27 and date 27.06.2022.
Întrebare de conducere:	Cum folosim bazele de date și cum să implementăm o bază de date folosind un software specific?
Subiect	Obiectivele îndeplinite în această lucrare sunt: Explicarea scopului procedurilor și condițiilor de utilizare a bazelor de date. Identificați software-ul utilizat cu componentele computerului personal și rolul lor. Implementarea utilizării corecte a bazelor de date.
Numărul de elevi	11 elevi
Interval de timp/durață	4 săptămâni

Obiective de învățare	Explicați scopul, procedurile și condițiile de utilizare a bazelor de date. Identificarea procedurilor de implementare a bazei de date. Identificați procedurile de protecție a echipamentelor și de prevenire a pierderii de date. Identificați software-ul utilizat cu componentele computerului și rolul acestora. Identificați instrumentele hardware și rolul acestora. Identificarea instrumentelor software și rolul acestora. Identificarea componentelor organizaționale și a scopului acestora.
Resurse și instrumente	Reguli de laborator Resurse online Biblioteca școlii Sistem informatic, imprimantă Videoproiector Placă inteligentă
Rezultate așteptate	Un document informativ, format word sau pdf. Crearea clasei virtuale TIC cls. XII A seral și gestionarea activităților în cadrul platformei Google Classroom
Competențe-cheie	Cunoașterea noțiunii de baze de date. Cunoașterea regulilor privind definirea câmpurilor, completarea înregistrărilor, realizarea graficelor, implementarea formulelor. Dezvoltarea și aplicarea abilităților bazei de date.
Context/Problemă/Scenariu	Utilizarea platformei Google Classroom în timpul orelor de laborator pentru modulul Tehnologia informației și comunicațiilor.

Procedură
Activități Analiza, crearea și implementarea bazelor de date. Extragerea informațiilor utile. Dezvoltarea aplicațiilor. Prezentarea lucrării în cadrul platformei Google Classroom. Sesiune de întrebări și răspunsuri din partea profesorilor și colegilor. Elevii au trecut prin aplicațiile la care au lucrat individual și ca o echipă de la un list de subiecte. Au fost stabilite data de începere și data de încheiere a proiectului. Pe parcursul elaborării, elevii au prezentat noțiunile selectate, am discutat, am validat structura proiectului și am stabilit pașii. Săptămânal, elevii au prezentat stadiul lucrării, iar la final au prezentat laboratorul de informatică, folosind tabla inteligentă, proiectul dezvoltat. A introdus subiectul și a răspuns la întrebări.

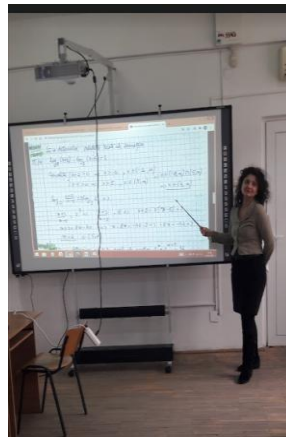
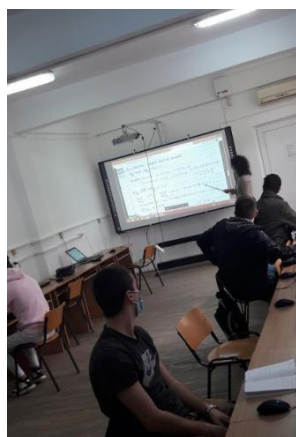
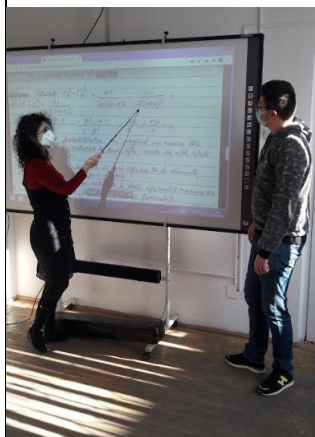
Monitorizare

Elevii au lucrat la orele alocate modului.

Au făcut cercetări atât online, cât și în laboratorul de informatică al școlii.

Aveau acces la tabla virtuală.

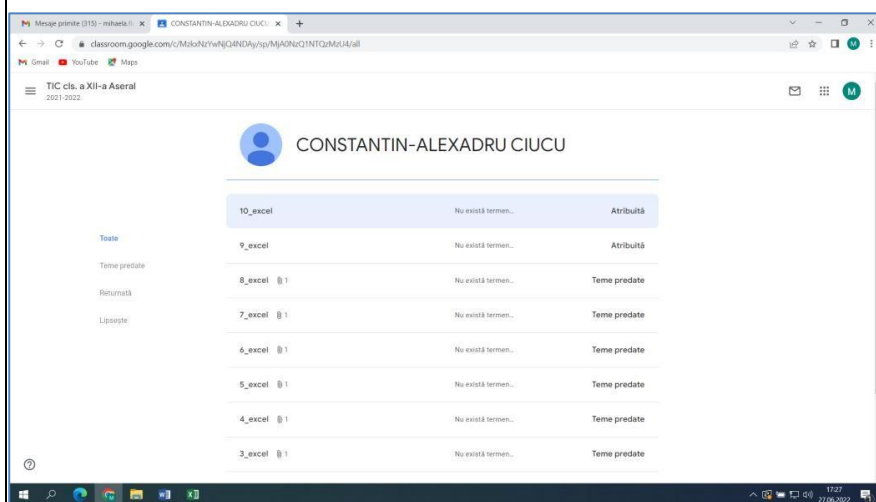
Aplicațiile depuse au fost prezentate săptămânal, validate și apoi integrate în platforma de lucru.



Evaluare

Evaluarea s-a făcut pe parcursul elaborării proiectului, prin intermediul platformei Google Classroom, prin trimiterea cererilor realizate.

Exemplu:



De asemenea, la final, elevii au completat un formular realizat cu ajutorul aplicațiilor google și au fost notați.

3.3.2 A doua cea mai bună practică

INFORMAȚII GENERALE	
Titlul activității proiectului dvs.	ASCENSORUL AUTO
Autor	Badalan Liviu
Ideea proiectului:	Rolul profesorului în clasa inversă este de a-i motiva pe elevi să vorbească, să ofere feedback, să fie de susținere în practică și să-i încurajeze să pună în practică ceea ce au învățat în viața lor de zi cu zi. Profesorul știe că, pentru ca învățarea să aibă loc, elevii trebuie să vadă și să audă răspunsurile lor (să împărtășească), să primească feedback de la profesor, să primească informații sau explicații noi, să exerseze pentru a vedea dacă au înțeles, să vadă legătura dintre ceea ce învață și viață (aplicabilitate). Prin observarea unor modele reale din simularea oferită, elevii vor extrage informații și detalii care pot fi recunoscute de observarea reală a ascensorului, fiind mult mai ușor de interconectat partea teoretică cu cea practică.
Întrebare ghidată:	Ce sunt ascensoarele auto? Ascensoarele auto sunt dispozitive capabile să ridice mașinile la înălțimi diferite, cu ajutorul unei unități hidraulice, constând dintr-o pompă și unul sau mai mulți cilindri hidraulici sau cu ajutorul unei perechi de motoare electrice. Format atât din subansamble mecanice, cât și din componente electronice, un ascensor poate avea mai multe grade de complexitate a modului de funcționare. De la ascensoare cu funcționare exclusiv hidraulică, care folosesc un piston de acționare, în tandem cu un executor și până la cele mai avansate, care oferă posibilitatea de a regla presiunea cu ajutorul unui software precis și a unui panou de control tactil, fiecare model se adresează unui anumit buget disponibil. Cu toate acestea, indiferent de opțiunea aleasă, mecanismele de siguranță încorporate într-un lift au rolul de a asigura o manipulare ușoară și fără riscuri. De aceea, ascensoarele concepute pentru a prelua o sarcină mare au capacitatea de a se angaja în poziția blocată, fără intervenția unui operator, atunci când sistemul electronic detectează o anumită defecțiune. Aceste dispozitive au, de asemenea,

	posibilitatea de a fi oprite de la un comutator principal, precum și un avertisment sonor în cazul unui pericol în timpul utilizării.
Subiect	Obiectivele indeplinite în prezenta lucrare sunt: Explicați procedurile și condițiile de lucru sigure. Identificarea tipurilor de ascensoare și a rolului acestora. Punerea în aplicare a utilizării corecte a ascensoarelor.
Numărul de elevi	15 elevi
Interval de timp/durată	2 săptămâni
Obiective de învățare	Proiectul își propune să consolideze profilul profesional al elevilor și să îmbunătățească competențele digitale ale tinerilor, în special ale celor expuși riscului de abandon școlar. Regândirea predării prin activități practice îmbogățite cu simulări multimedia și dezvoltarea competențelor electronice pentru elevii de tehnologie de liceu sporesc oportunitățile de angajare ale tinerilor. Scopul principal al proiectului: de a experimenta cu metoda flipped classroom, un model pedagogic care îmbunătățește competențele digitale și parteneriatele școlilor cu companiile de pe piața labour, și de a utiliza instrumente IT: navigarea pe Internet, consultarea resurselor online
Resurse și instrumente	Videoclipuri de prezentare online și resurse online: https://www.autovit.ro/blog/elevatoarele-auto-ce-sunt- ce-rol-au-si-cum-functioneaza/ https://elevatorauto.ro/categorie-produs/elevatoare mașină https://www.youtube.com/watch?v=1wJ8RgUdplY Gandeste-te / Pereche / Share Brainstorming de anchetă Scenarii creative și de simulare Micro-expuneri, discursuri
Rezultate așteptate	Un document informativ, format word sau pdf. O prezentare power point cu tema aleasă.

Competențe-cheie	Cunoașterea notiunilor referitoare la ascensorul auto. Cunoașterea regulilor privind funcționarea și siguranța utilizării ascensorului auto. Dezvoltarea și aplicarea abilităților de utilizare în siguranță a ascensorului auto. Dobândirea de cunoștințe conceptuale, abilități și abilități trans-curriculare, reflecție și capacitate de abstractizare, gândire critică și creativă, rezolvarea problemelor, comunicare eficientă, utilizarea mijloacelor electronice.
Context/Problemă/Scenariu	Domeniul auto este unul dintre cele mai receptive la evoluțiile tehnologice, iar acest lucru nu se vede doar la bordul mașinilor. În ultimii ani, atelierelor de service au evoluat atât în funcție de cerințele clienților, cât și în conformitate cu specificațiile tehnice ale modelelor din ce în ce mai complexe în ceea ce privește echipamentele. Dacă testerele de diagnosticare sunt deja o prezență obișnuită în majoritatea atelierelor, în ceea ce privește accesul în zonele dificile de sub mașină, cum ar fi cutia de viteze sau arborele cotit, nu toate au cele mai moderne echipamente. Există încă unități de servicii în care norma este groapa de inspecție, chiar dacă devine din ce în ce mai anacronică. Un ascensor auto facilitează activitatea mecanicilor și este o soluție ideală pentru maximizarea spațiului, iar pentru elevi este modul în care pot practica situații reale în contextul profesional pentru care sunt instruiți.

Procedură
Activități Acest concept propune o nouă metodă de învățare, explică profesorul elevilor că inversarea lecției înseamnă împărțirea procesului de învățare în trei etape: Pregătirea preliminară: ce face elevul înainte de a începe să învețe. Exemple: citiți sau vizionați materiale trimise de profesor, vorbiți cu alți cursanți, adresați întrebări pentru clasă sau gândiți-vă la modul în care noile informații se interconectează cu informațiile anterioare sau viitoare. Învățarea propriu-zisă: ce face profesorul concret cu elevii din clasă. Exemple: consolidare, explicații, lucru în echipă, evaluare încrucișată, jocuri, exerciții și chiar predarea de informații noi. Învățare ulterioară: ce face elevul acasă după ce a mers la școală și a trecut prin primele două etape. Exemple: aplicarea cunoștințelor, reflecție. Timul cursului: Metoda flipped clasă Am optat pentru un formular în Google, care include un scurt clip video introductiv, urmată de o sesiune de întrebări și răspunsuri, și pe baza răspunsurilor; discuția de clasă a fost directă. Scopul nu este de a marca elevii în niciun fel, ci de a le stârni curiozitatea și de a afla ce știu deja despre liftul auto. Înainte de lecție: Video care prezintă noul concept de învățare cu o temă integrată. Schimb online de idei. În timpul lecției: 15 minute: Profesorul și elevii revizuiesc subiectul. 35 minute: workshop: elevii consolidează și aprofundează noul concept, colaborarea; feedback-ul colegilor-profesor. După lecție: Proiect, aplicații practice. Caracteristicile metodei clasei răsturnate: Sarcina de lucru a elevilor constă în implicarea lor motivată, cu propriile eforturi creative, în procesul de cunoaștere, iar temele date clasic pentru aplicarea și consolidarea conținutului se realizează în activitatea de colaborare din clasă. Acestea includ consolidarea, explicarea și încurajarea discuțiilor dintre cursanți. Profesorul a pregătit o prezentare-suport despre liftul auto, urmând să consolideze termenii de bază și să ofere mai multe idei elevilor, prin tema gândirii: Urmăriți acest videoclip. Scrieți în notebook 5 întrebări legate de funcționarea ascensorului auto, pe care doriți să le înțelegeți.
Monitorizare

Elevii au lucrat la clasele alocate modulului. Ei au făcut munca de cercetare atât online, cât și în atelierul de practică. Au avut acces la truse de scule, scule, componente, lift auto. Materialele selectate au fost furnizate online, validate și apoi integrate de către elevi în produsele lor finale.

Evaluare

Evaluarea s-a făcut pe parcursul elaborării proiectului, prin discuțiile săptămânale privind informațiile asimilate sau ambiguitățile. De asemenea, la final, elevii au susținut prezentări orale în clasă și au răspuns la întrebări (atât din partea predării, cât și din partea colegilor).

3.4 Spania

3.4.1 Primele bune practici

Informații generale	
Titlul lucrării proiectului	SCRIE FĂRĂ CRETĂ
Autor	Noelia Cano și María José Rosado
Ideea proiectului:	Elevilor li s-a prezentat utilizarea tablei albe digitale prin activități care le-au permis să învețe fapte despre Ucraina.
Întrebare de conducere:	Cunoașteți Ucraina?
Subiect	Utilizarea tablei albe digitale Navigarea pe web
Numărul de elevi	20 de elevi
Interval de timp/durată	Patru sesiuni de 45 de minute cronometrate într-o săptămână.
Obiective de învățare	Inițierea elevilor în utilizarea tablei digitale ca mijloc de creștere a motivației și a participării la clasă. Dezvoltați abilități care le permit să profite la maximum de resursele tehnologice din clasă. Promovarea muncii în colaborare. Colectați informații despre Ucraina prin utilizarea TIC.
Competențe-cheie	Competență în comunicarea lingvistică. Competență digitală. A învăța să înveți. Conștientizarea și exprimarea culturală.
Resurse și instrumente	- Tablă digitală - Proiector - Calculator de clasă
Rezultate așteptate	- Kahoot
Context/Problemă/Scenariu	Eram într-o grămadă de elevi cu vârste cuprinse între 50 și 90 de ani, cu puține cunoștințe sau deloc despre utilizarea tehnologiei.

Procedură	
Activități	
Ei au lucrat ca un singur grup și în grupuri mici pentru a căuta, selecta și organiza informații legate de Ucraina prin navigarea pe Internet. Elevii au folosit motorul de căutare Google pentru a colecta informații și au folosit aceste informații pentru a crea întrebări legate de subiectul principal, și anume Ucraina. Colegii lor, printr-un Kahoot, au răspuns la aceste întrebări. Activitatea 1: <u>Cunoașterea tablei albe digitale</u>. În această activitate, le-am explicat elevilor funcționarea de bază a unei table digitale și elementele care o compun. Am început să efectuăm o demonstrație, învățându-i pe elevi cum să ia creionul de pe tabla digitală, să intre în browser și să efectueze o căutare. Activitatea 2: <u>Căutarea informațiilor prin navigarea pe Internet</u>. Am lucrat împreună cu elevii pentru a efectua căutări pe Internet. Elevii au sugerat cuvintele pe care le-ar scrie pentru a găsi informații despre Ucraina și au luat în considerare butoanele pe care trebuiau să le apese pentru a efectua această căutare. Activitatea 3: <u>Elaborarea întrebărilor pentru Kahoot</u>. După ce au colectat informațiile necesare în sesiunea anterioară, elevii au lucrat în grupuri de câte 4 pentru a detalia întrebările la care colegii lor au trebuit să răspundă. Activitatea 4: <u>Rezolvarea Kahoot</u>.	
Monitorizare	
Monitorizarea elevilor s-a realizat în principal prin observarea directă a muncii lor, ghidarea și rezolvarea tuturor îndoielilor care au apărut în timpul procesului.	
Evaluare	
Pentru a verifica dacă obiectivele de învățare au fost atinse, s-a luat în considerare faptul că elevii au reușit să rezolve Kahoot-ul în mod corespunzător și adecvat.	

3.4.2 A doua cea mai bună practică

Informații generale	
Titlul lucrării proiectului	MUZEELE DIN MADRID: Muzeul Național de Arheologie.
Autor	Lara Maria Rico Vega
Ideea proiectului:	Ideea proiectului s-a bazat pe dobândirea de către elevi a abilităților necesare cunoașterii istoriei și funcționării Muzeului Național de Arheologie, a amplasării sale în oraș, a lucrărilor

	cheie pe care le are muzeul, în ce încăperi se află și a cunoașterii resurselor oferite de site-ul său.
Întrebare de conducere:	Cunoașteți Muzeul Național de Arheologie?
Subiect	Cunoștințe despre muzeele din Madrid.
Numărul de elevi	8 elevi
Interval de timp/durată	Al doilea mandat. Două sesiuni de câte două ore pentru ca elevii să facă prezentarea și o oră pentru prezentarea acesteia.
Obiective de învățare	Navigarea pe web. Descărcare fișier. Crearea de conturi de e-mail. Gestionarea de bază a e-mailului. Utilizarea de bază a procesoarelor de text.
Resurse și instrumente	1. Sala de calculatoare. 2. Conexiune la Internet. 3. Programe pentru a face prezentări (Power Point, Google Slides, Canva). https://drive.google.com https://www.canva.com/es_es/ 4. Pagini web principale: http://www.man.es/man/home.html https://www.google.es/maps/?hl=es
Rezultate așteptate	Odată ce prezentarea a fost pregătită, elevul trebuie să susțină o scurtă prezentare orală în clasă.
Competențe-cheie	Conștientizarea și exprimarea culturală Competență digitală Competența în comunicarea lingvistică Învățarea de a învăța Spiritul de inițiativă și antreprenoriatul

Context/Problemă/Scenariu	Elevii din anul II ai domeniului sociolingvistic FPB al Școlii de Educație a Adulților Casa de la Cultura din Getafe (Madrid) au fost beneficiarii proiectului pentru a pune în practică cunoștințele dobândite în cursul anterior.
Procedură	
Activități	
Elaborarea unei prezentări PowerPoint sau similare trebuie să conțină structura pe care profesorul a marcat-o într-un script încărcat în sala de clasă virtuală a subiectului. Prezentarea este formată din 4 parti: 1. Pregătiți traseul pentru a putea merge la muzeul din Getafe cu transportul public. 2. Alegeți trei elemente ale muzeului și pregătiți o prezentare. 3. Cercetează istoria Muzeului de Arheologie. 4. Ce alte muzee mai există în orașul Madrid? Ai vizitat vreunul? Care este preferatul tău? De ce? Includeți o fotografie /un videoclip. Prin aplicații precum Google Maps și site-urile proprii ale Muzeului, elevii trebuie să poată completa toate secțiunile scriptului. A fost o muncă individuală care trebuie efectuată pe parcursul a două sesiuni de câte două ore fiecare într-o sală de clasă dotată cu calculatoare. După terminarea lucrării, elevii și-au prezentat prezentarea pe scurt într-o altă sesiune de o oră. Lucrarea constă în pregătirea unei prezentări în PowerPoint sau similare urmând următoarele instrucțiuni: 1. Pregătiți traseul pentru a putea merge la muzeul din Getafe cu transportul public: - un. Ora de plecare și timpul estimat de călătorie. b. Posibilitățile de traseu (tren, tren și metrou, tren și autobuz) și programul de transport. c. Harta traseului ales. 2. Alegeți trei elemente ale muzeului și pregătiți o expoziție: - un. Care este problema. b. Cum se numește. c. Epoca. d. Camera unde o putem găsi. e. Descriere.	

f. Explicație. g. Fotografii. h. Opinia personală. 3. Cercetarea istoriei Muzeului arheologic: un. Când a fost fondată? b. Cine a fondat-o? c. De ce a fost fondată? d. Care sunt principalele tale colecții și piese? e. Fotografii. 4. Ce alte muzee mai există în orașul Madrid? Ai vizitat vreunul? Care este preferatul tău? De ce? Includeți o fotografie /un videoclip.
5. Instrumentele sunt următoarele: Sala de calculatoare. Conexiune la internet. Programe pentru a face prezentări (Power Point, Google Slides, Canva ...) https://drive.google.com https://www.canva.com/es_es/ Pagini web principale: http://www.man.es/man/home.html https://www.google.es/maps/?hl=es În prima oră, au fost supravegheate know-how-ul elevilor de a gestiona un program de a face prezentări, iar principalele secțiuni ale site-ului Muzeului au fost analizate. Odată ce elevii au înțeles aceste două întrebări, au avut la dispoziție 3 ore pentru a efectua lucrarea, dintre care una a fost dedicată cercetării site-ului propriu al Muzeului și a celorlalte două, alegerii pieselor și realizării prezentării.
Monitorizare
Părți ale monitorizării de către profesor: În prima oră, elevii au lucrat cu instrumentele de bază, cum ar fi web-ul pentru a face prezentări (nu ar trebui să existe nicio problemă, pentru că au învățat-o în anul precedent) și Google Maps, iar în următoarea oră au navigat pe site-ul Muzeului arheologic pentru a afla despre istoria sa și

resursele pe care le oferă. Apoi, în restul de două ore, aleg piesele lucrării și dau prezentarea orală.

În orice moment, profesorul a supravegheat activitatea elevilor și a răspuns la orice întrebări pe care le-ar fi avut.

Îndoielile recurente au fost consemnate într-un document pentru a le rezolva în mod colectiv.

Elevii care au mai multe abilități de competență și care își ajutau colegii spontan au fost vizați.

Evaluare

Evaluarea constă în două părți:

- Prezentare PowerPoint (sau similare).
- Prezentare orală.

Pentru ambele evaluări, au fost utilizate rubrici. În acest fel, se știa într-un mod mai obiectiv dacă obiectivele de învățare indicate anterior erau atinse.

4. Feedback și sugestii din partea grupurilor țintă

Potrivit profesorilor/educatorilor, metodologia propusă alternează momentele de lucru individual cu învățarea în cooperare și munca în grup, favorizând incluziunea și momentele de reflecție asupra utilizării practice a limbajului. Activitățile interactive încurajează motivația elevilor. Cu toate acestea, uneori suportul tehnic scăzut, abilitățile digitale scăzute ale elevilor sau conexiunea la internet ar putea încetini timpii de dezvoltare a lucrărilor produse de elevi. În plus, unele clase includ mai mulți elevi în vârstă fără alfabetizare sau școlarizare anterioară minimă. În acest caz, tehnologia ar putea genera o atitudine negativă față de subiecte din cauza aspectelor sociale și culturale.

În acest caz, elevii au nevoie de ajutorul profesorilor lor, în principal pentru abilitățile lor digitale scăzute. **Elevii** nu sunt întotdeauna confortabili să lucreze împreună, deoarece cei mai buni tind să monopolizeze munca sau să caute refugiu în grup, delegându-și îndatoririle altor colegi. În plus, elevii ar putea fi nesiguri, în principal atunci când aceștia trebuie să prezinte lucrările lor oral în fața clasei.

Cu toate acestea, interdisciplinaritatea parcursului de formare realizat utilizează metodologii și strategii de predare mai antrenante și mai motivante pentru **elevi**, care necesită, din partea lor, o participare mai mare la construirea unor procese de învățare stabile și de durată.

În orice caz, interdisciplinaritatea este recunoscută ca un factor important care poate promova dezvoltarea gândirii complexe care vizează legăturile dintre diferitele discipline și rezolvarea situațiilor problematice în scopul colaborării factuale între colegi.

Încurajarea colaborării și a planificării comune între elevi, precum și între profesori, determină, prin urmare, o viziune holistică a proiectului educațional al elevilor.

Odată proiectată planificarea pentru activitatea de proiect, aceasta poate fi reutilizată sau reaplicată pentru alte contexte educaționale, de exemplu pentru a favoriza o incluziune mai productivă a elevilor cu nevoi speciale.

Pe scurt, următoarele aspecte au fost dezvăluite ca puncte forte: socializarea, interacțiunea, satisfacția personală, participarea activă a tuturor celor implicați, creativitatea, dorința de a învăța, îmbogățirea reciprocă, credința în ceea ce face, angajamentul, punctualitatea și organizarea.

În același timp, ca punct forte, cu cât motivația mai mare, aspectul mai ludic prezentat de această nouă abordare, i-a condus pe elevi spre o mai mare creativitate, o abordare mai rațională, dotându-i cu noi abilități, observând în același timp o mai mare cooperare și ajutor între egali în fața dificultăților celuilalt.

În special, lucrând la un proiect, elevii sunt sprijiniți în:

- stimularea motivației pentru muncă și participarea la activități;
- dezvoltarea gândirii critice;
- formarea de competențe și atitudini specifice, cum ar fi detectarea problemelor și dezvoltarea unor opțiuni alternative pentru rezolvarea acestora;
- formularea unor obiective specifice;
- activitățile de planificare;
- reflecție, autocontrol, autoevaluare și evaluare.

Din punctul de vedere al elevilor, le-a plăcut foarte mult să folosească resursele digitale, în principal să producă videoclipurile, să lucreze în grupuri, să-și facă învățarea mai jucăușă și să caute informații noi. Cu toate acestea, câțiva elevi au considerat că este dificil să ia decizii cu privire la locul de muncă și să vorbească în fața clasei, să prezinte lucrarea finală realizată și să lucreze la proiect cu echipamentul disponibil. De exemplu, erau doar câteva calculatoare la o școală. În plus, ceea ce nu le-a plăcut a inclus: timpul scurt pentru a citi și analiza răspunsurile; utilizarea tablei albe digitale și a computerului; faza de pregătire; căutarea informațiilor pe Internet și realizarea tabelelor și colectarea de date.

Cu toate acestea, elementele de care elevul s-a bucurat cel mai mult sunt enumerate mai jos:

- *Metoda utilizată.*
- *Test.*
- *Abordarea temelor pentru acasă.*
- *Brainstorming și investigație.*
- *Prezentarea finală în fața colegilor.*
- *Tot. A fost o experiență nouă, interesantă, pe care aș vrea să o repet.*
- *Abordare tematică.*
- *Găsirea de informații despre muzeu.*
- *Realizarea PowerPoint.*

- *Interactivitatea.*
- *Posibilitatea de a colabora cu ceilalți elevi.*
- *Utilizarea unui dispozitiv electronic.*
- *Utilizarea tehnologiilor.*
- *Văzând lucrarea terminată.*
- *Împărtășirea cu profesorul și cu toată lumea.*

Bibliografie

1. Redecker, C., *Cadrul european pentru competența digitală a educatorilor: DigCompEdu*. 2017, Centrul Comun de Cercetare (site-ul Sevilla).
2. Ferrari, A., *DIGCOMP: Un cadru pentru dezvoltarea și înțelegerea competențelor digitale în Europa*. 2013, Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene luxemburghez.

ANEXA 1 - Formular de cerere

20/06/22, 17:22

Application Form

Application Form

Please, compile the following application form to participate in the course "Boosting Class 2.0 for high-quality teaching in adult education" realized in the framework of the Erasmus+ BoostClass 2.0 Project

Ref. 2020-1-IT02-KA204-079329.

DATA PROTECTION AND PROCESSING:

The data collected through this submission form will be used strictly in line with the objectives of the BoostClass 2.0 project. Personal data (first name, last name, email address) collected via this submission form will be used by BoostClass 2.0 Partnership only for the training purpose and processed in compliance with the EU Regulation 2016/679 "General Data Protection Regulation" and with the current national laws concerning the personal data protection. The interested party may exercise the rights referred to in art. 13 GDPR 679/16.

The data collected through this submission form will be used strictly in line with the objectives defined above. Such processing is based on your consent to these terms and conditions, which is recorded by marking the yes box the last question of the form. Should you wish to exercise your right to correction, erasure, restriction or portability of your data or just wish to know what personal data we hold on you, please contact us.

Your personal data will not be shared outside of BoostClass 2.0 Partnership and it will be deleted 1 year after the end of the project or if you have not given or revoke your agreement to be included in the database. Except where this is indicated in the terms of Google Privacy Policy, your information is not intended to be transferred to destinations outside of the EU/EEA (European Economic Area), although it may be accessible to parties outside the EU/EEA via online media and websites. However, an exception might also be where you are located outside the EU/ EEA and we need to follow-up with you regarding your submission.

In addition to the above, the form may be subject to the terms and conditions in Google Privacy Policy, which may be consulted at <https://policies.google.com/privacy?hl=en>.

*Campo obbligatorio

1. Name and Surname *

2. Country *

20/06/22, 17:22

Application Form

3. Name of your school/institution/organisation

4. Email: *

5. What requirements do you have?

Seleziona tutte le voci applicabili.

- ☐ Full time employers for at least one year.
- ☐ Have learners with difficulties also in language subjects
- ☐ Have a high interest or motivation to participate in the piloting phase

6. I agree to the Terms and Conditions, including the data processing as stated *
in the beginning of this form.

Contrassegna solo un ovale.

- ☐ Yes, I agree
- ☐ No, I don't agree

Thank you! The replies are automatically saved; therefore, no confirmation of receipt will be sent by e-mail. However, the credentials to access the platform will be sent as soon as possible by the National Training Team.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Questi contenuti non sono creati né avallati da Google.

Google Moduli

Anexa 2 - Prezentarea cursului - Ora lansării

05/08/2022



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

BoostClass 2.0
**BOOSTING CLASSES 2.0 FOR HIGH-QUALITY TEACHING
IN ADULT EDUCATION**

BoostClass 2.0 e-Course Presentation

Ref. no. 2020-1-RO2-KA204-019229

The European Commission's support for this production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

PROJECT AIMS

- Developing teachers' digital skills in adult education to improve teaching practices.
- The two methodologies, proposed on how to introduce technology in classroom, are: **project-based learning** and episodes of situated learning.

GENERAL INFORMATION

Programme: Erasmus+
Action: KA2 Strategic partnership – Adult sector
Coordinator: CRIA FORMIA (Italy)
Start date: 01/10/2020
Duration: 24 months
Code: 2020-1-RO2-KA204-019229

Target groups: teachers/educators in adult sector and students.

FIRST OUTCOME

OK: Framework to integrate new technologies in adult education through project-based learning



DIGCOMP FRAMEWORK FOR EDUCATORS
<https://ec.europa.eu/digcomp/>

<https://www.boostclass.eu/>

PARTNERSHIP

 CRIA FORMIA (Coordinator)

 CEPA – Casa della Cultura

 Liceul Tehnologic "George Bibescu" Oradea

 Profesionalna Gimnasia Po Mehanoelektrotehnikai Belforika

 European Training and Research Association on a cooperation key to business EU-Track

 Centre for Education, Research and Innovations - CER

MAPPING OF DIGITAL SKILLS REQUIRED BY EACH PARTNER COUNTRY

COMPETENCE AREAS

- Professional development and reflective practice
- Digital resources
- Teaching and learning
- Assessment
- Empowering learners
- Facilitating learners' digital competence

SKILLS

05/08/2022

SECOND OUTCOME

O2: Promoting digital skills for classes 2.0 development in adult education

↓

BOOSTCLASS 2.0 ONLINE COURSE



<https://www.boostclass.eu/promoting-digital-skills-for-classes-2.0-development.php>

TEACHERS' TRAINING

- Before starting the online course, participants will fill out a short online questionnaire.
- Participants will attend the online training.
- The participants, after attending the online course, will fill another short questionnaire (online).

Maximum freedom in the use of the course being online, but you must conclude the training activity by January 2022 (no later than February 2022).

MODULES

- How to re-think the classes' borders by exploiting of ICT potentialities.
- How to develop and design effective assessment and evaluation system for distance learning.
- How to increase adult learners' motivation through the use of technologies.
- How to implement effectively combined pedagogical approaches such as project based learning and episodes of situated learning.

<https://course.eu/courses/index.php?categoryid=1>

PROJECT WORK IMPLEMENTATION

(01/01/2022 – 30/06/2022)

O2/A5 – Teachers' guidelines
<https://www.boostclass.eu/promoting-digital-skills-for-classes-2.0-development.php>



EDUCATIONAL CONTENT

Multimedia lesson



All materials are available in English, Bulgarian, Italian, Romanian and Spanish.

Materials



Powerpoint presentation



FINAL CERTIFICATE

At the end of the training, users will receive a certificate for their participation.

- ✓ The completion of a questionnaire - before the training activities.
- ✓ Participation in training activities.
- ✓ The completion of a questionnaire - after the training activity.
- ✓ Project work realization with the students



80 hours will be recognized including training and experimentation activities.

05/08/2022

NEXT STEPS

1. E-mail with credentials to access the platform and start the training (within two days).
2. The link to the first online questionnaire to be filled in.
3. A second online meeting will be held at the end of January to start up the project work.
4. For questions or requests for assistance, you can write to the project email: boostclass2@gmail.com

Time for questions...

Thank you for your attention!

Anexa 3 - Prezentarea lucrărilor proiectului - Ora lansării

05/08/2022



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

BoostClass 2.0
BOOSTING CLASSES 2.0 FOR HIGH-QUALITY TEACHING
IN ADULT EDUCATION

Project Work Launching

Ref. no. 2020-1-P02-KU204-019029
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

PROJECT WORK REALIZATION

(01/01/2022 – 30/06/2022)

WHO?

The participants are:

1. Teachers who attended the online course.
2. The students in their classes.

WHAT?

Teachers will use some digital tools suggested in the training in their classes.

HOW?

Using one of the two methodologies: Project Based Learning or Episodes of Situated Learning.

PROJECT WORK REALIZATION

3

- Deciding on the number of projects to be produced;
- Determining whether the projects are mono/multi-disciplinary or extracurricular;
- Choosing the topics to be used in the projects/;
- Dividing the class into groups;
- Choosing the teaching methodology: Project based Learning or Episodes of Situated Learning

FIRST STEP- IDEATION

4

PHASE	ACTIVITIES	DELIVERABLES	EVALUATION
IDEATION	- Deciding the number of projects: one for the whole class, divided into sub-projects or several distinct projects; - Deciding if the project refers to one or more subjects; - Choosing the project topic; - Deciding if students work in groups or individually; - Defining the competence profile; - Explaining the project idea	- Concept map - Skills profile	Defining evaluation rubric based on competence profile

SECOND STEP- PLANNING

5

PHASE	ACTIVITIES	DELIVERABLES	EVALUATION
PLANNING	- Breaking down the project in to macro-activities and assigning them to students: "who does what and in what times" - Estimation of the execution time for all the tasks.	Sched. use of the tasks and activities	

THIRD STEP - EXECUTION

6

PHASE	ACTIVITIES	DELIVERABLES	EVALUATION
EXECUTION	Developing the project.	Artefact/Deliverable/Product/Service	Peer- and self-evaluation through the rubric previously prepared.

05/08/2022

7 FOURTH STEP - EVALUATION

PHASE	ACTIVITIES	DELIVERABLES	EVALUATION
EVALUATION	Present project results and process documents	PowerPoint presentation, video, blog, event	Final peer evaluation, teacher feedback and final consideration and review of the evaluation rubric

At the end of the activities, students must complete the following questionnaire : <https://forms.gle/k3puCE6d3ggyo2wb9>

8 FINAL STEP – TEACHER REPORT

Project Works should be uploaded here :
https://drive.google.com/drive/folders/14WQsp5e3H_JBj8h-a4r7vDDBQCM1Pd7usp#sharing

Drawing up the final report and send it to email :
boostclass2@gmail.com

FINAL CERTIFICATION

At the end of the training, students will receive a certificate of participation.

- Filling out a questionnaire - before the training activity.
- Participation in the training activity.
- Filling out a questionnaire - after the training activity.
- Realization of the project work with their students.



80 hours will be recognized including training and testing activities.

NEXT STEPS

1. The guidelines on how to realize the project work is available here
<https://www.boostclass.eu/promoting-digital-skills-to-classes-20-development.php>
2. Template to prepare the teachers' report is available here
https://docs.google.com/document/d/1nwgj-tvgi3vCH84y_3xb9eeAeqdL/edit?usp=sharing&oid=112797845021358796963&tpof=true&asdt=true
3. Student questionnaire to be compiled

Thank you for your attention!

ANEXA 4 - CERTIFICAT DE PARTICIPARE BOOSTCLASS 2.0



This is to certify that

is awarded this
certificate in recognition of

successful attendance to the course from November 01st 2021 to January 31st 2022 and the project work
development from February 01st to June 30th 2022 for a total of 80 hours

***Boosting Classes 2.0 for high-quality teaching in adult
education***

organized in the framework of the project
Boosting Classes 2.0 for high-quality teaching in adult education
co-funded by Erasmus Plus Programme of the European Union
Project Number 2020-1-IT02-KA204-079329.

Partner Organisation

Partner Organisation

The European Commission supports the production of this publication, but does not constitute an endorsement of the contents which reflect the views of the authors only, the Commission is not responsible for any use that may be made of the information contained therein

ANEXA 5 - CHESTIONAR DE PRE-PILOTARE PENTRU PROFESORI

Stimate Participant,

Vă rugăm să completați următorul chestionar, pregătit pentru colectarea datelor înainte de a începe formarea *BoostClass 2.0 pentru predare de înaltă calitate în educația adulților* în mediul de învățare BoostClass 2.0.

Vă mulțumim anticipat pentru colaborarea în această sarcină care necesită doar câteva minute și sperăm că veți ajuta echipa de proiect BoostClass 2.0 să îmbunătățească rezultatele proiectului și impactul acestora.

Echipa de proiect BoostClass 2.0

1. Țară _____

2. Unde lucrezi? Vă rugăm să specificați sectorul principal (o singură opțiune):

- ☐ Servicii educaționale
- ☐ Servicii socio-educative
- ☐ Sistemul școlar
- ☐ Servicii de formare profesională
- ☐ Servicii de ocupare a forței de muncă
- ☐ Organizarea cetățenilor legată de inițiativele educaționale
- ☐ Asociații voluntare și culturale
- ☐ Alt

3. Materii predate _____

4. Câți ani ați lucrat ca profesor/educator în sectorul adulților?

- ☐ 0-5
- ☐ 6-10
- ☐ 11-15
- ☐ +15

5. Folosiți tehnologia în clasă?

- ☐ Da
☐ nu

Dacă da, ce tehnologie/tehnologii folosiți?

1. Medii colaborative (de exemplu, Google Apps, Drive)
2. Site-ul web colaborativ / bloguri / note
3. Tablă interactivă
4. Sală de clasă virtuală (de exemplu, Întâlnire Google)
5. Altele, vă rugăm să specificați _____

6. Cum evaluați și evaluați performanța elevilor dumneavoastră la învățământul la distanță?

1. Utilizarea chestionarelor
2. Utilizarea jocurilor
3. Utilizarea unei rubrici
4. Altele, vă rugăm să specificați _____

7. Vă convine să utilizați tehnologii în clasă pentru a crește motivația elevilor?

- ☐ Da
☐ Nu

Dacă nu, vă rugăm să descrieți motivele _____

8. Cum vă evaluați competențele digitale actuale?

Selectați un nivel de competență între A1 și C2, unde A1 este cel mai mic și C2 cel mai înalt.

- ☐ **Nou-veniți (A1)** - aveți foarte puțin contact cu instrumentele digitale și aveți nevoie de îndrumare pentru a vă extinde repertoriul.
- ☐ **Exploratori (A2)** - ați început să utilizați instrumente digitale fără a urma, totuși, o abordare cuprinzătoare sau consecventă.
- ☐ **Integratori (B1)** - utilizați și experimentați cu instrumente digitale pentru o serie de scopuri, încercând să înțelegeți ce strategii digitale funcționează cel mai bine în ce contexte.
- ☐ **Experți (B2)** - utilizați o serie de instrumente digitale cu încredere, creativitate și critică pentru a vă îmbunătăți activitățile profesionale.
- ☐ **Lideri (C1)** vă bazați pe un repertoriu larg de strategii digitale flexibile, cuprinzătoare și eficiente.
- ☐ **Expert (C2)** - sunteți un expert în utilizarea practicilor digitale și pedagogice contemporane.

9. Ați folosit vreodată abordarea învățării bazate pe proiecte în sala de clasă?

- ☐ Da
- ☐ nu

Dacă nu, vă rugăm să descrieți motivele _____

Dacă da, vă rugăm să scrieți trei (3) cele mai importante lucruri în mintea dumneavoastră cu privire la utilizarea și importanța învățării bazate pe proiecte în activitatea dumneavoastră profesională:

1. ____

2. ____

3. ____

10. Ați folosit vreodată episoade ale abordării învățării în sala de clasă?

- ☐ Da

☐ nu

**Dacă nu, vă rugăm să descrieți
motivele**_____

**Dacă da, vă rugăm să scrie trei (3) cele mai importante lucruri în mintea ta cu privire la
utilizarea și importanța episoadelor de învățare situată în activitatea dumneavoastră
profesională:**

1. ____

2. ____

3. ____

**11. Vă rugăm să scrieți cele mai importante trei (3) domenii de cunoștințe și abilități pe care
vă așteptați să le dobândiți în urma formării:**

1. ____

2. ____

3. ____

ANEXA 6 - CHESTIONAR POST-PILOTARE PENTRU PROFESORI

Acest chestionar de autoevaluare oferă feedback și sugestii utile pentru a identifica principalele etape ale căii de dezvoltare personală pentru predarea inovatoare.

Cursul electronic "Stimularea clasei 2.0 pentru predarea de înaltă calitate în educația adulților" a fost conceput pentru a promova și implementa integrarea noilor tehnologii în educația adulților. Instruirea a fost structurată în patru module, după cum urmează:

1. Cum să regândim granițele claselor prin exploatarea potențialităților TIC.
2. Cum să dezvoltați și să proiectați un sistem eficient de evaluare și evaluare a învățării la distanță.
3. Cum să creșteți motivația cursanților adulți folosind tehnologii.
4. Cum să implementați în mod eficient abordări pedagogice combinate, cum ar fi învățarea bazată pe proiecte și episoadele de învățare localizată.

1. După participarea la cursul de formare BoostClass 2.0, cum vă evaluați competențele digitale actuale?

Selectați un nivel de competență între A1 și C2, unde A1 este cel mai mic și C2 cel mai înalt.

- ☐ **Nou-veniți (A1)** - aveți foarte puțin contact cu instrumentele digitale și aveți nevoie de îndrumare pentru a vă extinde repertoriul.
- ☐ **Exploratori (A2)** - ați început să utilizați instrumente digitale fără a urma, totuși, o abordare cuprinzătoare sau consecventă.
- ☐ **Integratori (B1)** - utilizați și experimentați cu instrumente digitale pentru o serie de scopuri, încercând să înțelegeți ce strategii digitale funcționează cel mai bine în ce contexte.
- ☐ **Experți (B2)** - utilizați o serie de instrumente digitale cu încredere, creativitate și critică pentru a vă îmbunătăți activitățile profesionale.
- ☐ **Lideri (C1)** vă bazați pe un repertoriu larg de strategii digitale flexibile, cuprinzătoare și eficiente.
- ☐ **Pionieri (C2)** - sunteți un expert în utilizarea practicilor digitale și pedagogice contemporane.

2. Care dintre următoarele domenii de cunoștințe și abilități credeți că este cel mai util pentru activitatea dumneavoastră de predare?

1 = Extrem de neimportant, 5 = Extrem de important

- a) Cum să regândim granițele claselor prin exploatarea potențialităților TIC.

	1	2	3	4	5	
<i>Extrem de neimportant</i>						<i>Extrem de important</i>
	☐	☐	☐	☐	☐	

- b) Cum să dezvoltați și să proiectați un sistem eficient de evaluare și evaluare a învățării la distanță.

	1	2	3	4	5	
<i>Extrem de neimportant</i>						<i>Extrem de important</i>
	☐	☐	☐	☐	☐	

- c) Cum să creșteți motivația cursanților adulți folosind tehnologii.

	1	2	3	4	5	
<i>Extrem de neimportant</i>						<i>Extrem de important</i>
	☐	☐	☐	☐	☐	

- d) Cum să implementați în mod eficient abordări pedagogice combinate, cum ar fi învățarea bazată pe proiecte și episoadele de învățare localizată.

	1	2	3	4	5	
<i>Extrem de neimportant</i>						<i>Extrem de important</i>
	☐	☐	☐	☐	☐	

3. Cât de funcționale sunt materialele de învățare BoostClass 2.0 și sugestiile de predare pentru practica de zi cu zi?

1=Absolut nu este util, 5=Extrem de util

	1	2	3	4	5	
<i>Unabsolutely nu este util</i>						<i>Sfârșitul util</i>
	☐	☐	☐	☐	☐	

Vă rugăm să explicați motivația alegerii dvs.:

4. A fost mediul de învățare al Boostclass 2.0 ușor de utilizat?

1 = Absolut dificil, 5 = Extrem de ușor

	1	2	3	4	5	
<i>Unabsolutely nu este util</i>						<i>Sfârșitul util</i>
	☐	☐	☐	☐	☐	

Vă rugăm să explicați motivația alegerii dvs.:

SECȚIUNE: REFLECȚIE ASUPRA SISTEMULUI DE MONITORIZARE ȘI EVALUARE ȘI A TEHNOLOGIILOR DIGITALE

5. Credeți că puteți utiliza instrumente de evaluare digitală pentru a monitoriza și evalua progresul elevilor?

- ☐ nu monitorizez progresul învățării elevilor cu ajutorul instrumentelor digitale.
- ☐ cred că pot folosi testul online pentru a verifica progresul elevilor.
- ☐ folosesc adesea o varietate de instrumente digitale pentru a urmări progresul elevilor.
- ☐ folosesc în mod sistematic o varietate de instrumente digitale pentru a urmări progresul elevilor.

6. Ce instrumente folosiți pentru a monitoriza și evalua performanța elevilor dumneavoastră în învățarea la distanță?

chestionare ☐

Jocuri ☐

☐ Rubrici

☐ Altele, specify _____

SECȚIUNEA: REFLECȚIE ASUPRA IMPLICĂRII ELEVILOR ÎN UTILIZAREA TEHNOLOGIILOR

7. Credeți că veți utiliza tehnologiile digitale pentru a permite elevilor să participe activ la clasă?

- ☐ În institutul/organizația mea, nu va fi posibilă implicarea activă a elevilor.
- ☐ pot implica activ elevii, dar nu voi folosi tehnologiile digitale.
- ☐ În practica mea de predare, voi folosi materiale stimulatoare, cum ar fi videoclipuri și animații.
- ☐ Elevii mei vor folosi instrumente digitale în sala de clasă, de exemplu foi de calcul, jocuri, chestionare
- ☐ Elevii vor utiliza în mod sistematic tehnologiile digitale pentru a investiga, a discuta și a crea cunoștințe.

8. Credeți că veți evalua învățarea elevilor prin producția de conținut digital, de exemplu videoclipuri, înregistrări audio, fotografii, prezentări digitale, bloguri, wiki-uri?

- ☐ În institutul/organizația mea, va fi imposibil să evaluăm învățarea elevilor într-un astfel de mod.
- ☐ nu cred că va fi ușor să o fac cu elevii mei.
- ☐ o voi face uneori, ca o activitate de joc.
- ☐ Crearea de conținut digital de către elevi va fi o parte integrantă a studiilor lor.
- ☐ Fiind o parte integrantă a învățării elevilor, voi crește în mod sistematic nivelul de dificultate pentru a-și dezvolta în continuare abilitățile.

SECȚIUNE: REFLECȚIE PRIVIND PUNEREA ÎN APLICARE A METODOLOGIILOR PBL ȘI ESL

9. După formare, care sunt cunoștințele, abilitățile și competențele dumneavoastră generale cu privire la cele două metodologii propuse în educația adulților?

a. Am o înțelegere generală și cunoștințe de implementare a metodologiei PBL.

1 = Foarte scăzut, 5 = Foarte mare

	1	2	3	4	5	
Foarte scăzut						Foarte mare
	☐	☐	☐	☐	☐	

b. Am o înțelegere generală și cunoștințe despre implementarea metodologiei ESL.

1 = Foarte scăzut, 5 = Foarte mare

	1	2	3	4	5	
Foarte scăzut	☐	☐	☐	☐	☐	Foarte mare

c. Am competența de a utiliza metodologia PBL.

1 = Foarte scăzut, 5 = Foarte mare

	1	2	3	4	5	
Foarte scăzut	☐	☐	☐	☐	☐	Foarte mare

d. Am competența de a utiliza metodologia ESL.

1 = Foarte scăzut, 5 = Foarte mare

	1	2	3	4	5	
Foarte scăzut	☐	☐	☐	☐	☐	Foarte mare

10. Credeți că sesiunile PBL vor fi fezabile în sala de clasă?

☐ DA

☐ NU

Dacă nu, vă rugăm să explicați motivația:

11. Credeți că sesiunile ESL vor fi fezabile în sala de clasă?

☐ DA

☐ NU

Dacă nu, vă rugăm să explicați motivația:

Anexa 7 - Raportul profesorului



Stimularea claselor 2.0 pentru predarea de înaltă calitate în educația adulților

Cod ref. 2020-1-IT02-KA204-079329

BoostClass 2.0 Proiect de lucru

Raportul profesorului



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sprijinul Comisiei Europene pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă numai punctele de vedere ale autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute de aceasta.

Informații generale	
Titlul activității proiectului dvs.	
Autor	
Obiective de învățare <i>Care sunt principalele obiective ale proiectului dumneavoastră? Încercați să fiți specifici, în special în ceea ce privește competențele și abilitățile pe care sperați că elevii dumneavoastră le vor dobândi prin acest proiect.</i>	
Competențe-cheie <i>Enumerați aici competențele cheie care trebuie predate și evaluate.</i>	
Context/Problemă/Scenariu <i>(Vă rugăm să explicați contextul/problema/scenariul activității proiectului care urmează să fie realizată)</i>	
Ideea proiectului: <i>Vă rugăm să descrieți proiectul și să explicați modul în care se conectează cu viața reală (maximum 10 propoziții)</i>	
Întrebare de conducere:	
Subiect <i>Ce subiecte sunt relevante pentru acest proiect?</i>	
Numărul de elevi <i>Câți elevi vor participa cu totul la proiect?</i>	
Interval de timp/durăță <i>Care este intervalul de timp al acestui proiect?</i>	
Activitate <i>Oferiți o imagine de ansamblu a activităților pe care le-ați planificat și realizat pentru acest proiect. Precizați cum intenționați să lucrați cu elevii</i>	
Resurse și instrumente	

<i>Ce instrumente și resurse vor fi necesare? Alegeți și enumerați instrumentele și explicați cum le veți utiliza în descrierea extinsă a activităților de mai jos.</i>	
<i>Rezultate așteptate</i> <i>Indicați aici dacă planificați un produs sau o acțiune finală.</i>	

Procedură	
Activități <i>Furnizați o prezentare generală a activităților pe care le planificați pentru acest proiect.</i> <i>Precizați cum intenționați să lucrați cu elevii. Dacă doriți să creați echipe de elevi sau să colaborați cu alte școli sau săli de clasă, vă rugăm să furnizați informații relevante. Descrieți procedura de lucru, instrumentele pe care le veți folosi și explicați rolul cursanților și rolul dumneavoastră.</i>	
Monitorizare <i>Descrieți activitățile desfășurate pentru a monitoriza elevii în timpul execuției proiectului (de exemplu, observarea activității elevilor în clasă, inclusiv dimensiunea socială, utilizarea jurnalului de bord sau a documentelor similare în care vă puteți înregistra, de asemenea, activitățile de urmărire pe baza observațiilor și a feedback-ului spontan din partea elevilor etc.)</i>	
Evaluare <i>Cum a fost evaluat rezultatul elevilor? Ce instrumente au fost utilizate pentru a evalua rezultatul elevilor la sfârșitul PW? Cum ați ști dacă obiectivele de învățare au fost atinse?</i>	

CONCLUZII PENTRU IMPLEMENTAREA METODOLOGIEI ÎN SALA DE CLASĂ

Puncte slabe:

Puncte forte:

ANEXA 8 - CHESTIONAR PENTRU ELEVİ DUPĂ IMPLEMENTAREA PROIECTULUI

Stimate elev,

Vă rugăm să completați următorul chestionar pregătit pentru colectarea datelor după finalizarea instruirii *BoostClass 2.0 pentru predare de înaltă calitate în educația adulților în mediul de învățare BoostClass 2.0*.

Vă mulțumim anticipat pentru colaborarea în această sarcină care necesită doar câteva minute și sperăm că veți ajuta echipa de proiect BoostClass 2.0 să îmbunătățească rezultatele proiectului și impactul acestora.

Echipa de proiect BoostClass 2.0

SECȚIUNEA: INFORMAȚII GENERALE

1. Țara (unde participați la formare):

2. Câți ani ai?

- ☐ Sub 25 de ani
- ☐ 25-29
- ☐ 30-39
- ☐ 40-49
- ☐ Peste 50
- ☐ Prefer să nu răspund

3. Gen

- ☐ Feminin
- ☐ Mascul
- ☐ Prefer să nu răspund

4. Vă rugăm să scrieți numele școlii sau al organizației în care participați la formare/curs/lecții:

5. Vă rugăm să descrieți mediul de învățare în care participați la formare/curs/lecții, exprimându-vă opinia pentru fiecare dintre următoarele afirmații:

a. Există o tablă interactivă în fiecare sală de clasă

1 = Absolut nu sunt de acord, 5 = Absolut de acord

	1	2	3	4	5	
<i>Absolut nu sunt de acord</i>	☐	☐	☐	☐	☐	<i>Acord absolut</i>

b. În sala de clasă, elevii pot utiliza diferite dispozitive digitale (laptopuri, tablete și smartphone-uri).

1 = Absolut nu sunt de acord, 5 = Absolut de acord

<i>Absolut nu sunt de acord</i>	1	2	3	4	5	<i>Acord absolut</i>
	☐	☐	☐	☐	☐	
<i>Absolut nu sunt de acord</i>						<i>Acord absolut</i>

c. Conexiunea la internet a școlii este stabilă și rapidă

1 = Absolut nu sunt de acord, 5 = Absolut de acord

<i>Absolut nu sunt de acord</i>	1	2	3	4	5	<i>Acord absolut</i>
	☐	☐	☐	☐	☐	
<i>Absolut nu sunt de acord</i>						<i>Acord absolut</i>

d. Elevii au acces la dispozitive digitale în rețea acasă.

1 = Absolut nu sunt de acord, 5 = Absolut de acord

<i>Absolut nu sunt de acord</i>	1	2	3	4	5	<i>Acord absolut</i>
	☐	☐	☐	☐	☐	
<i>Absolut nu sunt de acord</i>						<i>Acord absolut</i>

e. Managementul școlii sprijină integrarea tehnologiilor digitale în clasă.

1 = Absolut nu sunt de acord, 5 = Absolut de acord

<i>Absolut nu sunt de acord</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>Acord absolut</i>
	☐	☐	☐	☐	☐	
<i>Absolut nu sunt de acord</i>						<i>Acord absolut</i>

f. Subiectul studiat promovează și susține utilizarea tehnologiilor digitale în clasă.

1 = Absolut nu sunt de acord, 5 = Absolut de acord

<i>Absolut nu sunt de acord</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>Acord absolut</i>
	☐	☐	☐	☐	☐	
<i>Absolut nu sunt de acord</i>						<i>Acord absolut</i>

g. Mulți dintre colegii mei folosesc tehnologii digitale în clasă.

1 = Absolut nu sunt de acord, 10 = Absolut de acord

<i>Absolut nu sunt de acord</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>Acord absolut</i>
	☐	☐	☐	☐	☐	
<i>Absolut nu sunt de acord</i>						<i>Acord absolut</i>

SECȚIUNEA: REFLECȚIE CU PRIVIRE LA PUNEREA ÎN APLICARE A LUCRĂRILOR PROIECTULUI

6. Ați gestionat proiectul individual sau în grup?

- ☐ Individual
- ☐ Într-un grup

7. Ce fel de rezultat i-ai oferit profesorului tău?

- ☐ Video
- ☐ Prezentare power point
- ☐ Blog / site-ul web
- ☐ Eseu
- ☐ Altele, vă rugăm să specificați _____

8. Dacă ați produs rezultatul individual, vă rugăm să descrieți punctele forte sau dificultățile care au apărut în timpul procesului de învățare:

Punctele forte

Dificultăți

9. Dacă ați produs într-un rezultat al grupului, vă rugăm să descrieți punctele forte sau dificultățile care au apărut în timpul procesului de învățare:

Punctele forte

Dificultăți

10. Ați participat împreună cu profesorul dumneavoastră la elaborarea criteriilor de evaluare a rezultatului?

☐ Da

☐ Nu

ÎN TIMPUL PROIECTULUI DE IMPLEMENTARE A LUCRĂRILOR:

11. Vă rugăm să vă exprimați opinia cu privire la participarea la această nouă experiență.

a. Motivația mea a fost...

1 = Absolut slab, 5 = Excelent

Absolut slab

1

2

3

4

5

Excelent

☐☐☐☐☐

Absolut slab

Excelent

b. Experiența a fost...

1 = Absolut slab, 5 = Excelent

Absolut slab 1 2 3 4 5 Excelent

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Absolut slab Excelent

12. Vă rugăm să descrieți experiența dumneavoastră de învățare în timpul lucrului de proiect:

a. Conținutul de învățare livrate de profesori au fost mai evidente pentru mine.

1 = Puternic nu sunt de acord, 5 = Puternic de acord

Puternic nu sunt de acord 1 2 3 4 5 Sunt ferm de acord

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Puternic nu sunt de acord Sunt ferm de acord

b. Conținutul învățării pare să fie mai concret și mai practic decât înainte.

1 = Puternic nu sunt de acord, 5 = Puternic de acord

Puternic nu sunt de acord 1 2 3 4 5 Sunt ferm de acord

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Puternic nu sunt de acord Sunt ferm de acord

c. Modul de abordare a subiectelor care trebuie studiate face subiectul mai accesibil.

1 = Puternic nu sunt de acord, 10 = Puternic de acord

Puternic nu sunt de acord 1 2 3 4 5 Sunt ferm de acord

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Puternic nu sunt de acord Sunt ferm de acord

- d. Modul în care abordăm subiectele care trebuie studiate face subiectul mai distractiv.

1 = Puternic nu sunt de acord, 5 = Puternic de acord

Puternic nu sunt de acord 1 2 3 4 5 Sunt ferm de acord

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Puternic nu sunt de acord Sunt ferm de acord

- e. Metoda folosită m-a ajutat să-mi folosesc creativitatea și să fiu originală.

1 = Puternic nu sunt de acord, 5 = Puternic de acord

Puternic nu sunt de acord 1 2 3 4 5 Sunt ferm de acord

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Puternic nu sunt de acord Sunt ferm de acord

- f. Metoda utilizată ar putea fi un bun stimulent pentru a studia și a învăța noi concepte.

1 = Puternic nu sunt de acord, 5 = Puternic de acord

Puternic nu sunt de acord 1 2 3 4 5 Sunt ferm de acord

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Puternic nu sunt de acord Sunt ferm de acord

- g. Nu mă simt confortabil folosind această metodă.

1 = Puternic nu sunt de acord, 5 = Puternic de acord

Puternic nu sunt de acord 1 2 3 4 5 Sunt ferm de acord

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Puternic nu sunt de acord Sunt ferm de acord

- h. Utilizarea tehnologiei în studii mi-a crescut interesul.

1 = Puternic nu sunt de acord, 5 = Puternic de acord

Puternic nu sunt de acord 1 2 3 4 5 Sunt ferm de acord

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Puternic nu sunt de acord Sunt ferm de acord

13. Vă rugăm să vă exprimați judecata generală cu privire la activitățile desfășurate.

a. Ce fază a activităților v-a plăcut cel mai mult?

b. Ce fază a activităților v-a plăcut cel mai puțin?
