

PREDARE SI INVATARE



“Avem nevoie de tehnologie în fiecare sală de clasă și în mâna fiecărui elev și profesor, pentru că este creionul și hârtia timpului nostru și este lentila prin care experimentăm o mare parte din lumea noastră.”

– DAVID WARLICK

CUPRINS

| | |
|--|----|
| Introducere | 3 |
| Rezultatele așteptate ale învățării | 4 |
| Exercițiu de autorefecție | 5 |
| Abordarea condusă de profesor vs. cea condusă de elev | 6 |
| Invatare colaborativa | 9 |
| Învățare experimentală | 12 |
| Invatare autoreglementata | 15 |
| Oferiți îndrumare și sprijin prin intermediul tehnologiilor digitale | 18 |
| Sarcina de evaluare finală | 21 |
| Evaluare finală | 23 |

INTRODUCERE

Acest videoclip ne prezintă progresele tehnologice și modul în care aceste progrese au un impact asupra educației, în special asupra predării și învățării.



REZULTATELE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII

| | |
|-------------------|---|
| CUNOSTINTE | <ul style="list-style-type: none"> • Cunoștințe teoretice privind tehnologiile din clasă pentru a sprijini instruirea, de exemplu, dispozitive mobile, tablă electronică. • Cunoștințe factuale privind modul de structurare și gestionare a conținutului, a colaborării și a interacțiunii într-un mediu digital. • Cunoștințe aprofundate privind interacțiunea cu elevii în medii digitale colaborative. • Cunoștințe factice privind modul de monitorizare digitală a comportamentului elevilor în clasă. |
| COMPETENTE | <ul style="list-style-type: none"> • Să planifice și să implementeze dispozitive și resurse digitale în procesul de predare, astfel încât să sporească eficiența intervențiilor didactice • să utilizeze în mod intenționat tehnologiile digitale pentru a îmbunătăți strategiile pedagogice. • să experimenteze și să dezvolte noi formate și metode pedagogice de instruire. • Utilizați tehnologiile și serviciile digitale pentru a îmbunătăți interacțiunea cu cursanții, individual și colectiv, în cadrul și în afara sesiunii de învățare • Utilizați tehnologiile digitale pentru a oferi îndrumare și asistență în timp util și direcționată. • Experimentați și dezvoltați noi forme și formate pentru a oferi îndrumare și asistență. • Tehnologii digitale pentru a promova și a îmbunătăți colaborarea cursanților • Utilizați tehnologiile digitale pentru evaluarea reciprocă și ca suport pentru autocontrolul colaborativ și învățarea reciprocă. • Permiteți-le cursanților să utilizeze tehnologiile digitale pentru a reflecta asupra procesului lor de învățare și pentru a se autoevalua. |
| ATITUDINI | <ul style="list-style-type: none"> • Disponibilitatea de a experimenta și de a dezvolta noi formate și metode pedagogice de instruire (de exemplu, clasa inversată). • Disponibilitatea de a reflecta asupra eficienței și adecvării strategiilor pedagogice digitale alese și de a ajusta în mod flexibil metodele și strategiile. • Deschiderea de a experimenta și de a dezvolta noi forme și formate pentru oferirea de îndrumare și sprijin, utilizând tehnologii digitale. • Abilitatea de a implementa activități de învățare în colaborare într-un mediu digital, de exemplu, folosind bloguri, wikis, sisteme de gestionare a învățării. |

EXERCIȚIU DE AUTOREFLECȚIE

Folosiți întregul potențial al tehnologiilor digitale în clasa dumneavoastră? Răspundeți la acest scurt test și începeți călătoria dumneavoastră pentru a deveni un educator mai conectat!

[Dați click aici pentru a accesa testul.](#)



ABORDAREA CONDUSĂ DE PROFESOR VS. CEA CONDUSĂ DE ELEV

Imaginați-vă că intrați într-o sală de clasă, ce vedeți?

Vedeți o configurație tipică, cu un profesor în față și elevi așezați în bănci separate? Sau vedeți elevii lucrând împreună în grupuri, iar profesorul acționând ca un facilitator?

Aceste două scenarii diferite de învățare ne prezintă două abordări diferite: cea condusă de profesor și cea condusă de elev.

Pe de o parte, într-o clasă condusă de profesor, educatorul urmează o abordare mai liniară, deoarece profesorul este cel care decide forma și ritmul învățării. Într-o clasă condusă de profesor, de obicei, profesorul stă în față unei table albe sau a unui proiector și prezintă lecția și dirijează discuția. Acest stil de predare permite o anumită interacțiune cu cursanții, dar nu într-o mare măsură.

Pe de altă parte, conceptul de abordare condusă de elev, care a câștigat popularitate în ultimii ani, în special odată cu expansiunea tehnologiilor digitale în educație, oferă mai multă autonomie și flexibilitate elevilor, încurajându-i în același timp să își asume responsabilitatea pentru propria învățare. Într-o clasă în care profesorul urmează o abordare condusă de elev, acesta acționează ca un facilitator care îi ghidează și îi ajută pe elevi să exploreze cunoștințele. Cu toate acestea, este încă important ca educatorul modern să poată găsi un echilibru între autonomia elevilor și oferirea de ceea ce elevii au nevoie pentru a se simți încrezători și competenți înainte de a prelua controlul asupra învățării lor.



Discuțiile în jurul întrebării dacă una este mai bună decât cealaltă pot deveni destul de aprinse - cu toate acestea, accentul aici nu se pune pe faptul că una este mai bună decât cealaltă, ci mai degrabă pe faptul că este mai tradițională, în timp ce cealaltă câștigă popularitate în sălile de clasă din întreaga lume, și mai ales odată cu expansiunea tehnologiei.

În calitate de educatori moderni, trebuie să urmărim progresele tehnologice și să continuăm să evoluăm și noi. În acest context, în secțiunile următoare, veți face cunoștință cu diferite metode și instrumente pe care le puteți utiliza pentru a încorpora o abordare condusă de cursanți în practicile dumneavoastră cu sprijinul tehnologiilor digitale!

**INVATARE
COLABORATIVA**

Pentru început, învățarea prin colaborare este abordarea educațională care constă în utilizarea grupurilor pentru a îmbunătăți învățarea prin colaborare. Grupurile formate din două sau mai multe persoane permit cursanților să lucreze pentru a rezolva probleme, să facă schimb de idei și/sau să învețe noi concepte.

Învățarea colaborativă poate oferi multe beneficii pentru cursanți, cum ar fi:

- Transformarea învățării într-un proces activ - prin argumente și discuții, elevii explorează și rețin mai multe cunoștințe.
- Învățarea de a lucra în echipă - cursanții vor dezvolta abilități care îi vor ajuta să lucreze cu alții pentru a atinge un obiectiv comun.
- Promovarea învățării din alte puncte de vedere - cursanții vor fi expuși la diverse puncte de vedere, în special de la persoane cu medii variate.

Din fericire, cu ajutorul tehnologiei, colaborarea dintre elevi și învățarea în colaborare este mult mai ușor de facilitat. Aici puteți găsi o colecție de metode și instrumente utile de utilizat pentru a pune în practică învățarea colaborativă:

- **Brain Storming**

Brain storming este o activitate de grup mare sau mic care încurajează cursanții să se concentreze asupra unui subiect și să facă schimb de idei. Formatorul va filtra și va discuta apoi aceste idei cu grupul.

Sfat: O modalitate ușoară și creativă de a iniția o activitate de brain storming este utilizarea aplicațiilor care le pot oferi cursanților posibilitatea de a-și împărtăși ideile. Aplicațiile de brain storming, precum Mentimeter și Mindmeister, sunt ideale

pentru astfel de activități, deoarece vă oferă posibilitatea de a crea hărți mentale vizuale pentru cursanții dumneavoastră.

- **Studiu de caz**

Studiile de caz sunt un instrument didactic util pentru a arăta aplicarea unei teorii sau a unui concept într-o situație reală. De obicei, cursanții vor lucra în grupuri care discută studiul de caz și vor găsi soluții. În plus, activitățile care implică jocuri de rol le pot oferi cursanților posibilitatea de a juca o situație dată.

Sfat: Sălile de discuții Zoom și Google Docs pot fi utile pentru exerciții de grup care implică studii de caz în timpul învățării online. Cursanților li se poate pune la dispoziție un studiu de caz real, împreună cu întrebări orientative la final, pentru a le direcționa atenția și pentru a-i ajuta să își concentreze gândurile.

- **Dezbateri**

Dezbaterile le oferă cursanților posibilitatea de a discuta și de a-și organiza argumentele, descoperind în același timp noi informații și aplicând cunoștințele existente în acest proces.

Sfat: Camerele de dezbateri cu zoom pot fi folosite din nou pentru a forma grupuri și pentru a iniția discuția între cursanți. În plus, aplicații precum Padlet, Canva și/sau Prezi pot fi folosite de către cursanți pentru a-și prezenta argumentele și punctele cheie - profesorii pot crea un șablon pe care cursanții să îl folosească sau pot lăsa loc pentru ca aceștia să își exprime și creativitatea!

ÎNVĂȚARE EXPERIMENTALĂ

Învățarea experiențială se referă la un tip de educație practică care permite cursanților să aplice cunoștințele teoretice dobândite în situații reale, pentru a-i pregăti mai bine pentru a intra pe piața muncii. Acest tip de învățare are multe beneficii evidente de oferit în cadrul învățământului VET, deoarece cursanții cu un stil de învățare mai vizual sau mai manual sau instituțiile care ar putea să nu aibă acces fizic la anumite resurse vor beneficia de această tehnologie.

Există câteva tehnologii digitale care îi pot ajuta pe educatori să încorporeze acest lucru în practicile lor. În mod specific, ne referim aici la tehnologiile care pot simula realitatea, cum ar fi realitatea augmentată (AR), realitatea virtuală (VR) sau realitatea mixtă (MR), care pot oferi cursanților oportunități infinite. Prin intermediul căștilor virtuale, cursanții pot vizualiza concepte științifice abstracte, pot interacționa și experimenta cu diverse instrumente și pot rezolva probleme reale.

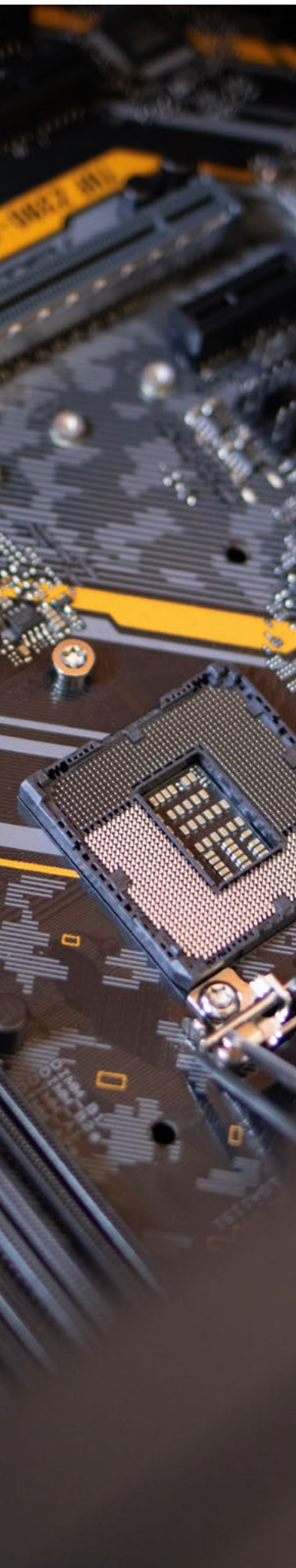


Iata un exemplu, de mediu simulat 3D în care elevii pot experimenta cu proiectarea grădinilor și întreținerea unui spațiu de grădină real (GardenVR).



Aceeași idee a fost aplicată pentru ca elevii să exploreze sistemul solar, să înțeleagă geometria în 3D și să experimenteze în siguranță cu substanțe chimice virtuale. Cu ajutorul tehnologiei există oportunități infinite - fiți creativi și păstrați-vă mintea deschisă!

**INVATARE
AUTOREGLEMENTATA**



Învățarea autoreglementată se referă la capacitatea unei persoane de a înțelege și de a-și controla propria învățare - este un termen general care se referă la capacitatea elevului de a-și stabili obiective, de a monitoriza și de a reflecta asupra învățării și de a rămâne motivat. Învățarea autoreglementată îi echipează pe cursanți cu competențe și abilități transversale pe care le pot utiliza în diverse contexte și contribuie, de asemenea, la învățarea pe tot parcursul vieții.

Prin urmare, este important ca educatorii să găsească modalități de a promova și dezvolta aceste abilități la elevii lor - o astfel de modalitate este dezvoltarea unui ePortfolio.

Un ePortfoliu este un instrument de predare reflexiv care permite cursanților să își reprezinte învățarea prin crearea, organizarea și partajarea de artefacte, reflectând și înregistrând în același timp gândurile lor despre învățare. ePortfoliile pot fi un atu puternic atât pentru cursanți, cât și pentru formatori, deoarece îi pot ajuta pe cursanți să transforme în vizibile aspecte altfel invizibile ale procesului de învățare, plasând în același timp un mandat în mâinile studenților, ceea ce poate acționa și ca o motivație suplimentară pentru aceștia.

Există nenumărate modalități de a crea un ePortfolio - iată o listă de instrumente digitale utile pe care le puteți utiliza, cum ar fi Wikis (Document360, Nuclino), bloguri (WordPress) sau pur și simplu prin intermediul unui Google Doc.

În acest videoclip puteți găsi mai multe sfaturi practice despre cum să vă sprijiniți cursanții să implementeze un simplu ePortfolio folosind Google Slides:



**OFERIȚI ÎNDRUMARE ȘI
SPRIJIN PRIN INTERMEDIUL
TEHNOLOGIILOR DIGITALE**

Oferirea de îndrumare și sprijin este o parte esențială a regimului unui educator. Tehnologiile digitale pot îmbunătăți interacțiunea, pentru a oferi îndrumare în timp util și orientată către cursanți, atât individual, cât și colectiv, în cadrul și în afara unei sesiuni de învățare.

Iată câteva idei și instrumente pe care le puteți utiliza pentru a le oferi cursanților dvs. o experiență de învățare unică prin utilizarea tehnologiilor digitale:

- Platformele de socializare

Platformele de social media sunt un instrument excelent în scopuri educaționale, dar fiecare platformă de social media are funcționalități unice, prin urmare, educatorii ar trebui să le folosească cu înțelepciune - câteva exemple de utilizare a social media în clasă ar putea implica crearea unui grup pe Facebook pentru a difuza actualizări, a găzdui discuții sau chiar a folosi grupul pentru a transmite în direct cursurile dumneavoastră.

- Screen Casting

Screen Casting-ul a câștigat o popularitate extraordinară în rândul educatorilor în timpul pandemiei COVID-19, datorită faptului că oferă elevilor o experiență de învățare captivantă. Un screen cast este o înregistrare video digitală a ecranului computerului, care include, de obicei, o narațiune audio. În acest fel, nu numai că veți economisi timp pentru a răspunde la întrebări, dar s-a dovedit a fi o metodă eficientă pentru ca elevii să își amintească mai ușor informațiile.

- Livrare prin VR

O altă oportunitate care este oferită prin utilizarea tehnologiilor VR, este posibilitatea de a oferi îndrumare și sprijin în timp real cursanților dvs. prin intermediul unei clase de realitate virtuală. Printre numeroasele beneficii pe care le poate oferi acest lucru se numără faptul că instructorii pot obține date în timp real despre modul în care se descurcă cursanții, permițându-le, în același timp, să adapteze mai bine experiența la nevoile acestora.

Iată un exemplu de predare a unei lecții cu ajutorul tehnologiilor VR:



SARCINA DE EVALUARE FINALĂ

TITLUL SARCINII:

Învățare în colaborare

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

Această activitate are ca scop să îi determine pe educatori să fie creativi și să folosească cunoștințele și abilitățile dobândite prin acest modul pentru a concepe propria activitate de învățare în colaborare.

TIMPUL NECESAR:

30-45"

MATERIALE NECESARE:

Laptop, instrumente de colaborare online: Google Docs

PAȘI PENTRU REALIZAREA SARCINII:

Pasul 1 - Reflectați asupra practicilor actuale:

- Este abordarea mea o abordare condusă de profesor sau de elev?

Folosesc instrumente tehnologice în timpul practicilor mele didactice?

Pasul 2 - Folosind instrumentele digitale discutate în cadrul acestui EduZine, cum ar fi Google Doc, Padlet, Mindmeister și Mentimeter, proiectați propria activitate de colaborare pentru cursanți, împreună cu câteva linii directoare de implementare.

Pasul 3 - Împărtășiți această activitate în Comunitatea de practică AGILITE pentru a face schimb de idei creative cu alți educatori!

EVALUARE FINALĂ

Felicitări pentru completarea EduZine de predare și învățare!
Acum este momentul să testați ceea ce ați învățat până acum! Acest test include 10 întrebări legate de predarea și învățarea online.

Sunteți pregătiți? Mult succes!!!

[Dați click aici pentru a accesa testul final.](#)



AGILite

Developing the digital and entrepreneurial competences
of VET trainers to support agile entrepreneurship training

