

Portofoliu

Locatia: *Finlanda, Hellsinki*
Perioada: *09.02-13.02.2015*
Denumirea: *Future Learning with Ipads and Tablets*

● Platforma KAHOOT-aplicatie MEDIA

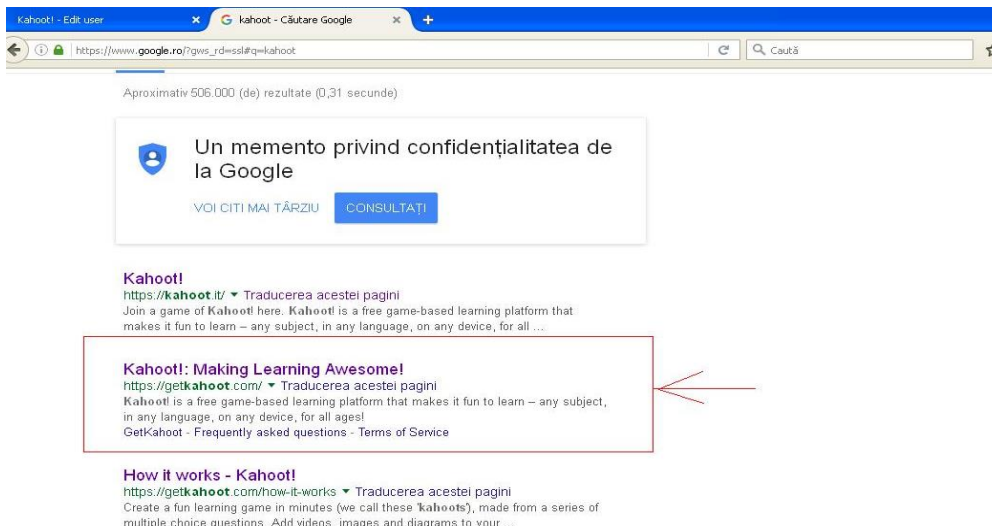
Conținuturile acesteia vizează atingerea unor obiective specifice orientate spre o nouă pedagogie :

- introducerea tabletei în clasă, în învățare;
- transformarea clasei în clasa digitală – o realitate a zilelor noastre;

Scopul aplicației este de a crea oportunități de învățare independentă; familiarizarea cu abordarea pedagogică nouă de tip Inquiry Based Learning.

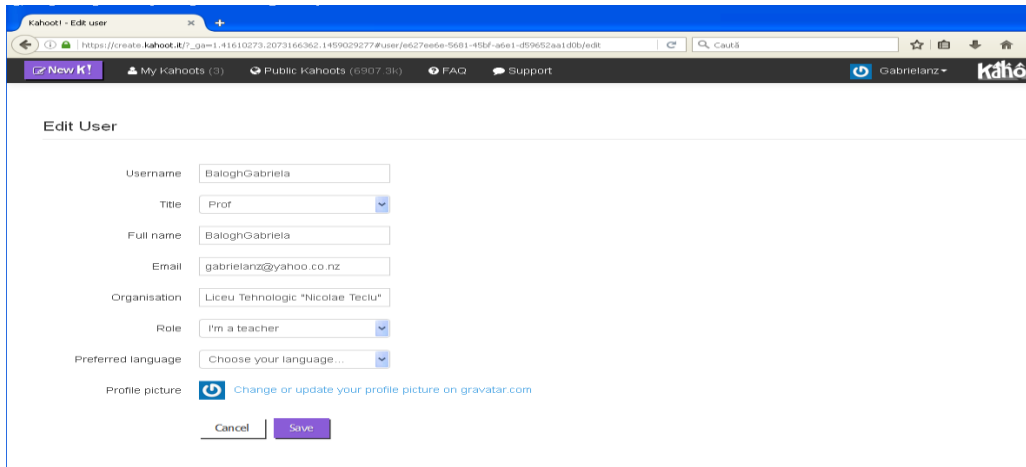
„Un adevăr incontestabil al zilelor noastre ne demonstrează că elevii acestui secol al tehnologiei înțeleg și asimilează mai ușor informația prezentată cu ajutorul aplicațiilor media.

Prima etapă este accesarea aplicației :

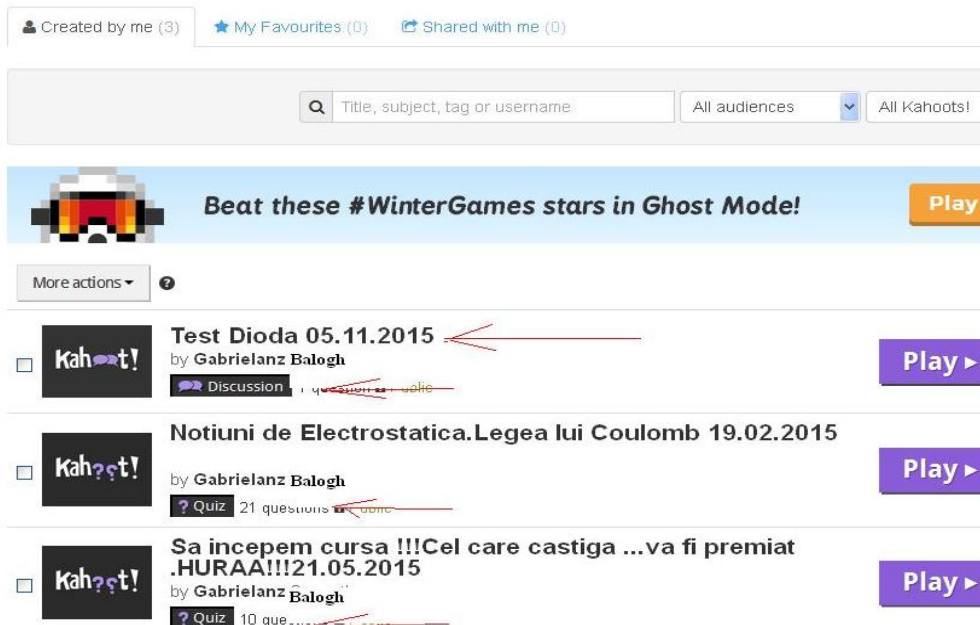
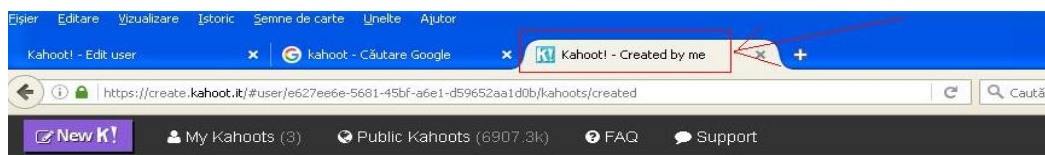


The screenshot shows a Google search interface. At the top, there are browser tabs for 'Kahoot! - Edit user' and 'kahoot - Căutare Google'. The address bar shows the search URL: 'https://www.google.ro/?qws_rd=ssl#q=kahoot'. Below the address bar, it indicates 'Aproximativ 506.000 (de) rezultate (0,31 secunde)'. A privacy notice from Google is displayed, with a 'CONSULTAȚI' button. The search results for 'Kahoot!' are shown, including a link to 'https://kahoot.it/' and a description: 'Join a game of Kahoot! here. Kahoot! is a free game-based learning platform that makes it fun to learn – any subject, in any language, on any device, for all ...'. A red box highlights the first result, 'Kahoot!: Making Learning Awesome!', with a red arrow pointing to it. Below the search results, there is a section titled 'How it works - Kahoot!' with a link to 'https://getkahoot.com/how-it-works/' and a description: 'Create a fun learning game in minutes (we call these 'kahoots'), made from a series of multiple choice questions. Add videos, images and diagrams to your ...'.

A doua etapa este crearea unui cont personal:



A treia etapa este crearea testelor –intrebarilor personalizate



*.Utilizarea Codurilor QR

QR code (quick response code) este un cod de bare care poate fi citit de smartphone-uri și care oferă acces rapid la anumite site-uri internet.



QR code-urile stochează adrese URL fiind astfel foarte utile pentru navigarea pe internet de pe mobil.

Cu ajutorul unui QR code nu mai este nevoie să tastezi o adresă URL din browserul telefonului, operațiune care poate fi destul de greoaie mai ales dacă adresa este lungă...., trebuie doar ca telefonul să scaneze QR code-ul iar browserul telefonului îl redirecționează către URL-ul în cauză.

Pentru a citi un QR code trebuie să se dispună de un telefon cu cameră, să aibă sistem de operare Android, iOS, BlackBerry OS, Symbian sau Windows Mobile 6.5 sau 7 și să se parcurgă următorii pași:

1. se instalează pe smartphone-ul personal o aplicație pentru scanarea QR code-urilor

Exemple de astfel de aplicații: Bee Tag, Scanlife. În funcție de sistemul de operare al telefonului, se poate găsi o astfel de aplicație în magazinul propriu (Market place – pt Android, Ovi store pt Symbian etc) sau se poate descărca gratuit direct de pe <http://get.beetag.com> sau www.scanlife.com.

2. se deschide aplicația

Orange România folosește QR code-urile pentru a oferi clienților acces rapid la anumite informații: review-uri telefoane, tutoriale care să explice modul de utilizare a anumitor servicii sau funcționalități ale

Concluzii privind participarea la mobilitate:

- să permită profesorilor care nu pot să participe direct la mobilități să beneficieze de cunoștințele și expertiza unor cadre didactice preuniversitare din alte țări europene prin transmiterea de exemple de bună practică de către participanții direcți;
- să promoveze schimbul de expertiză și experiența în ceea ce privește metodologia de predare;
- să încurajeze liceele să își extindă și să își îmbogățească conținutul cursurilor pe care le oferă.

Cu sau fără.....

tehnologie digitală în educație?



Tablete digitale în educația elevului: Da sau Nu?

Extremele în educație îmbracă mai multe forme.

Una din ele este și cea a folosirii exclusive a tehnologiei digitale.

O dezvoltare armonioasă a ființei și o creștere echilibrată a elevului înseamnă stimularea tuturor simțurilor, nu doar a celui auditiv și a celui vizual. În plus este necesară și dezvoltarea altor abilități pe lângă cele mentale: abilități motorii fine, abilități motorii grosiere etc.

Cei care aleg să folosească tehnologia modernă (computer, laptop, tabletă, smartphone etc.) în clasa lor fac o alegere foarte îndrăzneță și totodată “se bucură” de toate beneficiile sale.

Cei care optează pentru acest demers au parte de rezultate distincte în funcție de:

- scopul achiziționării și utilizării dispozitivului;
- persoana care îl folosește (vârstă, abilități etc.);
- timpul de utilizare al tehnologiei digitale;
- informațiile prezentate și modul de transmitere al acestora (culori, sunete, interactivitate etc.);
- intervenția sau neintervenția unei alte persoane (ca supraveghetor sau ajutor).



Observatii personale

Utilizand tableta am obtinut niște concluzii pe care le împărtășesc sumar în ordine aleatorie:

- profesorul dă tonul, el îl împinge pe copil spre ceva benefic;
- profesorul are rolul de a dirija actul invatarii
- să aleagă aplicațiile pe care să le instaleze,
- să limiteze timpul de utilizare,
- să restricționeze accesul la ceea ce NU este pentru elev,
- să intervină și să interzică utilizarea dispozitivului în situații care pot duce la rezultate negative (a se evita dependența sau tulburarea ritmului de viață sănătos, echilibrat).
- există aplicații foarte bune care stimulează creierul și gândirea și îl ajută pe elev să exerseze, să capete deprinderi, să-și testeze limitele, să învețe despre orice subiect care îl pasionează sau pe care îl învață la școală etc.;
- profesorul poate fi de mare ajutor la obținerea unor rezultate bune dacă este prezent, ghidează, supraveghează și încurajează;
- libertatea oferită copilului îl ajută în a-i crește stima și respectul de sine, mai ales când a învățat să facă ceva și nu are nevoie de ajutor,
- persoanele cu nevoie speciale, și copii și adulți, pot fi ajutate cognitiv și nu numai, prin folosirea de mijloace digitale.

