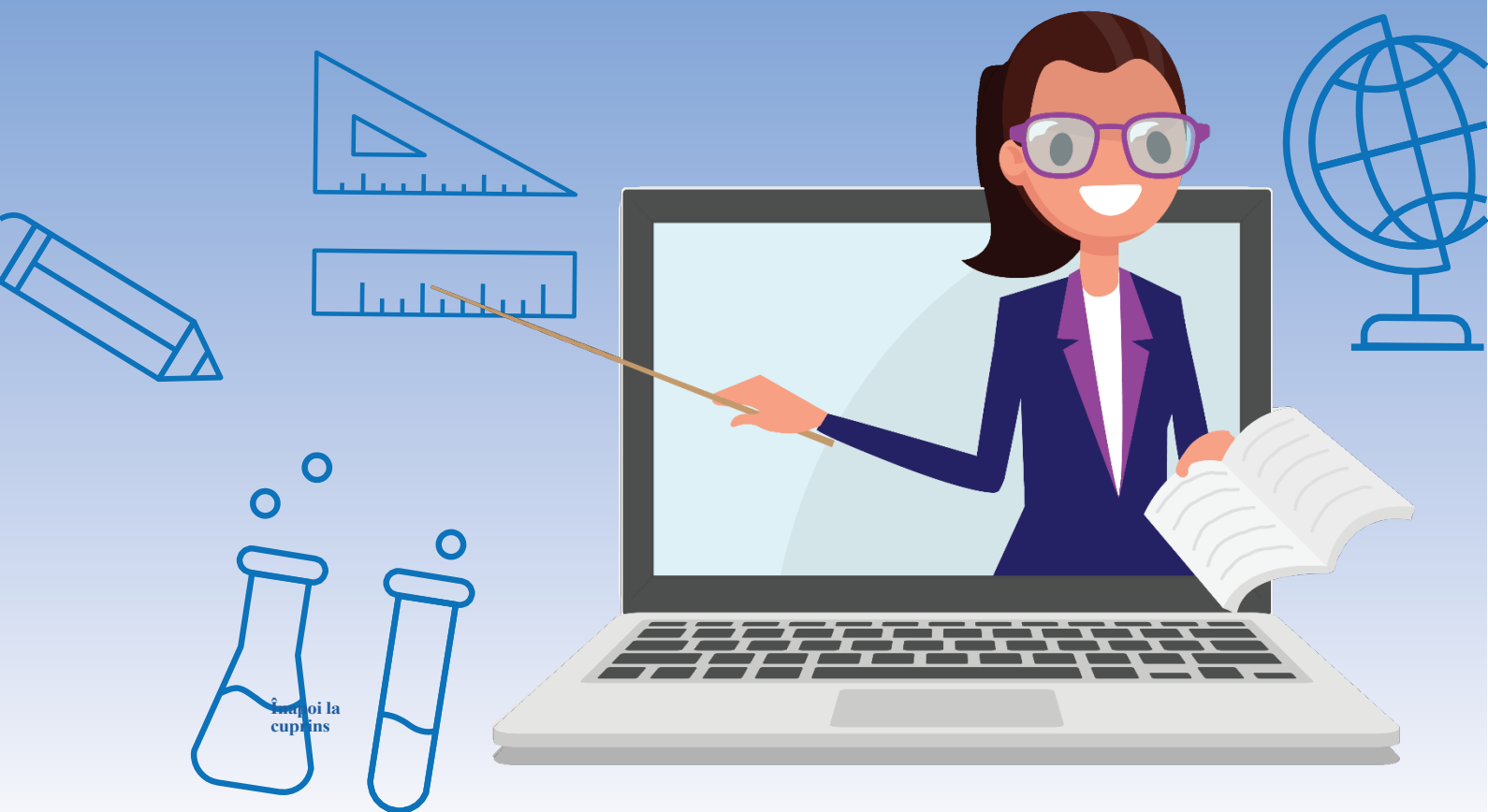




Pregătit de: Milan Petrović și Deniz Hoti

Colaboratoare de specialitate: Olivera Todorović

# GHID PENTRU ÎNVĂȚAREA BAZATĂ PE PROIECTE ȘI ÎNVĂȚAREA LA DISTANȚĂ



|   |            |
|---|------------|
| <u>Introducere</u>  | <u>3</u>   |
| <u>Ce este învățarea bazată pe proiecte și ce învățarea la distanță?</u>  | <u>8</u>   |
| <u>Standardul de aur al învățării bazate pe proiecte</u>  | <u>12</u>  |
| <u>Deosebirea dintre munca la proiect și învățarea bazată pe proiecte</u>   | <u>18</u>  |
| <u>Pregătirea pentru realizarea învățării bazate pe proiecte</u>  | <u>21</u>  |
| <u>PRIMUL PAS: Contextul</u>  | <u>21</u>  |
| <u>AL DOILEA PAS: Ideea pentru învățarea bazată pe proiecte</u>   | <u>28</u>  |
| <u>AL TREILEA PAS: Cadrul logic al învățării bazate pe proiecte</u>   | <u>30</u>  |
| <u>Realizarea și monitorizarea învățării bazate pe proiecte</u>   | <u>37</u>  |
| <u>Evaluarea performanțelor elevilor în timpul învățării bazate pe proiecte</u>   | <u>42</u>  |
| <u>Instrumente pentru planificarea și realizarea învățării bazate pe proiect la distanță</u>                                      | <u>44</u>  |
| <u>Instrumente digitale pentru pregătirea și organizarea învățării bazate pe proiect și învățării la distanță</u>                 | <u>46</u>  |
| <u>Instrumente digitale pentru supravegherea și realizarea învățării bazate pe proiect și învățării la distanță</u>               | <u>54</u>  |
| <u>Instrumente digitale pentru evaluarea rezultatelor elevilor în timpul învățării bazate pe proiect și învățării la distanță</u> | <u>68</u>  |
| <u>Resurse pentru planificarea și realizarea învățării bazate pe proiect și învățării la distanță</u>                             | <u>79</u>  |
| <u>Exemple practice de învățare bazată pe proiecte și învățare la distanță</u>  | <u>87</u>  |
| <u>Cursul online Judemi: Introducere în orientarea în carieră Învățarea la distanță</u>   | <u>88</u>  |
| <u>Să salvăm albinele Învățarea bazată pe proiecte</u>  | <u>89</u>  |
| <u>Viața după optsprezece Proiect</u>   | <u>90</u>  |
| <u>Agencia de presă Roma antică raportează Proiect</u>  | <u>91</u>  |
| <u>Nuvela realist sârbă Proiect</u>   | <u>92</u>  |
| <u>Marko Kraljević- joc social în formă digitală Proiect</u>  | <u>93</u>  |
| <u>Parabole prin activitatea interactivă a elevilor și profesorilor și cooperarea în echipă în învățarea la distanță</u>          | <u>94</u>  |
| <u>Îndrumări și sfaturi pentru conectarea cu comunitatea și finanțarea învățării</u>  | <u>95</u>  |
| <u>Cooperarea cu organizațiile societății civile</u>  | <u>95</u>  |
| <u>Strângerea fondurilor la nivel local</u>   | <u>97</u>  |
| <u>Strângere de fonduri în masă</u>   | <u>98</u>  |
| <u>Postfață</u>   | <u>101</u> |
| <u>Despre autori</u>  | <u>102</u> |

# Introducere

Acest ghid a fost creat ca rezultat al cooperării și experiențelor educatorilor din sistemul formal de educație, inovatorilor de politici educaționale și reprezentanților sectorului neguvernamental, care se ocupă deja de câțiva ani de inovații în educație. A fost elaborat în cadrul proiectului „Dialog public-privat pentru dezvoltare” desfășurat de NALED în cooperare cu Secretariatul Republican pentru Politici Publice și susținut de Agenția Statelor Unite pentru Dezvoltare Internațională (USAID). Ghidul a fost scris în timpul crizei cauzate de virusul corona, ceea ce va explica concentrarea autorului asupra instrumentelor digitale, cu intenția de a le sublinia pe cele care pot fi ușor aplicate și utilizate gratuit. Deși suntem hotărâți ca în acest ghid să oferim cât mai multe sfaturi practice cu privire la modul de a începe, organiza și evalua învățarea bazată pe proiecte, dorim să rezumăm, în introducere, câteva cuvinte despre avantajele acestei forme de învățare. Sperăm că această scurtă introducere teoretică va explica în mod adecvat de ce învățarea bazată pe proiecte merită să fie aplicată direct, precum și în învățarea la distanță. Istoria dezvoltării educației formale a urmat îndeaproape revoluțiile industriale și, mai recent, revoluțiile tehnologice. A doua revoluție tehnologică, care este legată de mijlocul secolului al XIX-lea și primul deceniu al secolului al XX-lea, pe lângă electricitate, telefon și telegraf, a adus învățământul primar (elementar) obligatoriu și învățământul secundar (mediu) îmbunătățit. Cu toate acestea, *sistemul de învățământ a fost întotdeauna creat în conformitate cu timpul și nevoile industriei de atunci*. Astfel, a doua revoluție industrială a aspirat să creeze un cetățean exemplar, dar mai presus de toate un muncitor pe bandă. Acest lucru în sine nu este rău, deoarece obiectivele de bază ale educației au fost și rămân aceleași: tinerilor ar trebui să li se ofere cunoștințele și abilitățile necesare pentru viață și muncă, să-i ajute să se realizeze și să fie membri activi ai societății. Se pune întrebarea: **sistemul educațional care a fost adaptat acelei vremi și pentru nevoile unei astfel de piețe a forței de muncă răspunde în continuare nevoilor persoanelor care trăiesc în era modernă, digitală și care se educă, nu pentru a treia, ci pentru a patra revoluție industrială?**

Viitorul aduce conectivitate generală, mașini inteligente, inteligență artificială și DA - munca la distanță. Cum să ne ajutăm elevii (și de ce nu pe toți noi) să se pregătească pentru lumea în care vor lucra și vor trăi? APEC ([Asia-Pacific Economic Cooperation](#)) și OECD ([Organisation for Economic Cooperation and Development](#)) și-au conformat părerile în

legătură cu întrebarea care sunt **abilitățile pentru secolul XXI**. Experții economici au prevăzut următoarele abilități drept premise a succesului în acest secol:

**învățarea și îmbunătățirea** așa-numitelor 4C: gândire critică și soluționarea problemelor, creativitate și inovație, comunicare și colaborare (*critical thinking, communication, collaboration and creativity*);

**alfabetizarea digitală, mediatică și informațională** (cel mai frecvent sub abrevierea DMI – *digital, media and information literacy* sau prescurtat MIL – *media, information literacy* cum le [definiște UNESCO](#));

**însușirile personale în domeniul carierei și vieții:** flexibilitate, adaptabilitate, inițiativă și pro-activitate, interacțiune socială și interculturală, productivitate, responsabilitate, leadership și responsabilitate socială.

*Cât de pregătiți suntem să predăm aceste abilități în Serbia? Avem planuri, programe și legislația necesară care să ne permită să adaptăm procesul de învățare la noile nevoi ale elevilor? Suntem suficient de educați pentru așa ceva? Ne-au învățat despre acest lucru la facultăți?* Toate aceste întrebări sunt mai mult decât valabile și le putem adresa factorilor care decid, dar și nouă înșine!

Există [cercetări](#) care arată că până în 2030, între 400 și 800 de milioane de muncitori din întreaga lume își vor pierde locurile de muncă datorită digitalizării și automatizării accelerate a diferitelor profesii. Pe de altă parte, aceeași tehnologie a inteligenței artificiale și a învățării automate va crea noi locuri de muncă pe care nici măcar nu ni le putem imagina astăzi. Este iminentă o schimbare pentru care niciun guvern din lume nu este destul de pregătit, dar un lucru este sigur - trebuie să începem prin schimbarea sistemului de învățământ învechit.

Unde suntem noi în toate acestea? Progrese totuși există la nivelul politicilor educaționale și nu puține! Ministerul Învățământului, Științei și Dezvoltării Tehnologice a adoptat [Strategia Dezvoltării și Educației în Republica Serbia până în 2020](#), prin care politica educațională a țării noastre se conformează cu politicile educaționale ale UE. Institutul pentru avansarea instrucției și educației 2019 a adoptat [Cadrul competențelor digitale](#) prin care se definesc competențele profesorilor pentru epoca digitală.

În 2019, a adoptat [Cadrul de competențe digitale](#), care definește competențele profesorilor pentru era digitală. Echipa de incluziune socială și reducerea sărăciei, în cooperare cu Națiunile Unite în Serbia, a abordat serios transformarea educației din Serbia s-a ocupat serios cu [transformarea educației](#) în Serbia.

Ce putem schimba NOI, ca profesori, în sălile noastre de clasă? **Ghidul din mâinile d-voastră este destinat tocmai acelor care au decis să nu aștepte, să își asume responsabilitatea, pentru cei care nu caută scuze, ci soluții.**

[Taxonomia lui Bloom a obiectivelor educaționale](#) este bine-cunoscută: baza piramidei sunt faptele și conceptele pe care ne așteptăm ca elevii să le memoreze, apoi urmează înțelegerea și aplicarea și abia spre vârf sunt analiza și evaluarea materiei învățate. **În vârf este creația** - capacitatea de a se utiliza toate etapele anterioare în învățare și de a crea ceva complet nou. Dacă ne uităm din nou la *abilitățile pentru secolul 21* deja menționate pentru, vom vedea că acestea sunt cuprinse în sarcinile în care ne așteptăm de la elevi să creeze ceva nou. Este necesar să comunice, imperativul este instrumentele digitale (care, apropo, sunt deseori gratuite, dar întotdeauna le sunt disponibile), dar mai presus de toate, este o formă de lucru în care se așteaptă gândire critică, evaluare, conexiune și inovații.

Mulți profesori creativi aplică deja metoda de învățare bazată pe proiecte. Exemplele muncii lor sunt cea mai bună dovadă că educația sârbă nu are de ce să-i fie rușine în ceea ce privește abordările moderne ale învățării. Le suntem recunoscători pentru entuziasmul, profesionalismul și curajul lor de a accepta o astfel de provocare. Virusul corona ne-a închis și pe noi, și pe elevi în case și ne-a forțat practic să digitalizăm rapid procesul educațional. Se lasă impresia că mulți au reușit să facă față, dar abordarea procesului de învățare de cele mai multe ori nu s-a schimbat: predomină predarea frontal și, în cel mai bun caz, o metodă dialogică de lucru cu elevii. **Învățarea bazată pe proiecte conține o adevărată schimbare de paradigmă și cu aceasta am dorit cel mai mult să ne ocupăm în acest ghid.**

Am încercat să fim practici, să anticipăm provocările și să răspundem la cele pe care învățarea bazată pe proiecte le va pune în fața profesorilor și elevilor, pentru ca prin indicarea instrumentelor adecvate să facilităm și motivăm schimbarea perspectivei cu a și modul de lucru. Pe lângă instrumentele pe care le puteți încerca cu ușurință și gratuit cu elevii dvs. am făcut efort să vă prezentăm câteva resurse care vă pot fi utile drept conținut suplimentar pentru desfășurarea orelor. Sperăm că acest ghid vă va fi o provocare profesională, dar și un ajutor pentru ca în cel mai bun mod să se folosească învățarea bazată pe proiecte. Am dori ca ceea ce considerați valoros în ghid să duceți cu voi în clasă, fie în clădirea școlii, fie online.

# Ce este învățarea bazată pe proiecte și ce învățarea la distanță?

În circumstanțele în care întregul sistem de educație, și s-ar putea spune întreaga societate, a fost rapid digitalizat, au apărut multe noțiuni în sfera acțiunii publice, astfel că există un pericol real ca unele premise teoretice importante să fie confundate. Cele două noțiuni pe care le întâlnim cel mai des atunci când vorbim despre modele metodologice pentru organizarea cursurilor sunt tocmai **învățarea bazată pe proiecte și învățarea la distanță** (*distance learning*). Deși în această perioadă ambele modele vor apărea și vor fi aplicate în paralel în funcție de situație, este totuși important să înțelegem ce înseamnă fiecare dintre ele..

**Învățarea la distanță** este de fapt un concept foarte vechi. Primele încercări de succes au marcat mijlocul secolului al XIX-lea și s-au bazat pe faptul că elevii, care dintr-un anumit motiv, au fost împiedicați să participe fizic la cursuri, primeau materiale de învățare prin poștă o dată pe săptămână. Universitățile au acceptat acest model de învățare foarte repede și în doar câteva decenii diplomele universităților celebre au devenit mai accesibile ca niciodată, chiar și pentru cei care nu aveau bani pentru studii clasice. Cu toate acestea, învățarea la distanță a cunoscut o adevărată renaștere odată cu apariția internetului. Noțiunile e-învățare, cursuri online, sală de clasă virtuală, webinar, MOOC (MOOC – *massive open online course* sau curs online masiv deschis) au inundat rapid internetul și astăzi puține dintre universitățile de talie mondială nu oferă posibilitatea de a studia online. Pe scurt, acestui concept îi datorăm adevărată revoluție în ceea ce privește accesul deschis la cunoștințe.

Metodologic vorbind, învățarea la distanță necesită motivația elevului, care în acest caz de obicei există. Conducerea clasei este înlocuită de organizarea independentă a timpului pentru muncă și învățare, iar accentul se pune pe cercetarea literaturii și a materialelor disponibile. Cursurile pot fi organizate și *asincron*, ceea ce este cel mai adesea cazul cu MOOC, astfel încât elevii să nu sunt obligați să lucreze în același timp, ci atunci când le corespunde. Din când în când, se folosesc și cursurile sincrone,



sub formă de consultații online sau întâlniri prin intermediul aplicațiilor deja existente pentru comunicare pe internet. După o anumită perioadă sau după o anumită parte a materiei, elevul este testat (ceea ce este întotdeauna o provocare specială la acest model) și, de asemenea, de la distanță, pe baza rezultatelor testului, primește o notă.

Părțile bune ale învățării la distanță sunt cu siguranță reducerea costurilor de cursuri, insistența asupra responsabilităților elevilor și disponibilitatea mare în situații precum cele care, prin natura lor, necesită distanță fizică. Cu toate acestea, acest model aduce cu sine toate problemele și provocările pe care cursurile concepute pentru secolul al XIX-lea nu a reușit să le rezolve. În primul rând, învățarea este încă percepută ca „învățarea lecțiilor pe dinafară” și apoi reproducerea faptelor; cunoștințele predate sunt aproape în întregime teoretice, iar învățarea este profund legată de pregătirea pentru testare.

**Învățarea bazată pe proiecte**, apărută la sfârșitul secolului al XIX-lea sub influența cercetărilor lui Piaget în domeniul psihologiei dezvoltării, se bazează pe ideea că un individ își construiește cunoștințele pe baza experienței. Spre deosebire de sala de clasă standard cu care suntem obișnuiți și în care majoritatea dintre noi s-a instruit, “sala de clasă” în care se desfășoară învățarea bazată pe proiecte, este orientată spre elevi, oferind atât spațiul cât și contextul în care pot colabora și explora probleme și provocări din lumea care-i înconjoară. Este vorba despre o abordare complet diferită a învățării, deoarece în loc să transmită fapte, se favorizează procesele de cercetare, interogare și cooperare activă la soluționarea unei provocări sau probleme.

În țara noastră, conceptele precum învățarea bazată pe experimente (*experiment based learning*) sau învățarea bazată pe soluționarea problemelor (*problem based learning*) poate că nu se întâlnesc atât de frecvent, cu toate că sunt înrudite cu bazată pe proiecte. Dar chiar dacă nu ați avut niciodată ocazia de a experimenta această abordare, cu siguranță ați văzut și ați oftat după școlile construite modern în care elevii se plimbă în spații organizate liber și au echipamentele cele mai moderne pe care le folosesc pentru diverse proiecte. Înainte de a ajunge rapid la concluzia că așa ceva la noi nu este posibil, amintiți-vă că tehnologia modernă a făcut multe lucruri posibile și a pus la îndemână aproape a fiecărui elev un computer mult mai puternic decât cel care a lansat cu succes oamenii pe Lună.

Este adevărat că învățarea bazată pe proiecte nu mai este o chestiune de viitor, ci o realitate practică în multe săli de clasă din întreaga lume și din ce în ce mai mult și în țara noastră. Utilizarea instrumentelor de comunicare online, cum ar fi Viber, Skype sau Zoom, deși este un pas bun în direcția corectă atunci când vorbim despre învățarea la distanță, nu este în sine învățarea bazată pe proiecte, ci tocmai aceasta - învățarea la distanță. Învățarea bazată pe

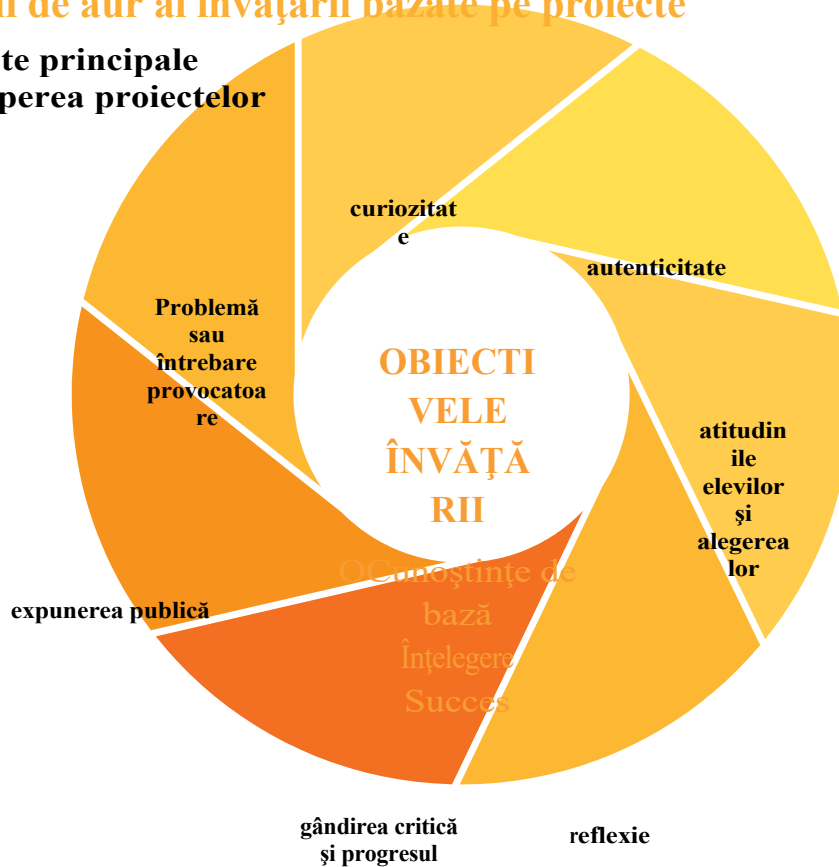
proiecte o puteți practica acum, mai mult ca oricând, și cu siguranță vă va fi mai ușor să continuați să o utilizați ca abordare eficientă chiar și atunci când veți reveni în sălile de clasă - aceasta este schimbarea paradigmei spre care tindem și dorim să vă încurajăm în acest sens.

# Standardul de aur al învățării bazate pe proiecte

Cu toate că învățarea bazată pe proiecte este orientată spre elevi, învățătorii și învățătoarele, profesorii și profesoarele au un rol important în procesul educațional. Ei sunt catalizatoarele fără de care și cea mai bine dotată sală de clasă va rămâne doar un spațiu frumos fără nicio legătură cu învățarea, și invers, ei sunt aceia care și cele mai deficitare condiții pot să le prefacă într-un context ideal pentru cea mai perfectă învățare.

## Standardul de aur al învățării bazate pe proiecte

**Șapte elemente principale pentru conceperea proiectelor**



---

*1) Modelul Standardului de aur preluat din cartea Stabilirea standardului pentru învățarea pe bază de proiecte  
(Setting the standard for project based learning)*

Principiul de aur este o prezentare grafică a principiilor și obiectivelor învățării bazate pe proiecte și poate servi drept ghid în planificarea, efectuarea și evaluarea rezultatelor muncii cu elevii. Cercul exterior este format din șapte elemente pe care le combinăm pentru a atinge trei obiective importante de învățare:

- transferul noțiunilor cheie,
- înțelegere și
- abilități de succes.

Învățarea bazată pe proiecte începe cu o întrebare sau o sarcină. O problemă sau o întrebare realistă și semnificativă care corespunde nivelului de cunoștințe și maturitate a elevilor este cadrul unității didactice în învățarea bazată pe proiecte. Pornind de la acest fapt, profesorul îndrumă elevii printr-un proces în care pun întrebări, caută materiale și analizează informațiile și le folosesc pe cele care sunt fiabile. Este important de subliniat că ora va fi mai bună cu cât se concentrează mai mult pe rezolvarea problemelor reale, utilizarea instrumentelor și abilităților concrete, respectiv dacă întrebările sunt actuale și importante pentru elevi. Elevii sunt cei care „vorbesc mai mult” și iau decizii despre modul în care vor lucra și obține rezultatele învățării bazate pe proiecte. Profesorul este acolo pentru a participa la reflecție împreună cu ei, pentru a-i ajuta să evalueze eficacitatea fiecărei activități individuale și, dacă întâmpină unele probleme de netrecut, să ofere soluții sau strategii posibile care să-i ajute să depășească aceste probleme. Acest proces îi învață cum să accepte critica, să o adopte și să-și îmbunătățească procesul de lucru și să obțină rezultate mai bune. Elementul cheie al predării proiectului este atunci când are loc în afara sălii de clasă! Rezultatele învățării bazate pe proiecte cu elevii trebuie transformate într-un eveniment public, la care aceștia le vor prezenta, explica și împărtăși altor profesori și elevi, părinți sau comunitatea locală mai largă.

Scopul acestei abordări a învățării nu este doar transferul de cunoștințe, care va avea loc cu siguranță, ci beneficiile suplimentare care le sunt elevilor de neprețuit:

- elevii se bucură de procesul de învățare, sunt motivați și prezenți,
- accentul se mută pe procesul de învățare și motivarea elevilor nu mai este doar nota, ci sentimentul de realizare personală,
- crește înțelegerea și se îmbunătățește posibilitatea de aplicare a materiei învățate,
- cunoștințele de la diferite discipline deseori se leagă în timpul rezolvării problemelor reale,
- se cultivă gândirea critică, comunicarea și munca în echipă,
- elevii devin mai conștienți de sine, responsabili și învață să se organizeze,

- elevii își însușesc abilități de prezentare, vorbire în public, își controlează emoțiile în timp ce prezintă rezultatele muncii lor.

## **Rezultatul învățării bazate pe proiecte trebuie să fie public?**

Pe scurt - trebuie! Nu numai că prezentarea publică a rezultatelor este partea cheie care formează nucleul conceptului învățării bazate pe proiecte, ci în același timp este și justificată și logică din punct de vedere pedagogic. În primul rând, gândiți-vă: elevii depun mult efort și creativitate pentru a ajunge la rezultate în rezolvarea unei probleme reale. Acum că au un rezultat tangibil, de care sunt mândri întotdeauna și pe bună dreptate. Trebuie oare ascuns acest rezultat?

Să încercăm să explicăm și așa: le-ați dat sarcini pentru a face prezentări poster. Ce credeți, vor face un efort mai mare dacă le veți spune că o vor prezenta timp de cinci minute la următoarea oră, în despărțământul cu care au lucrat la acel poster sau dacă anunțați că:

- a) veți invita elevii din alt despărțământ să asculte prezentarea,
- b) veți invita colegi care predau o altă disciplină legată de tema prezentării,
- c) veți afișa posterele public în holul școlii și veți face o scurtă prezentare elevilor interesați în pauză sau
- d) veți invita părinții să socializeze în timpul cărora elevii vor face o prezentare despre ceea ce au lucrat?

Evenimentul public din întregul concept este un element care vă va face eforturile și eforturile elevilor mai serioase (probabil acesta este motivul pentru care mulți renunță încă la început la aceste abordări). Pe de altă parte, d-voastră vă cunoașteți cel mai bine elevii și limitele posibilităților lor, astfel că, cu siguranță, nu îi veți pune în situația în care să nu poată să-și însușească ceva cu ajutorul d-voastră. Deci, problema este *măsura bună* pentru a stabili un obiectiv împreună și a lucra în echipă, deoarece sunteți împreună până la final. Un rezultat valoros al acestui element va fi atingerea unor rezultate educaționale, cărora rareori aveți ocazia să vă dedicați în măsură suficientă.

## **Repetăți procesul, nu repetați rezultatul?**

Până acum probabil că cineva și-a amintit de vechea strategie elevilor atât de răspândite în sistemul educațional formal al nostru.



*Cum știm dacă elevii nu vor face același proiect sau nu vor copia același rezultat din la an în an?* Nu vor face, pentru că d-voastră, ca profesor, nu veți permite aceasta. Accentul se pune pe procesul de învățare, nu pe rezultatele învățării bazate pe proiecte. Este mult mai important ce întrebări le puneți, cum îi îndrumați prin procesul de creație creativă, ce resurse întâmpină ei înșiși și cum le interpretați și le folosiți împreună. Există o capcană în care deseori cad profesorii: de îndată ce începeți să le oferiți resurse, soluții, idei - ei se întorc în zona de confort, acceptă ideile d-voastră ca fiind cele mai bune și deja ați dat de problema copierii. Dacă ei înșiși află aceleași surse ca, de exemplu, o altă grupă sau generația anterioară, d-voastră sunteți cel care va pune întrebarea *cum poate fi îmbunătățit acest lucru* și ciclul copierii se taie la rădăcină. Nu există soluții rapide - atât procesul, cât și rezultatul nu pot fi realizate prin învățarea bazată pe proiecte în una sau două ore școlare. Planificați bine activitățile, acordați-vă timp și vouă și elevilor și nu vă grăbiți să obțineți rezultate. Dacă **procesul** este bine configurat, acesta va răsplăti atât elevul, cât și pe dvs. la fiecare pas, chiar înainte de a obține rezultate și nu pierdeți nimic.

# Deosebirea dintre munca la proiect și învățarea bazată pe proiecte

Conținutul acestui ghid a fost creat ca o combinație de experiențe din sala de clasă a școlii și ale diferitelor organizații care se ocupă de educație în sectorul neguvernamental. Autorii consideră că, cooperarea între diferite sectoare, precum și combinația de experiențe pentru a se obține cele mai bune rezultate în învățare este o schimbare mult așteptată, dacă nu singura posibilă care ne va motiva să mergem mai departe. Organizația „Connecting” din Panciova a realizat un întreg film „Educația pentru revoluția 4.0”, care ilustrează necesitatea unei noi abordări și propune învățarea bazată pe proiecte ca model pentru viitor. Organizația „Învățămă” din Niș a deschis acum trei ani „[Unbox habinovativnihedukacija](#)” la care elevii lucrează liber și învață într-un alt mod prin cursuri, cluburi și predării deschise.

Printre multe alte inițiative menționăm și eforturile Guvernului Republicii Serbia care în cadrul reformei curriculare, începute în anul 2017, a adoptat [Legea privind instrucția și educația elementară](#) și Regulamentul privind planul de cursurilor. Programele din școlile elementare și licee pun astăzi accentul pe rezultatele învățării și dezvoltarea competențelor, în locul testării și cunoștințelor repetitive. [Învățarea bazată pe proiecte](#) a fost identificată de către angajații în învățământ ca o metodă eficientă de învățare care poate contribui la pregătirea elevilor pentru viața în secolul XXI.

În acest sens, subliniem reacția rapidă a Institutului pentru Avansarea Instrucției și Educației, care în ultimii doi ani a răspuns la reforma educației prin „Instruirea pentru realizarea noilor programe și învățarea orientată spre rezultate” în cooperare cu Ministerul Învățământului, Științei și Dezvoltării Tehnologice și formarea online „Învățarea bazată pe proiecte” în cooperare cu UNICEF.

Acestea desigur că nu sunt singurele exemple de bune practici și veți găsi multe altele în acest ghid, dar sunt dovezi adecvate ale capacității enorme pe care o au profesorii noștri, precum și a rezultatelor pe care le putem realiza prin aplicarea metodelor de învățare bazată pe proiecte. Cu toate acestea, merită să explicăm în acest moment, înainte de a ne ocupa de organizarea învățării bazate pe proiecte și realizarea acestora la distanță, care este deosebirea dintre proiect și învățarea bazată pe proiecte.

**Proiectul** își are începutul, succesiunea activităților pe axa timpului, desigur că își are autorul sau întreaga echipă de experți, folosește resurse și cunoștințe pentru a produce rezultatul așteptat, măsurabil. Când ONG-urile, IT-ul sau alte companii planifică activități, dezvoltă programe sau solicită fonduri de la donatori, la fel încep de la idee și apoi folosesc formatele adecvate pentru ca în forma planului scris să pună propunerea de proiect sub formă scrisă.

În clasele noastre din Serbia, proiectele apar relativ des, cel mai adesea ca metodă de lucru care ar trebui să activeze elevii. Orice profesor care a dat o sarcină unui elev sau unui grup mic să facă o prezentare sau un poster, să pregătească o schiță sau să colecteze un ierbar se poate lăuda că a lucrat la proiecte elevilor. Deși se aseamnă cu învățarea bazată pe proiecte, aceste exemple, de fapt, nu sunt învățarea bazată pe proiecte în adevăratul sens al cuvântului.

**Învățarea bazată pe proiecte** este o abordare specifică, nu rezultatul la care a ajuns elevul sau grupa care lucrează în conformitate cu instrucțiunile clare și convenite de la profesor. În acest proces, elevii sunt încurajați să cerceteze, să discute, să evalueze, să lucreze și să creeze, iar rezultatul final nu este definit în prealabil, în special nu de către profesor. Elevii planifică rezultatul și la ceea ce ajung prin cercetarea și munca lor prezintă comunității mai largi, în afara cercului restrâns al despărțământului în care au lucrat. Tabelul de mai jos sunt enumerate câteva deosebiri importante dintre proiecte și învățarea bazată pe proiecte.

| Proiectul  | Învățarea bazată pe proiecte  |
|--|---|
| Proiectul completează lecția sau predarea.   | Învățarea bazată pe proiecte ca abordare este lecția însăși.  |
| Exercițiul se sprijină pe instrucțiunile profesorului.   | Exercițiul este de tip deschis și important este să se audă și să se respecte vocea fiecărui elev.  |
| Aceste exerciții se repetă din an în an.   | Chiar și atunci când exercițiul initial este același nici procesul de învățare, nici rezultatul nu se repetă  |
| Muncă individual sau muncă în echipă.  | Întregul despărțământ(chiar și mai multe despărțăminte) lucrează ca o echipă.   |
| Muncă independent în limite restrânse pe care le-a definit profesorul; cel mai des munca acasă, în afara orei. | Munca presupune doar sfaturile profesorului, în timp ce rolul de leader rămâne a elevilor. Se desfășoară la școală în timpul orei, în natură sau, după nevoile proiectului, în cooperare cu vreo organizație sau companie locală. |
| Accentul este pe produsul pe care elevul trebuie să-l atingă ca rezultat și doar aceasta se notează.           | Învățarea bazată pe proiecte înseamnă instrucțiuni constante și procesul învățării care se evaluează la fel ca și procedura care a dus la rezultatul final.   |

**Mențiune:** Niciuna dintre însușirile menționate nu face de la sine ca o activitate să aparțină în exclusivitate proiectului în educația sau învățării bazate pe proiecte. Este vorba, dimpotrivă, despre un set de însușiri, astfel că este nevoie ca toate aceste condiții, măcar într-o anumită măsură, să fie îndeplinite pentru ca să putem să vorbim despre învățarea bazată pe proiecte ca o abordare a învățării.

# Pregătirea pentru realizarea învățării bazate pe proiecte

Fiecare educator iscusit știe că pregătirea eficientă este calea sigură spre succes. Învățarea bazată pe proiecte ca abordare nu diferă în această privință: profesorul trebuie să se pregătească pentru oră deoarece, deși va lăsa în mare măsură rolul de conducere în sarcina elevilor, responsabilitatea sa este, la urma urmei, să conducă și să dirijeze întregul proces. Întrebarea este cum să creăm un sistem în care toți elevii sunt invitați să-și exprime individualitatea. Cum îi facem să se simtă chemați să-și împărtășească ideile sau să se gândească la o problemă? Sălile de clasă cu un accent constant pe notare și evaluare nu sunt un loc în care să puteți găsi cu ușurință un elev care este gata să „spună o prostie” (conform unor cercetări, una dintre cele mai mari temeri în rândul tinerilor este să nu fie „proști în societate”). Istoria inovațiilor a arătat de nenumărate ori că ceva care părea o prostie a fost de fapt declanșatorul inițial pentru o idee cu totul nouă. În cele din urmă, succesul învățării bazate pe proiecte depinde în mare măsură de motivația elevilor, iar un bun profesor va fi capabil nu numai să le trezească curiozitatea, ci și să inițieze și să mențină un nivel suficient de motivație până la sfârșitul procesului.

Toate acestea necesită o pregătire mai diferită decât aceea care poate fi ușor scrisă pe hârtie și predată pedagogului școlii ca document. În acest sens, ar putea fi mai bine să spunem că învățarea bazată pe proiecte necesită *reflecție*, iar acest lucru nu este atât de dificil de realizat, cu excepția cazului dacă se sar anumite etape importante care asigură ca acest proces să dea rezultate.

## PRIMUL PAS: Contextul

Pentru început, trebuie să recunoaștem faptul că încă nu au fost îndeplinite toate condițiile pentru ca sistemul nostru de învățământ să sprijine trecerea completă la modelul de învățare bazată pe proiecte. Motivele pentru aceasta sunt programele de învățământ ale diferitelor discipline, volumul obligațiilor care sunt impuse elevului la școală, dotarea inegală a școlilor, educația inițială a profesorilor etc. Cu toate acestea, suntem convingși că profesorul este în continuare factorul cheie

care aduce ceva nou, frumos și util elevilor săi, deci aceasta nu diferă nici atunci când vorbim despre învățarea bazată pe proiecte. Pentru a planifica bineorele de învățare bazată pe proiecte, vă sfătuim să analizați cu atenție diferitele aspecte ale contextului în care încercați să introduceți această inovație. Iată câteva subiecte la care trebuie să vă gândiți dinainte.

## Toți subiecții învățării bazate pe proiecte și grupul țintă

Am spus deja că despărțământul participă la învățarea bazată pe proiecte ca o echipă. Când spunem *echipă*, prin echipă ne referim la faptul că toți elevii sunt implicați, fiecare în funcție de abilitățile și afinitățile sale. Învățarea bazată pe proiecte nu este rezervată doar elevilor talentați sau dotați, dimpotrivă, este o oportunitate pentru întreaga clasă de a se conecta mai bine, de a integra diferențele dintre elevi și de a întări spiritul de echipă. Nu trebuie să existe niciun compromis cu privire la această problemă și vă rugăm să credeți, dacă este bine gândită, învățarea bazată pe proiecte poate avea și efecte foarte benefice în ceea ce privește socializarea, integrarea grupurilor vulnerabile în rândul elevilor sau incluziunea și activarea elevilor cu nevoi speciale.

La nivel de despărțământ, în primul rând este necesar să se facă o introducere bună și să se stabilească *reguli clare de comunicare*. Este important să explicăm că toți suntem cu adevărat diferiți, că nu știm și nu putem toți să facem totul, dar că tocmai acesta este motivul asocierii și socializării. Elevii ar trebui încurajați să iasă din zona de confort, dar să ne păstrăm rolul pedagogic și să îi ajutăm să își evalueze în mod corespunzător abilitățile. O bună muncă în echipă înseamnă, de asemenea, nu numai că toți sunt incluși, ci și că fiecare membru al echipei este responsabil pentru munca și atmosfera din clasă. Încercați ca provocarea să o puneți în așa fel încât să existe loc pentru toți, de la cei mai activi la cei mai pasivi, și încercați să le amintiți mereu regulile - le vor însuși rapid dacă vor vedea cu adevărat cât de importante sunt.

Este cu siguranță mult mai ușor să manipulați orarul în clasele mai mici ale școlii elementare astfel încât să legați orele și să creați mai mult timp pentru muncă. Vă sfătuim să încercați să legați nu numai diferite ore, ci și diferite despărțăminte, dacă există condiții fizice pentru aceasta. Discutați cu colegii și încercați să faceți împreună câteva activități de învățarea bazată pe proiecte. Nu numai că se vor conecta elevii, dar veți învăța și dumneavoastră multe unii de la alți. Poate că tocmai învățarea bazată pe proiecte este o oportunitate de „a se implica în poveste” profesorii care predau la clasele mai mari, astfel încât elevii să aibă ocazia să-i cunoscă. În clasele mai mari, totul depinde de starea de spirit a colegilor și de dorința de a lucra împreună. În acest sens, veți încerca mai întâi cu ceea ce este mai puțin complex, ceea ce nu necesită corelarea multor discipline sau veți include colegii cu care aveți deja o bună cooperare.

**Sfat scurt:** încercați ceva simplu și îmbunătățiți aceasta încetul cu încetul. Acesta este, de asemenea, unul dintre principiile de bază ale învățării bazate pe proiecte și asigură și progresul dvoastră, nu numai al elevilor.



## **O bună planificare a începerii și duratei realizării**

Planificarea tuturor formelor de predare în școlile elementare și medii se conformează mai întâi cu rezultatele învățării pentru fiecare disciplină individuală, apoi prin planurile activului și, în cele din urmă, prin planul și programa analitică. Problema corelațiilor interdisciplinare și implementarea lor la ore este o mare provocare dacă nu există o poziție clară la nivelul colectivului cu privire la importanța planificării învățării. Degeaba toată bunăvoința de a se realiza ora care, să zicem, leagă tema luminii în fizică și biologie, dacă elevii nu au învățat încă despre plante sau dacă natura luminii la fizică este planificată pentru un alt an.

Multe dintre aceste obstacole foarte reale pot fi rezolvate printr-o bună planificare în cadrul activelor, dar și între active, precum și la ședințele colegiului pedagogic. Limitați-vă la început la ceea ce puteți realiza cu ușurință, în limitele capacităților existente, apoi încercați ca prin rezultate tangibile să realizați o planificare mai bună și intervenții mai mari în orar. Urmăriți-vă experiența în ceea ce privește învățarea bazată pe proiecte și vorbiți deschis despre aceasta cu colegii.

Un profesor mai ambițios va începe la începutul anului școlar, când de obicei îi introducem pe elevi în planul de lucru, să prezinte elevilor principiile învățării bazate pe proiecte, pentru a crea condiții pentru o muncă eficientă. În orice caz, este important să preconizați cât timp veți consacra învățării bazate pe proiecte pe o anumită temă, modul în care se potrivește cu ceilalți subiecți pe care doriți să îi implicați și toate acestea să le prezentați elevilor și colegilor într-un mod clar și să stabiliți o înțelegere cu ei. Durata învățării bazate pe proiecte depinde de diverși factori: nivelul de complexitate al proiectului imaginat, numărul de subiecți pe care i-ați inclus, dar mai ales de dvs. și elevii dvs. În acest sens, nu vă fie teamă că, odată ce îi aduceți la primul rezultat final, permiteți ca învățarea bazată pe proiecte să se realizeze în continuare - la orele suplimentare sau chiar acasă, ceea ce în circumstanțele învățării la distanță cu siguranță va fi cazul.

Un mic sfat pe care vi-l putem oferi cu privire la începerea efectivă a muncii în cadrul proiectului este să începeți această formă de predare într-un moment în care elevii sunt odihniți, când nu „aleargă notele” sau nu se pregătesc pentru concursuri sau când se pot consacra în liniște muncii în ecipă. Pe scurt, urmați calendarul școlar. Este adevărat că munca la învățarea bazată pe proiecte necesită timp, dar este, de asemenea, un fapt

cert că elevilor le place și îl percep ca pe o formă de motivație. Acestea sunt adesea orele de care își amintesc cel mai mult și mai bine.

Aproximativ, proiectele mai simple durează de obicei între 8 și 10 ore, în timp ce unele mai complexe durează între 3 și 5 săptămâni, iar unele chiar luni. Deja la planificare, țineți cont de posibilitățile școlii, opțiunile de muncă acasă și pregătirea elevilor de a se include activ într-o astfel de activitate, precum și de nivelul individual de competențe digitale, dacă aceasta este o condiție pentru participarea activă la învățarea bazată pe proiecte. **Nivelul complexității proiectului și corelația interdisciplinară** Nu este ușor să dați sfaturi cât de complex ar trebui să fie un proiect, deoarece depinde de mulți factori. În același timp, un proiect mai complex nu este automat de o calitate mai bună decât unul simplu. Un profesor cu experiență va găsi adesea spațiu pentru a „rupe” un subiect complex în mai multe teme mai simple, lăsând unele pentru învățarea bazată pe proiecte și alegând altele pentru un alt mod de abordare. Mai jos vă oferim îndrumări cum să vă gândiți la complexitatea proiectului, și bineînțeles sfatul general, că nivelul se determină în dependență de abilitățile elevilor și nu de motivația sau ambițiile profesorilor.

*Prezentarea tabelară a divizării învățării bazate pe proiecte conform complexității.*

|  | Mod simplu de învățare bazată pe proiecte | Mod complex de învățare bazată pe proiecte  |
|--|---|---|
| Numărul de domenii în aceeași disciplină | Un domeniu                                | Mai multe domenii   |
| Corelații interdisciplinare              | Una până la două                          | Mai multe discipline sau mai multe discipline înrudite (de ex. științele naturale și umaniste sau științele naturale și artele) |
| Numărul de subiecți incluși              | Un profesor                               | Mai mulți profesori, experți externi și/sau organizații din afara școlii; persoane din comunitatea locală                       |
| Locul activității                        | Sala de clasă și spațiul școlii           | În afara clădirii școlii, în cooperare cu o altă instituție sau companie locală   |

|   |  |   |
|---|--|---|
| Ce produs va apărea prin realizarea proiectului | Un produs al proiectului care nu necesită mult timp și abilități și instrumente avansate pentru creare | Un produs multiplu și complex al proiectului                    |
| Tehnologia care va fi utilizată                 | O pereche de instrumente tehnologice   | Câteva instrumente tehnologice care cer o învățare suplimentară |

Unul dintre avantajele cheie ale învățării bazate pe proiecte este posibilitatea ca elevii să observe aceeași problemă din unghiuri diferite și astfel să-și însușească și să exerseze cunoștințele și abilitățile diferitelor discipline. Știința modernă se întoarce cu siguranță din ce în ce mai mult către multidisciplinaritate și interdisciplinaritate, astfel încât predarea și educația pot și ar trebui să urmeze această tendință. Acest lucru, pe de altă parte, nu necesită ca fiecare profesor să devină brusc un erudit în domenii diferite sau complet neînrudite. Este necesară asocierea colegilor care predau diferite discipline și apoi, de ce nu, să includem părinții, experții și instituțiile la nivelul comunității locale. Muzeele, sălile memoriale, diverse facultăți, institute, dar și organizații neguvernamentale și subiecți economici sunt o sursă inepuizabilă de oportunități de îmbogățire a predării, de altfel axate pe teorie, să se înnoibeleze cu practică, iar singura limitare poate fi cât suntem de pregătiți să includem oamenii pe care nu-i cunoaștem.

## **AL DOILEA PAS: Ideea pentru învățarea bazată pe proiecte**

Aceasta este o fază importantă, foarte interesantă și stimulativă a învățării bazate pe proiecte, deoarece invită profesorii să fie creativi. De aceea am pus-o în etapa a doua - pentru a o limita de la început cu posibilitățile reale. Acum după ce ideile au fost examinate în faza conceperii contextului, putem „lăsa imaginația să se dezlănțuie”.

Profesorul nu este o insulă! Nu sunteți singuri! Acest lucru este important de spus, deoarece ne comportăm prea des așa. Sute și mii de profesori din Serbia, din țările Uniunii Europene, din toată lumea fac la fel ca dvs. și au aceleași probleme ca și dvs. De ce fiecare dintre noi trebuie să fie inovator cu orice preț atunci când există o mulțime de idei excelente, actuale și relevante pe care le putem adapta și aplica la contextul nostru și în comunitatea noastră locală? Nu este vorba de furt intelectual miercuri, ci de un spațiu pentru conexiune și schimb. Dacă priviți [eTwinning platforma](#) (despre care va fi vorba mai mult la capitolul *Instrumente*), veți vedea un mare număr de posibilități la care puteți chiar imediat să vă includeți. Este vorba despre platforma care este disponibilă gratuit și care încurajează în cel mai bun mod împărtășirea culturii și învățarea bazată pe proiecte.

Dacă încă nu sunteți pregătiți să vă conectați sau evitați din cauza barierei lingvistice a elevilor dvs. încercați să găsiți inspirație în exemplele pe care în proiectul [Școala creativă](#), le-a adunat Institutul

pentru avansarea instrucției și educației. [\*Buck Institute for Education\*](#) își are la fel [baza de proiecte și resurse](#) utile pentru desfășurarea învățării bazate pe proiecte.

În timp ce căutați pe internet idei pe care le puteți aplica, acordați atenție următoarelor:

- Este o idee pentru învățarea bazată pe proiecte sau este doar un proiect?
- Va fi acest concept interesant și, chiar mai important, fezabil pentru elevii dvs.?
- Vă convine durata proiectului și nivelul de complexitate?
- Aveți toate resursele necesare și toate cunoștințele necesare?
- Puteți conforma tema proiectului și corelațiile interdisciplinare cu planul și programa școlară?

Dacă simțiți că sunteți gata să veniți singuri cu o idee sau doriți să fiți originali, este minunat, va fi nevoie doar de ceva mai multă planificare. Subiectele cu care puteți începe sunt în jurul vostru: experimentele și provocările care sunt deja descrise în manualele pe care le folosiți, problemele la școală sau în comunitatea locală, unele specificități care pot fi generate de un anumit grup de elevi. La un schimb profesionist Fulbright, autorul acestui manual a dat peste rezultate fenomenale de învățare bazată pe proiecte la facultate, unde studenții și-au reexaminat propriile trecuturi și au stabilit dacă aveau o moștenire de ambele părți ale războiului civil american sau că strămoșii lor erau de cealaltă parte de care sunt ei astăzi. Poate că și mediul dvs. este multicultural sau multiethnic? Poate aveți elevi migranți sau elevi care vin ca reprezentanți ai minorităților naționale sau care sunt de diferite religii? În orice caz, fiți atenți, dar abordați cu îndrăzneală și veți găsi un număr mare de idei de calitate, la care merită să lucrați cu elevii.

### **AL TREILEA PAS: Cadrul logic al învățării bazate pe proiecte**

Am menționat deja că planificarea și, chiar mai mult, desfășurarea învățării bazate pe proiecte nu este un proces liniar și că depinde în mare măsură de elevi care în învățarea bazată pe proiecte au un rol de lideri. Cu toate acestea, atunci când vă gândiți la învățarea bazată pe proiecte, ar trebui să vă gândiți și la acest lucru:

Care sunt obiectivele proiectului? Care este produsul final al învățării bazate pe proiecte și cum îl veți prezenta? Ce întrebări puteți folosi pentru a încuraja elevii să gândească?

#### **Stabilirea obiectivelor învățării bazate pe proiecte**

Învățarea bazată pe proiecte ar trebui să îi conducă pe elevi la:

1. dobândirea cunoștințelor și înțelegerea materiei,
2. dobândirea abilităților cheie,
3. să fie jucători de echipă, lideri și oameni buni.

Toate acestea ne amintesc pe bună dreptate de competențele generale și interdisciplinare și tocmai aceasta este frumusețea învățării bazate pe proiecte, deoarece le unește în mod natural și foarte elegant. Dacă ne amintim unele dintre numeroasele instruirii ale ZUOV sau ne uităm la lista competențelor interdisciplinare, ne vom aminti despre care competențe este vorba. Aici doar le vom enumera.

*Tabelul a apărut pe baza datelor preluate din Legea privind bazele sistemului de instrucție și educație.*

| Competențe interdisciplinare pentru învățământul elementar | Competențe interdisciplinare pentru învățământul mediu |
|--|--|
| Competențe pentru învățare                                 | Competențe pentru învățarea pe tot parcursul vieții    |
| Participare responsabilă în societatea democratică         | Comunicarea  |
| Competență estetică  | Lucrul cu datele și informațiile                       |
| Comunicarea  | Competență digitală                                    |
| Atitudine responsabilă față de mediu                       | Soluționarea problemelor                               |
| Atitudine responsabilă față de sănătate                    | Cooperare  |
| Antreprenoriat și orientare spre antreprenoriat            | Participare responsabilă în societatea democratică     |
| Lucrul cu datele și informațiile                           | Atitudine responsabilă față de sănătate                |
| Soluționarea problemelor                                   | Atitudine responsabilă față de mediu                   |
| Cooperare  | Competență estetică                                    |
| Competență digitală  | Antreprenoriat și orientare spre antreprenoriat        |

Asociate cu cunoștințele și rezultatele care sunt specifice disciplinei dvs., aceste competențe devin un pilon al procesului de învățare bazată pe proiecte. Priviți planul școlar, programa pentru disciplina dvs. și alte discipline ale elevilor dvs. și scrieți clar obiectivele pe care doriți să le atingeți prin învățarea bazată pe proiecte. În ceea ce privește conținutul, este suficient să vă concentrați pe două până la trei obiective, astfel încât elevii să poată înțelege și să memoreze mai bine la ce au ajuns prin învățarea bazată pe proiecte.

Când vorbim despre abilități, încă în Introducere au fost menționate abilitățile pentru secolul XXI. Trei sunt cruciale pentru predarea proiectului:

1. gândire critică și capacitate de rezolvare a problemelor,
2. cooperare,
3. capacitatea de auto-organizare (ne gestionăm independent timpul și responsabilitățile preluate).



**Rețineți:** chiar și atunci când se pare că totul merge prost și că proiectul nu va fi realizat, dacă ați avut în vedere aceste trei abilități atunci când ați planificat, elevii au avut posibilitatea de a le practica. Vor reuși data viitoare, dacă veți observa și analiza împreună unde au greșit sau ce abilități trebuie să-și dezvolte mai mult pentru a reuși.

*John Dewey* spune și următoarele:

*Nu învățăm din experiența noastră. Învățăm din reflecția asupra experienței.*

Poate că nu este rău ca acest citat să se illustreze cu un exemplu personal al unuia dintre autori. Milan a format la școală o secție de jurnalism foarte ambițioasă. Elevii au organizat o redacție mică, dar nu au fost mulțumiți de rezultatele muncii lor. Nici textul știrilor, nici calitatea fotografiilor nu au fost la nivelul pe care îl așteptau și au muncit din greu pentru a publica știrile pe site. În acest sens, s-ar spune că întregul proiect a fost un eșec complet. Apoi am avut o discuție în care am analizat împreună întregul proces, am văzut și enumerat punctele slabe și am făcut un plan pentru a acționa mai bine.

De ce, până la urmă, nu a fost un eșec? În primul rând, percependu-și propriul eșec, elevii și-au dat seama că există loc pentru munca în continuare, dezvoltarea personală și învățare. Procesul de reflecție nu numai că nu a diminuat motivația, ci a ales “leaderii” dintre ei și i-a motivat pe toți să încerce din nou. De asemenea, au fost de acord că cunoștințele necesare pot să nu vină de la școală, așa că anul viitor am invitat experții din mass-media locală să ajute, care au fost bucuroși să se implice. Câteva generații mai târziu, deoarece proiectul a continuat din generație în generație, a fost creat un portal pe care tinerii îl scriu pentru tineri. [Youth Vibes](#) ca proiect, a primit sprijin financiar și s-a extins, creând chiar redacții în alte orașe din Serbia! Ceva care a început ca un eșec în ceea ce privește evaluarea profesorului, datorită învățării bazate pe proiecte, a devenit o oportunitate pentru elevii din toată țara și a ieșit din școală.

### **Alegerea produsului și posibilitățile de prezentare**

În loc doar să învețe și să se concentreze pe memorarea datelor, în învățarea bazată pe proiecte este de importanță crucială ca elevii să creeze ceva tangibil ceea ce pot arăta altora. Exemplele de ceea ce elevii sunt capabili să creeze sunt o sursă inepuizabilă de admirație și inspirație. Când vă gândiți la asta, puneți-vă aceste întrebări:

- Acest produs arată în mod clar că elevii au atins obiectivele planificate?
- Produsul final este autentic?

- Este fezabil pentru ei să o facă?
- Ce parte o vor crea elevii individual și ce în echipă?
- Dacă i-am împărți în mai multe echipe - toate echipele vor avea același produs sau vor fi diferite?

Toate acestea sunt importante din cauza evaluării învățării bazate pe proiecte, despre care vom vorbi mai mult la sfârșitul acestui capitol, dar deocamdată este suficient să subliniem că nu acordăm note exclusiv pentru realizările în echipă, ci vedem produsul final ca o sumă a părților și astfel dăm sarcini fiecărui membru al echipei. În acest fel, învățarea bazată pe proiecte, deși în esență este o activitate în echipă, lasă loc atât pentru progresul individual, cât și pentru evaluarea acestuia.

Când toate acestea sunt planificate, va fi ușor să alegeți produsul final, respectiv ce veți cere elevilor să facă în timpul realizării învățării bazate pe proiecte. În orice caz, învățarea bazată pe proiecte poate fi încheiată cu una sau mai multe soluții. Există practic un număr nelimitat de idei și am luat această listă din carte *Stabilirea standardelor pentru învățarea bazată pe proiecte* ([\*Setting the standard for project based learning\*](#)):

- Prezentări (inclusiv orice prezentare live: fizic sau la distanță)
- Vorbirea în public
- Citirea poeziei
- Dezbateri
- Operă sau piesă muzicală
- Eveniment public
- Dramă pe roluri (*role play*)
- Panel de discuții
- Prezentare vânzări (*pitch*)

Materialele scrise (inclusiv stilurile academice și alte stiluri de scriere, dar întotdeauna scriere pentru un anumit public sau un anumit scop autentic, nu doar ca exercițiu școlar)

- Raport de cercetare
- Recenzie de carte
- Scrisoare
- Manual de training
- Broșură
- Analiză matematică
- Scenariu
- Blog
- Studiu științific / raport asupra experimentul

- Editorial

Produse media și tehnologice (inclusiv media „clasice” și așa-numitele „noi”):

- Podcast
- Video / animație
- Site web
- Slideshow
- Desen / pictură
- Aplicații
- Eșeu foto
- Bandă desenată
- Colaj

Produce construit (tot ceea ce este autentic, fără ajutorul cuiva, realizat chiar de elevi):

- Instrument științific
- Prode de consum
- Expoziție muzeală
- Dispozitiv / mașină
- Vehicul
- Invenție

### **Scrierea întrebării provocatoare**

Uneori aveți o idee bună pentru un proiect, dar nu sunteți sigur cum să îi faceți pe elevi să se gândească la asta. Pentru aceasta în învățarea bazată pe proiecte servește *întrebarea provocatoare*. Este o afirmație care trebuie formulată într-un limbaj apropiat elevilor dvs. Pe parcursul întregului proces, aceasta poate fi scrisă pe tablă, astfel încât să le reamintească elevilor scopul lucrării. Afirmația este definită pentru a stimula interesul elevilor și pentru a-și concentra atenția asupra ideilor cheie, întrebărilor și cunoștințelor pe care doresc să le obțină. O întrebare bună provocatoare este de tip deschis, strâns legată de obiectivele de învățare. Unii profesori definesc în mod deliberat o întrebare provocatoare în acord cu elevii, deoarece în acest fel elevii se simt de parcă li s-ar fi încredințat proprietatea asupra întregului proiect și a procesului în sine, ceea ce poate fi crucial pentru motivația lor. Pe baza multor ani de experiență în aplicarea învățării bazate pe proiecte, Institutul Bak pentru Educație menționat anterior propune următoarea clasificare a proiectelor, în funcție de conținutul lor:

1. rezolvarea problemelor reale,
2. a face cunoștință cu provocarea creativă,
3. cercetarea întrebării abstracte,
4. desfășurarea activităților de cercetare;
5. luarea atitudinii cu privire la o problemă.

Conform acestei clasificări, luăm din nou exemple de întrebări provocatoare din *Stabilirea standardelor pentru învățarea bazată pe proiecte*:

### **Rezolvarea problemelor reale**

*Cum putem, ca elevi, să dezvoltăm un CV care să atragă angajatorii?*

*Cum putem, ca antreprenori, să dezvoltăm un plan de afaceri care să atragă investitori?*

*Cum poate orașul nostru să dezvolte un transport urban mai eficient??*

### **A face cunoștință cu provocarea creativă**

*Cum putem crea o platformă care să îi informeze pe tineri cu privire la oportunitățile de perfecționare?*

*Cum putem strânge bani pentru lupta împotriva cancerului?*

*Cum putem organiza un tur cu bicicleta și să vizităm locuri istorice importante din orașul nostru?*

### **Cercetarea întrebării abstracte**

*Cine este erou?*

*Ce este bine și ce este rău?*

*Ce dovezi sunt necesare pentru a crede într-o afirmație științifică?*

*De ce plouă?*

### **Desfășurarea activităților de cercetare**

*Cât de bună este apa noastră de băut?*

*Cât timp petrece un tânărul mediu pe rețelele de socializare?*

*Cine ar fi putut studia acum 100 de ani?*

*Care eveniment național a influențat cel mai mult istoria societății noastre?*

### **Luarea atitudinii cu privire la o problemă**

*Trebuie să mâncăm carne? (De ce da? De ce nu?)*

*Trebuie să ucidem șerpi? (De ce da? De ce nu?)*

*Trebuie cenzurate anumite cărți? (De ce da? De ce nu?)*

# Realizarea și monitorizarea învățării bazate pe proiecte

O mare parte din ceea ce este cu adevărat important pentru realizarea învățării bazate pe proiecte am spus deja. O bună pregătire reprezintă într-adevăr jumătate din succesul predării, mai ales când este vorba de o provocare pe care nu ați încercat-o până acum. Cu toate acestea, dorim să atragem atenția asupra câtorva detalii importante.

## Comunicarea și împărțirea rolurilor

Un profesor bun, după părerea noastră, este un profesor curajos. El sau ea nu se tem să se ocupe de subiecte dificile, dar în același timp importante și actuale. Un astfel de curaj întotdeauna aduce cu sine pericolul că nu am evaluat suficient de bine disponibilitatea elevilor de a ieși din zona lor de confort și faptul că lucrurile pot merge într-o direcție pe care profesorul nu o poate controla. Nu este nevoie de ani de experiență pentru ca un profesor să știe că elevii se pot certa pentru lucruri mici, să nu mai vorbim de convingeri adânci și de lungă durată. Astfel de situații sunt întotdeauna provocatoare și, dacă se întâmplă în cadrul învățării la distanță, par aproape fără rezolvare, ceea ce ne aduce înapoi la cât de importantă este pregătirea bună.

Totuși, ce ar trebui să facem dacă ne-am găsit deja într-o astfel de situație? Vă vom dezvălui un secret ca rețetă.

Salvați modul de comunicare!

Un astfel de lucru necesită pregătire, dar odată cu aceasta, este nevoie și de curaj pentru a întrerupe pe cineva sau, în cazul muncii la distanță, pentru a opri microfonul cu scuze. Fiecare lucrător de atelier știe că regulile de bază trebuie stabilite înainte de fiecare atelier bun, iar cele mai multe dintre ele se referă la o bună comunicare și respect reciproc între participanți. Trebuie să fiți conștienți de faptul că, comunicarea online deschide pericole suplimentare de *violență cibernetică*. UNICEF a lucrat mult la prevenirea violenței digitale, astfel că reprezintă un bun [punct de referință](#) atunci când vă pregătiți pentru cursurile online. Dacă reușiți să vă convingeți elevii că o comunicare bună este cheia

succesului, nu numai în timpul orelor, ci că este una dintre caracteristicile de bază prin care se recunosc oamenii de succes în toate sferele vieții, ați realizat mult.

O modalitate de a se asigura o bună comunicare este de a avea o bună distribuție a rolurilor. Nu experimentați cu tinerii dacă nu îi cunoașteți minim sau dacă nu aveți o vastă experiență în rezolvarea situațiilor de criză. În schimb, încercați să faceți următoarea **distribuție a rolurilor**. Pentru fiecare elev:

- scrieți numele și prenumele pe hârtie sau într-un tabel,
- scrieți-i talentele cheie, la ce se pricepe,
- scrieți un lucru în care este mai slab decât alții,
- pe lângă lista respectivă, încercați să faceți o listă a activităților pe care le subînțelege proiectul dvs.
- lăsați loc pentru notițe cu privire la observațiile dvs. (mai multe despre acest lucru în capitolul următor).

Suntem siguri că veți vedea suprapunerile: ajutați-i să arate tuturor la ce se pricep, lucrând în același timp la ceea ce nu sunt. De exemplu, dacă aveți un elev sau o elevă bine organizată, ordonată și independentă, dar puțin timidă ca persoană, lăsați-o să aibă o poziție de leader în anumite privințe. Ajutați-i ca organizarea lor să ajungă la expresie și să depășească provocările timidității printr-o comunicare pozitivă cu ceilalți, pe care o va avea cu siguranță dacă se află în situația de a conduce. Este dificil să construiți un exemplu bun, deoarece fiecare situație pedagogică este specifică în sine, dar trebuie să credeți în abilitățile dvs. de pedagog ca să evaluați corect situația. Eforult sincer de a crea un context în care elevii dvs. să poată experimenta în siguranță și fără probleme și să facă progrese va fi premiat cu cea mai mare recunoștință.

### **Menținerea motivației și monitorizarea muncii**

Cum proiectul pe care îl puneți în fața elevilor devine mai complex, la fel crește și timpul necesar pentru ca acesta să fie realizat. Durata proiectului va influența inevitabil motivația elevilor, care așteaptă cu nerăbdare să vadă un rezultat tangibil. [Datele](#) ne arată că atenția noilor generații a scăzut, ceea ce reprezintă o potențială provocare de care trebuie să fim conștienți. Aceasta este o problemă și, deși învățarea bazată pe proiecte ca model oferă o motivație mai mare a elevilor ca avantaj principal, în realizare poate duce adesea la saturație sub presiunea muncii, a altor obligații de viață și școlare sau pur și simplu din cauza pierderii interesului. Pe scurt, este responsabilitatea noastră ca educatori să motivăm și să încurajăm elevii să creadă în procesul de învățare, chiar și atunci când rezultatele nu sunt (încă) evidente.

Pe cât posibil trebuie evitată *motivația artificială*, pe care o recunoaștem adesea în cazurile în care elevul caută în mod constant încurajare și laude pentru a-și îndeplini obligațiile asumate.



Acesta nu este principiul succesului învățării bazate pe proiecte și este complet nesustenabil în învățarea la distanță. Este necesar să îi ajutăm pe elevi să găsească motivație în ei înșiși! Cum se realizează acest lucru? Una dintre cele mai eficiente metode poate fi planificarea comună detaliată. În proiectele derulate de organizații, este adesea menționată o **diagramă Gantt** a activităților. Aceasta este o listă cronologică a tuturor activităților care duc la rezultatul dorit; sunt marcate punctele cheie și persoanele care participă la fiecare dintre activități; se determină locurile în care se așteaptă secțiunile și unele părți tangibile ale rezultatului final. În acest fel, munca este împărțită în părți măsurabile, fiecare membru al echipei are un rol clar și, cel mai important, impresia că ceva așteaptă este spulberată, ci este clar că munca continuă în mod constant, deși nu întotdeauna sunt toți implicați la fel.

Această tehnică poate fi aplicată cu ușurință și în sala de clasă, iar un tabel simplu cu date de bază din graficul Gantt poate fi realizat cu ușurință în *Microsoft Excel* sau chiar pe o tablă sau o bucată de hârtie mai mare care poate sta în sala de clasă până la sfârșitul proiectului. În acest fel, îi veți încuraja pe elevi nu numai să fie motivați, ci îi veți învăța și cum să-și organizeze mai bine timpul. De asemenea, această diagramă Gantt vă poate ajuta să evaluați mai bine succesele și posibilele eșecuri ale elevilor dvs. atunci când ajungeți la faza următoare - evaluarea activităților.

# Evaluarea performanțelor elevilor în timpul învățării bazate pe proiecte

Greșeală mare pe care o aduce cu ea fiecare activitate de grup este modul tradițional de notare. În practică, variază între două extreme. Una se reflectă în opinia că pentru fiecare lucrare de grup ar trebui acordată o „notă de grup”, care poate fi cea mai mare dacă se obține un rezultat, dar cu siguranță va fi nedreaptă și nu va reflecta adevărata stare de progres a fiecărui elev. În același timp, o astfel de practică face lipsită de sens evaluarea celor mai activi elevi și îi privește pe cei care sunt mai puțin activi pentru feedback util din care ar putea învăța ceva. Cealaltă extremă este că, de-a lungul liniei celei mai puțin rezistente, și totuși, din motive de corectitudine, nota este complet absentă. Din nou, nu există feedback adecvat, care trebuie individualizat, astfel încât procesul de evaluare este adesea lipsit de sens, de această dată indiferent de rezultatul final, care poate afecta motivația elevilor.

Evaluarea activității, dacă se face imediat notarea, este dificilă. Totuși în sfârșit de la profesorii din sistemul nostru de învățământ se așteaptă să acorde o notă sumativă și cu o singură cifră să descrie activitatea elevilor pe tot parcursul anului. Uităm, că pe lângă evaluarea sumativă, există și o altă evaluare formativă, care este mult mai importantă în învățarea bazată pe proiect. Toate succesele personale în depășirea emoțiilor, momentele minunate de lucru în echipă, educația bună sau umanitatea în sine pot fi pierdute dacă la notare ne concentrăm exclusiv pe rezultatele învățării. Învățarea bazată pe proiect nu permite acest lucru și ne readuce în mod constant la aceste calități de creștere și dezvoltare a performanțelor elevilor, ceea ce conferă (unii ar spune chiar întoarce) o dimensiune umană procesului educațional.

Evaluarea trebuie justificată și explicată public și anume, aceasta este scris în legea care reglementează mai detaliat acest domeniu al învățământului primar și mediu. Dacă doriți să evaluați cunoștințele elevilor sau gradul de stăpânire a unei abilități în învățarea la

distanță, instrumentele de evaluare descrise la sfârșitul capitolului următor vor fi utile. Ceea ce este important de subliniat este că învățarea bazată pe proiect ca abordare oferă spațiu, nu numai pentru evaluarea cunoștințelor și abilităților dobândite în mod tradițional prin testare și răspuns oral, ci și pentru a lua în considerare uneori progresul personal și dificil de măsurat în competențele interdisciplinare menționate.

Vă amintiți de împărțirea pe roluri pe care v-am sfătuit să o faceți la începutul acestui capitol? V-am sfătuit să lăsați loc pentru observațiile dvs. personale. Descrieți cum s-a comportat elevul în echipă, cum a comunicat, dacă și în ce măsură a fost responsabil, orientat spre rezultate, rapid la acorduri și pregătit să accepte responsabilități; observați mici succese în lupta împotriva emoțiilor sau un moment strălucitor când cineva a venit cu o idee care „a salvat lucrurile”. Toate acestea sunt elemente importante pe care, dacă doriți, aveți dreptul absolut să le descrieți în detaliu și să le transformați într-o notă. În orice caz, aceste observații vă vor ajuta să le oferiți în timp util un comentariu și un feedback stimulat cu privire la lucrările din cadrul proiectului.

# Instrumente pentru planificarea și realizarea învățării bazate pe proiect la distanță

În situația în care se afla sistemul educațional, fiecare formă de predare, inclusiv și învățarea bazată pe proiect, au fost realizate la distanță. Apreciem eforturile semnificative ale profesorilor voluntari, Ministerului, ZUOV și RTS, care au reacționat rapid și în cooperare cu profesorii, au oferit urmărirea lecțiilor pe canalele TV. Acest lucru a oferit multor profesori, în special profesorilor pentru învățământul pe clase, timp pentru adaptare și organizare. Dacă putem fi atât de liberi să spunem acest lucru, ne-a lipsit conținutul educațional pe canalele cu frecvență națională și este frumos că unii eroi ascunși ai educației sârbe au primit o atenție mult timp meritată de către mass-media. Cu toate acestea, urmărirea lecțiilor pe care cineva le predă la televizor este o comunicare într-o direcție în care elevii sunt într-un rol pasiv. În acest sens, este un mare merit al fiecărui profesor care a reușit să stabilească un contact diferit cu elevii și să folosească unele dintre instrumentele pentru munca și învățarea la distanță.

Acest ghid trebuie să ajute pe toți profesorii să se pregătească mai bine pentru anul școlar următor și în general, pentru provocările învățării bazate pe proiect și învățării la distanță. De aceea, în acest capitol am ales și descris câteva dintre cele mai importante instrumente pentru implementarea învățării la distanță. Dintr-un număr mare de exemple excelente, le-am evidențiat pe cele care au deja o anumită stabilitate, în primul rând au fost testate și există suficient de mult timp, dar am ținut cont și de faptul să fie gratis pentru utilizare. Le-am organizat în trei grupe, pe etape de realizare și anume:

1. în acele care vor ajuta să pregătiți și să organizați activitatea,
2. în acele care vor ajuta să realizați cursurile și să urmăriți activitatea elevilor,
3. în acele care v-ar putea ajuta la evaluarea performanțelor elevilor.

Uniți cu resursele online, pe care le-am prezentat în capitolul următor, ele creează instrumente puternice nu numai în implementarea învățământului la distanță, ci și în implementarea învățării bazate pe proiect în general.

## Instrumente digitale pentru pregătirea și organizarea învățării bazate pe proiect și învățării la distanță

După cum sa menționat deja în capitolul privind învățarea bazată pe proiect, elementul său cheie este cooperarea elevilor, inițiativa lor, motivația și gândirea critică. Toate cele menționate pot fi o provocare, iar învățarea la distanță complică și mai mult organizarea și moderarea procesului educațional. În alegerea instrumentelor pe care le-am prezentat în acest capitol, am fost îndrumați în primul rând de opinia că acestea trebuie să fie ușor de utilizat, accesibile și în mod ideal, gratuite atunci când sunt utilizate în scopuri educaționale.

De asemenea, am dorit să arătăm și unele instrumente care nu au fost utilizate suficient, deși sunt prezente de mult timp, deoarece le considerăm ca mijloc suplimentar util care îi ajută pe elevi să se pregătească independen (la distanță), să învețe din experiențele experților din întreaga lume. Potrivit autorilor, acesta este unul dintre cele mai mari avantaje ale învățării la distanță. Prin urmare, veți vedea instrumente care nu sunt destinate în mod special învățării bazate pe proiect, dar cu siguranță vor fi utile pentru elevi și profesori pentru a îmbogăți cursurile cu conținut suplimentar și oportunități oferite de învățământul la distanță.

### Udemy

[Udemy](#) (*Udemy*) este o platformă care conectează elevii cu un număr mare de instructori. Ca profesioniști în domeniul dvs., vă oferă posibilitatea de a preda ceea ce știți sau de a preda ceea ce vă place, iar milioane de studenți din întreaga lume așteaptă să învețe de la dvs. Cursul standard pe această platformă se bazează pe video clipuri. Fiecare curs trebuie să aibă cel puțin **30 de minute de conținut video** și cel puțin **5 cursuri, respectiv module de învățare**. Există, de asemenea, instrumente didactice suplimentare, cum sunt temele, teste, concursuri, forumuri etc., care servesc la îmbunătățirea experienței de învățare și oferă o modalitate de măsurare a realizărilor datorită certificării potențiale.

Deseori profesorii nici măcar nu-și imaginează pe Udemy ca o opțiune pentru organizarea cursurilor, deoarece undeva în subconștiință au ideea că este o platformă unde se plătește totul. Este adevărat că nu există taxă pentru a fi instructor la Udemy. Pe de altă parte, există [o opțiune de câștig](#), dacă stabiliți un preț pentru cursul dvs., dar nu este necesar, mai ales la început. Nu este necesară aprobarea specială pentru a crea un curs. Creați un cont și creați cu ușurință cursul dvs., utilizând un meniu simplu cu opțiuni. Înainte ca

cursul dvs. să fie publicat pe platformă, acesta este supus unei evaluări a calității. Există [cerințe minime prescrise](#) care trebuie îndeplinite de fiecare, chiar și de cursul gratuit. În calitate de instructor, aveți toate drepturile asupra conținutului cursului publicat. Cursul poate fi postat în orice limbă, la alegerea dvs.

Care sunt avantajele platformei Udemy?

- Este gratuit pentru utilizare. În același timp, este compatibil cu toate dispozitivele (telefon mobil, laptop, tabletă, computer desktop), ceea ce le permite elevilor să își îmbunătățească cunoștințele oricând și oriunde.
- Comunitatea de educatori Udemy vă asigură suport în orice moment; îndrumări cum să utilizați platforma și cum, de exemplu, să creați un curs care să atragă atenția într-un mediu online, vă sunt disponibile atât în scris, cât și prin tutoriale video.
- Interfața platformei a evoluat de-a lungul anilor și, prin urmare, doar utilizarea platformei, adică crearea de cursuri este mult mai ușoară pe Udemy decât pe alte platforme similare.
- Formatul de curs bazat pe conținut video permite elevilor să învețe în orice moment, de exemplu în timp ce aleargă sau până sunt în transport (au nevoie de căști, un telefon mobil și o conexiune la internet).

## Google Classroom

Încă din anul 2014, Google a putut privi înainte, apoi a deschis gratuit un nou set de aplicații online numit **G Suite pentru toate instituțiile de învățământ** din cadrul proiectului [Google for Education](#). Bineînțeles, toate aceste aplicații (iar elevii dvs. probabil le cunosc deja) le puteți folosi separat, dar sinergic fac un instrument fantastic de cursuri pentru proiect. Când vorbim despre sala de clasa online Google (*Google Classroom*), vorbim despre un set de instrumente care include:

- [Gmail](#) – sistem e-mail,
- [GoogleDrive](#) – drive online,
- [GoogleCalendar](#) – aplicație de gestionare a calendarului și orarului,
- [GoogleDocs](#), [Sheets](#) și [GoogleSlide](#) – aplicații de colaborare online pentru text, tabele și prezentări de diapozitive,
- [GoogleForms](#) – crearea chestionarelor, concursurilor și sondajelor cu prelucrarea automată a rezultatelor.

Recent, pe această listă de aplicații au fost adăugate următoarele:

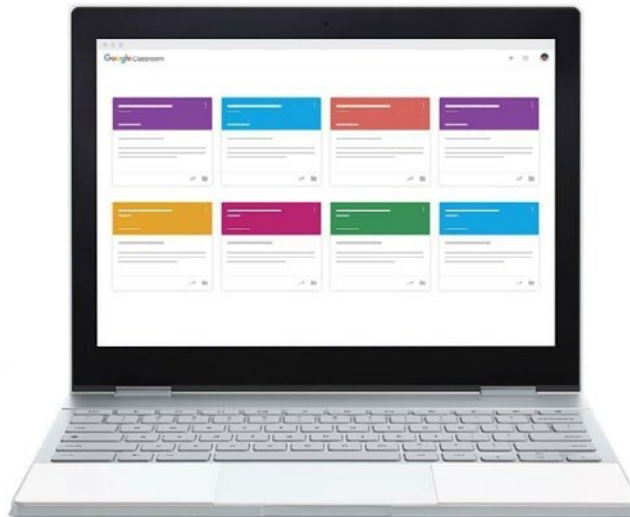
- [GoogleMeet](#) – aplicație pentru comunicație audio și video directă prin apel,



- [Jamboard](#) – o aplicație similară cu o tablă albă online.

Sala de clasă Google combină toate aceste servicii într-un singur sistem care vă permite să partajați teme, teste și comunicarea cu elevii într-un loc.

Este posibil să deschideți mai multe săli de clasă, să vă organizați pe subiecte, să vă conectați cu colegii și să folosiți toate instrumentele enumerate mai sus pentru cooperarea cu elevii și între profesori.

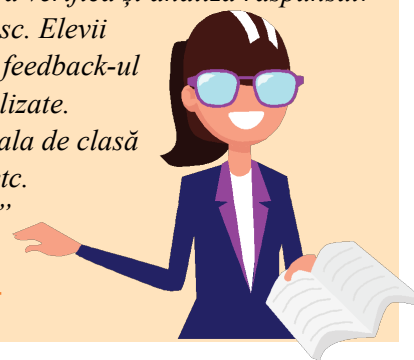


*Care sunt avantajele Sălii de clasă Google?*

- **Este clar și practic** să ai totul într-un singur loc. O gamă largă de aplicații gratuite, ușor de utilizat, permite diversitatea în lucrul cu elevii și în organizarea învățării bazate pe proiect. Aceleași instrumente sunt reprezentate în marile companii globale, astfel încât, prin alegerea acestui serviciu, vă pregătiți elevii să fie alfabetizați digital și pregătiți pentru o cooperare ulterioară în echipe la locul de muncă.
- **Sistemul este gratuit și stabil.** În timpul pandemiei virusului corona, Google a investit mijloace suplimentare pentru a-și consolida serverele și a asigura buna funcționare a zeci de mii de școli din întreaga lume care utilizează acest sistem.
- Există **cursuri online simple și accesibile** cu privire la începerea utilizării acestui sistem. [Lecțiile video](#) scurte vă ajută să deveniți expert în cursuri online.
- Multe **servicii externe sunt bine conectate la sala de clasă Google**, deci puteți „importa” cu ușurință alte aplicații în sala de clasă dvs. Google. De asemenea, Google a investit foarte mult în [resursele](#) care vă sunt la dispoziție vouă și elevilor dvs., iar aceasta va fi de folos când veți planifica învățarea bazată pe proiect.

## CUVÂNTUL PROFESORULUI

„Profesorii pot adăuga cu ușurință elevii la clasă sau pot adăuga un cod la o anumită clasă. Exercițiile sunt stabilite într-un mod simplu și pot fi realizate fără hârtie, respectiv elevii pot rezolva exercițiile direct în sala de clasă Google. Pe lângă opțiunea de a adăuga exerciții cu instrucțiuni, putem adăuga și un termen limită pentru finalizarea lucrărilor, care conține data și ora exactă. Profesorul pe contul său poate urmări desfășurarea exercițiului. Profesorul poate vedea numărul de elevi care au realizat sau nu exercițiile și poate evalua elevii. Toate notele pot fi copiate în tabelele Google și pot fi analizate. Elevilor li se pot restitui exercițiile pe care nu le-au făcut sau exercițiile pe care trebuie să le corecteze. De asemenea, Google sala de clasă are opțiunea de a crea teste, cu posibilitatea de a verifica și analiza răspunsul. Toate materialele predate de elevi sunt păstrate pe Google disc. Elevii pot urmări toate temele, iar după elaborare, pot citi notele și feedback-ul sub formă de comentarii de la profesor pentru exercițiile finalizate. Profesorul are posibilitatea să inițieze o discuție de grup în sala de clasă Google și să posteze elevilor materiale video, imagini, texte etc. Dezavantajul platformei este că nu se pot ține cursuri pe viu.”



**Jelena Lilić**, profesor de istorie, Platičevo

### Khan Academy Serbia

Dacă urmați conferința TED și discursurile sale motivaționale, probabil ați dat peste [Salma- na Khan](#) și discursul său din anul 2011 *Să folosim videoclipul pentru a redescoperi educația* (titlul original al prelegerii este *Let's use video to reinvent education*). În acest discurs, Khan, care nu este profesor, a explicat cum în anul 2004 a înregistrat scurte lecții video pentru a explica matematica rudeniei sale care era în cealaltă parte a lumii. **VIDEO** [https://www.ted.com/talks/sal\\_khan\\_let\\_s\\_use\\_video\\_to\\_reinvent\\_education?utm\\_campaign=tedsread&utm\\_medium=referral&utm\\_source=tedcomshare](https://www.ted.com/talks/sal_khan_let_s_use_video_to_reinvent_education?utm_campaign=tedsread&utm_medium=referral&utm_source=tedcomshare)

Doisprezece ani mai târziu, eforturile sale modeste au creat **Academia Khan** (*Khan Academy*), o platformă cu peste 42 de milioane de utilizatori înregistrați din peste 190 de țări, tutoriale în matematică, artă, istorie, informatică, biologie, medicină și multe altele. Această organizație neguvernamentală a creat o platformă care ne permite

și nouă să oferim în limba sârbă lecții scurte, video, online pentru elevii noștri.

[Khan Academy Serbia](#) este deschisă și gratuită pentru elevi, profesori și părinți. Platforma are deja acces deschis la materiale, într-un număr mare de limbi. Deși sârba nu conduce în numărul de cursuri deschise, asta nu înseamnă că nu îl puteți folosi cu ușurință. Procesul de înregistrare este simplu, iar utilizarea platformei este gratuită.

Care sunt avantajele *Academiei Khan Serbia*?

Conținutul se concentrează pe **lecțiile video**, ceea ce este relativ ușor de realizat, iar platforma este **deschisă și gratuită pentru toți**.

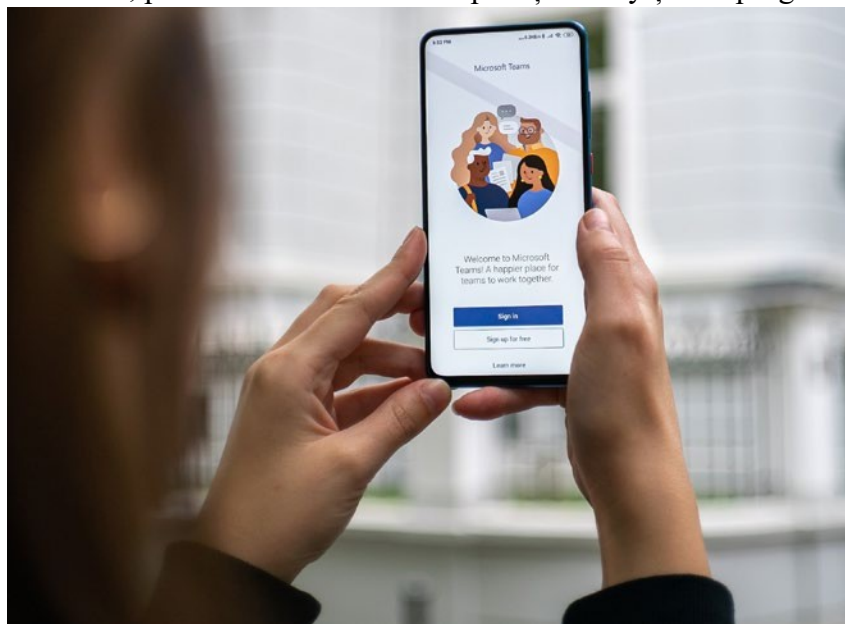
Conținutul video le permite elevilor să le **urmărească din nou, să se întoarcă și să treacă de mai multe ori** în dorința de a învăța și de a înțelege mai bine lecțiile.

Platforma oferă posibilitatea **testării treptate a materialului învățat și sprijin special pentru profesori**.

## Microsoft Teams

Relativ la scurt timp după ce în Serbia a fost proclamată starea de urgență datorită apariției virusului corona, Centrul de Dezvoltare Microsoft din Serbia a oferit acces gratuit la aplicația lor, care ajută la organizarea de cursuri în mediul online. Ca și în cazul sălii de clasă Google, acesta este un program care combină mai multe instrumente diferite și oferă posibilitatea operaționalizării învățării la distanță, iar Ministerul a publicat pe site-ul său [instrucțiuni de utilizare în limba sârbă](#).

În [Microsoft Teams](#) (*Microsoft Teams*) puteți crea cu ușurință o sală de clasă pentru cursul dvs., puteți crea cont de utilizator pentru elevii dvs. și îi puteți împărți în diferite echipe. Pe lângă conferințele video și audio, în cadrul aplicației puteți lăsa diferite resurse și exerciții și puteți urmări activitatea elevilor dvs. Probabil că toți au avut ocazia să folosească programele Microsoft precum *Word*, *Excel* sau *Power Point* - această experiență va fi acum de un mare beneficiu pentru că *Office365* este integrat în Microsoft Teams. Pe lângă posibilitățile oferite de aceste programe, există și opțiuni noi, cum ar fi calendarul, tabla albă, prezentări interactive în aplicația Sway și alte programe.



## Instrumente digitale pentru supravegherea și realizarea învățării bazate pe proiect și învățării la distanță

Activitatea și învățarea la distanță ne pun într-o situație în care trebuie să folosim diferite instrumente digitale pentru a cerceta, a colabora și a crea. Instrumentele prezentate în acest capitol vor fi utile în special în desfășurarea învățământului la distanță, dar multe dintre ele pot fi utilizate pentru a îmbogăți procesul educațional în timpul predării în direct.

Autorii ghidului s-au străduit să ofere, împreună cu fiecare dintre instrumente, un scurt exemplu despre modul în care poate fi utilizat în cadrul învățării bazate pe proiecte. Amintim în special faptul că multe dintre aceste instrumente pot fi folosite altfel pentru a produce *produsul final* menționat al învățării bazate pe proiecte, chiar și în timpul predării în direct. În acest caz, ele consolidează alfabetizarea digitală a elevilor. Instrumente, precum de ex. *Slack*, sunt utilizate pentru comunicare în toate companiile globale importante. Hărțile de pe Google au o aplicație practică în viața de fiecare zi. Portalul de proiecte al Uniunii Europene, platforma *eTwinning*, ne permite să ne conectăm cu ușurință și să lucrăm la proiecte cu alte școli și colegi din întreaga Europă. Majoritatea acestor instrumente se confruntă acum cu un fel de epocă de aur în timpul învățării la distanță, dar valoarea lor în procesul educațional și în viața reală este incontestabilă.

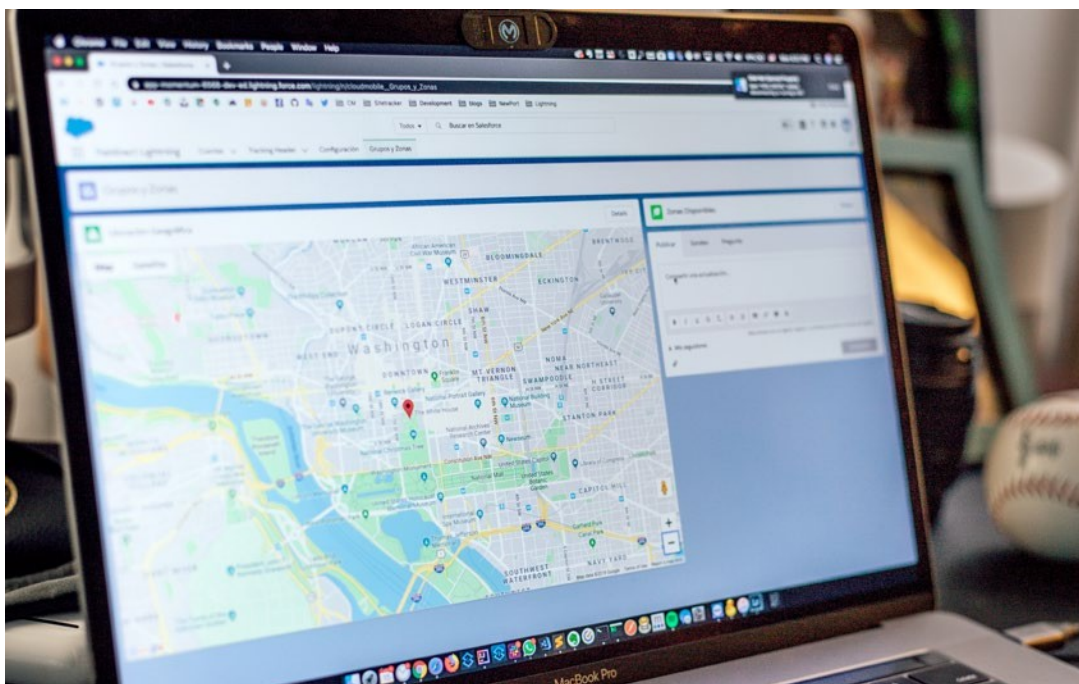
### Google Earth și Google Hărți

Atunci când învățăm geografie, unul dintre cele mai importante rezultate este navigarea pe hartă sau glob. Rareori o aplicație este la fel de practică și utilă pentru aceste scopuri ca și [Google Earth](#) (*Google Earth*) [Google Hărți](#) (*Google Maps*). Ambele servicii funcționează într-un (*browser*), dar există și ca aplicație pentru dispozitivele mobile, indiferent dacă sunt Android sau iOS. Google Earth vă permite nu numai să măriți diferite părți ale planetei în măsura în care vedeți străzile, ci și ca un spațiu online pentru învățarea bazată pe proiect și colaborarea elevilor.

Această prezentare tridimensională a Pământului, pe care Google o promovează ca fiind cel mai *detaaliat* glob din lume, conține deja câteva instrumente utile

- Puteți alege mai multe feluri de hărți care sunt ușor de schimbat în meniul lateral.
- Este posibil să se măsoare distanța dintre oricare două sau mai multe puncte.
- Există, de asemenea, o căutare rapidă după nume, ceea ce va facilita navigarea.

- Google a depus eforturi pentru a-și completa globul cu articole și fotografii scurte și pentru a face din acesta un instrument de cercetare interactiv.
- O imagine de satelit pe baza căreia a fost realizat Google Earth vă permite să măriți și o imagine atât de mare încât puteți arăta străzile, clădirile și monumentele culturale celebre.



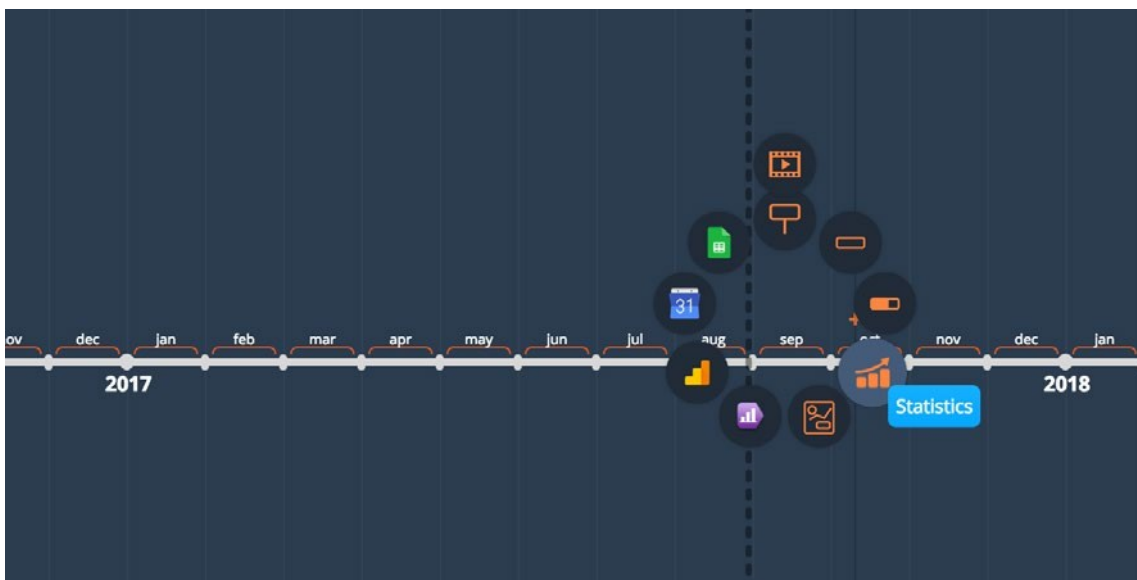
Google Earth și Google Hărți au capacitatea de a crea un proiect comun. Invitați elevii să participe folosind acest instrument. Pot să prezinte o bătălie istorică adăugând puncte cu locul, fotografiile, texte și videoclipuri și în felul acesta să explice ce s-a întâmplat. Pot marca locurile de naștere ale scriitorilor, poezilor, artiștilor, pictorilor, muzicienilor, oamenilor de știință sau pot marca pași din biografiile acestora. Dacă doriți să încercați, dați-le șansa de a-și prezenta ultima excursie sau vacanță. În clasele mai mici, utilizați Google Hărți pentru ca elevii să-și prezinte drumul de acasă până la școală, să prezinte locul de reședință al tuturor colegilor din clasă, să învețe părțile orașului sau să planifice o călătorie.

### **Time Graphics**

Precum pe globul Google Hărți sau într-o prezentare (ex. [GoogleSlide](#) care face parte din pachetul amintit *Google for Education*) elevii pot colabora și organiza diferite conținuturi, [Time Graphics](#) (*Time Graphics*) le oferă posibilitatea de a crea linii de timp.



Liniile de timp nu sunt utilizate doar în lecțiile de istorie - ele pot fi utile pentru înțelegerea direcțiilor din literatură, dezvoltarea filozofiei, artei, chiar și pentru dezvoltarea calculatoarelor sau a unor teme din informatică.



**VIDEO:** [https://www.youtube.com/watch?v=nMDy-B1YJvc&feature=emb\\_rel\\_end](https://www.youtube.com/watch?v=nMDy-B1YJvc&feature=emb_rel_end)

Mai mulți elevi pot lucra pe o singură linie de timp într-un moment sau pot face linii paralele împreună cu profesorul care poate ajuta sau supraveghea activitatea elevilor. Care sunt beneficiile Graficelor de timp?

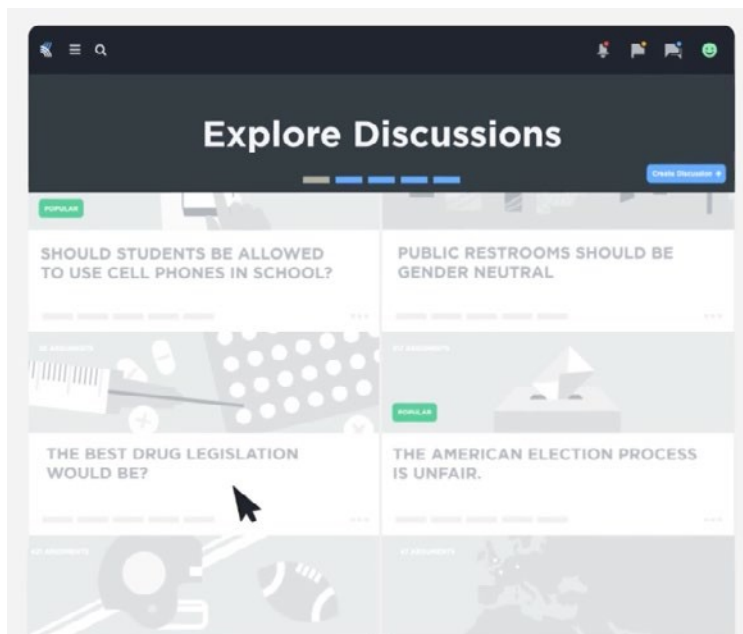
- Se integrează și conectează ușor cu toate instrumentele Google.
- Puteți salva sau tipări linia de timp sau o puteți publica pe site.
- Există deja o serie de linii de timp gratuite, gata făcute, pe care le puteți folosi ca resursă.

### **Kialo**

Chiar și cele mai tradiționale abordări ale predării valorează metoda dialogului și conversația la oră. Profesorii moderni folosesc cu succes dezbaterile de ceva timp ca o modalitate de a încuraja gândirea comună în clasă, reexaminând valorile și faptele. [Kialo](#) este o aplicație care vă ajută să puneți o dezbatere sau o discuție cu elevii dvs. pe internet. Fie că v-ați decis pentru o abordare sincronă sau asincronă a predării, Kialo vă ajută și pe dvs. și pe elevi: să vă încadrați toți – fie ca să ofere un nou argument pentru sau împotriva, fie să susțină sau să elaboreze unele dintre argumentele existente; să urmărească dezbateri

complexe, indiferent de numărul de participanți și de argumente; să separe argumentele de exemple și comentarii suplimentare în luarea deciziilor.

Pe [platforma Kialo](#) deja există multe dezbateri foarte actuale, la nivel global, astfel încât Kialo este în același timp un instrument și o resursă pentru cercetarea și pregătirea pentru predare, indiferent de materia pe care o predați. Puneți în mișcare elevii să dezbată, vă faceți timp liber în timpul orelor sincrone sau includeți o discuție ca sarcină suplimentară sau o mică competiție care îi motivează pe elevi să cerceteze.



VIDEO: <https://www.kialo.com/tour>

### **eTwinning**

e-Twinning (*eTwinning*) este un portal de internet care conectează angajații din școli și instituțiile preșcolare cu scopul de a le permite să proiecteze, să gestioneze și să implementeze proiecte în comun, apoi să facă schimb de idei și exemple de bune practici, să conecteze elevii și să completeze conținutul didactic.

O caracteristică cheie a acestui portal constă în promovarea cooperării între instituțiile de învățământ și angajații acestora din întreaga Europă. Acest schimb și rețea se realizează prin utilizarea instrumentelor digitale.

Portalul oferă următoarele opțiuni, în ordine:

- a) partea publică care este accesibilă tuturor,
- b) *eTwinning live*, parte la care pot accesa membrii înregistrați și validați,
- c) *Twinspace*, parte care poate fi utilizată doar de membrii înregistrați care au inițiat proiectul pe e-twinning.

**Partea publică a portalului** funcționează ca un serviciu public, este accesibil și vizibil pentru toți cei care accesează portalul și servește pentru a informa publicul interesat despre evenimentele din cadrul comunității e-Twinning.

**eTwinning live** este parte exclusivă și este rezervată numai pentru membrii care se înregistrează și a căror înregistrare este aprobată de echipa națională a Fundației Tempus din Serbia. Pentru ca înregistrarea să fie aprobată, este necesar ca angajatul din instituția de învățământ, care dorește să se înregistreze, să depună o adeverință că este angajat în instituția de învățământ.

Posibilitățile portalului *eTwinning live* se reflectă în următoarele:

- a) persoane** - oferă o imagine de ansamblu asupra cadrelor didactice, servește la conectarea între colegii din întreaga Europă;
- b) evenimente** - această secțiune oferă o prezentare generală a evenimentelor viitoare și finalizate din comunitatea e-Twinning;
- c) proiecte** - în cadrul acestei părți este posibilă revizuirea proiectelor realizate și curente. Cea mai importantă funcționalitate a acestei secțiuni este capacitatea de a iniția un proiect, pur și simplu făcând clic pe butonul *Crează proiect*.
- e) grupuri** - funcționează similar cu rețeaua de socializare Facebook, profesorii au posibilitatea de a-și crea propriile micro-comunități bazate pe interese specifice (de exemplu: instrumente digitale).
- e) forumuri de parteneriat** - servește la conectarea profesorilor care caută colegi pentru a începe proiecte. În plus, oferă posibilitatea de a găsi parteneri pentru proiecte Erasmus + (*Erasmus +*).
- f) dezvoltare profesională** - într-un singur loc oferă o imagine de ansamblu clară a oportunităților excepționale de formare online în cadrul portalului e-Twinning.

**Twinspace** (*Twinspace*) face parte din portalul care devine disponibil pentru dvs. atunci când proiectul dvs. e-Twinning este aprobat. Twinspace vă oferă un set de instrumente pentru planificarea și realizarea proiectului. De asemenea, vă permite să comunicați simplu și ușor cu partenerii de proiect.

### Avantajele e-Twinning?

- Utilizarea portalului este gratuită și sigură. Directorul școlii sau orice persoană autorizată trebuie să înregistreze școala.
- Portalul oferă profesorilor să se dezvolte gândit și strategic în domeniul alfabetizării digitale.
- Portalul este caracterizat de o bază excepțională de angajați în instituțiile de învățământ (asociați potențiali), precum și de cunoștințe, care în orice moment pot inspira alți profesori la acțiune.

### CUVÂNTUL PROFESORULUI

*„eTwinning este un portal care conectează angajații din grădinițe și școli din întreaga Europă și le permite să proiecteze și să implementeze proiecte virtuale împreună, să facă schimb de idei și exemple de bune practici, să conecteze elevii și să avanseze predarea. Din anul școlar 2015/2016 implică elevii în diferite proiecte internaționale, datorită cărora cunoaștem mai bine cultura și obiceiurile altor țări europene, iar în același timp, promovăm cultura noastră, orașul, țara și dezvoltăm abilitățile secolului XXI. Proiectele virtuale eTwinning sunt legate de planul și programa școlară, sunt flexibile și permit elevilor să își extindă cunoștințele pe diferite teme, într-un mod distractiv, ceea ce le crește motivația.*



**Dragana Videnov**, profesor de limba engleză  
la ȘE „Sveti Sava”, Kikinda

### Slack

**Slack** (*Slack*) Slack este o aplicație simplă și intuitivă pentru comunicare și colaborare în echipă, fondată de **Stewart Butterfield** (*Stewart Butterfield*) în anul 2013. Numele este un acronim pentru „Jurnalul căutării tuturor conversațiilor și cunoștințelor” (*Searchable Log of All Conversation and Knowledge*).

Oferă o experiență extrem de clară în comunicare și căutarea documentelor, astfel încât este utilizat la nivel mondial, atât în sectorul economic, cât și în programele de educație formală și non-formală. Pentru comunitățile care îl folosesc (de exemplu, o clasă, în care profesorul este administrator), ea servește ca înlocuire pentru comunicarea prin e-mail și a serviciilor pentru trimiterea mesajelor.

Slack este o aplicație gratuită; iar în plus, se caracterizează printr-o capacitate ușoară de conectare cu alte aplicații, precum instrumentele online Google, precum Drive sau Dox, ceea ce este extrem de important, deoarece facilitează lucrul echipelor, utilizatorilor aplicației. De asemenea, se caracterizează prin căutări prin cuvinte cheie și filtre sau, cu alte cuvinte, membrii comunității care utilizează aplicația accesează rapid informațiile, spre deosebire de căutările, de exemplu, Viber chat sau orice serviciu de e-mail.



Care sunt beneficiile Slack?

- Oferă posibilitatea de utilizare prin intermediul aplicației de pe telefon, laptop, tabletă și computer desktop, pe lângă faptul că este deschisă și gratuită pentru folosire.
- Permite comunităților, grupurilor sau echipelor să se alăture aplicației prin anumite URL, respectiv printr-o invitație trimisă de proprietarul echipei.
- Vizibilitatea în cadrul aplicației este una dintre caracteristicile cheie. Conținutul în sine, adică comunicarea între membrii echipei este organizat prin # (hashtags), adică. canal.
- Profesorul poate segmenta comunicarea cu elevii săi, creând, de exemplu, #canallectiaîntâi, apoi #canallectiadoi sau #canalverificarecunoștințe, unde se va decide care dintre elevi va avea acces la canal.
- Ne bazăm pe confidențialitate, adică creare de canale private în cadrul grupului, în care are loc conversația, ceea ce permite din perspectiva profesorului împărțirea clasei în echipe, în care profesorul are o perspectivă asupra tuturor echipelor, în timp ce, pe de altă parte, echipele nu pot să urmărească conversații private ale altor echipe.
- Își poate găsi aplicația și în comunicarea organizată cu părinții, deoarece diferit de viber, de exemplu, oferă posibilitatea comunicării organizate.



## Canvanizer

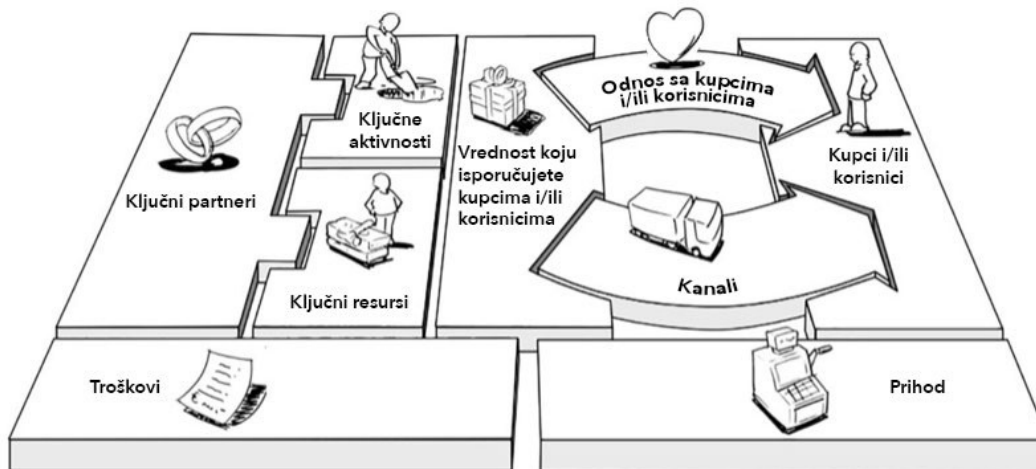
[Canvanizer](#) (*Canvanizer*) este o aplicație web care permite echipelor să se gândească strategic și să vizualizeze afacerile companiilor, organizațiilor și a altor instituții. Acest instrument online dinamic și specific oferă o oportunitate, în special profesorilor care predau antreprenoriat, de a predă în mod semnificativ antreprenoriatul la distanță.

Canvanizer folosește modelul de afaceri canvas (*canvas*), care a fost introdus pentru prima dată publicului larg în cartea „Generarea modelului business” (*Business Model Generation*) a savantului elvețian Alex Osterwalder (*Alex Osterwalder*), publicată în anul 2010.

Acest model de afaceri a permis tuturor să vadă afacerea strategică a companiilor, organizațiilor și instituțiilor în doar 20 de minute și pe o singură hârtie, adică. canvas.

Prezentarea vizuală a modelului:

Avantajele aplicației web Canvanizer sunt următoarele:



- Profesorul creează un formular inițial într-un minut, unde își lasă e-mailul și introduce numele proiectului (de exemplu, Studio de arhitectură).
- Canvanizer este gratuit și nu există nicio limită cu privire al numărul de utilizatori.
- Funcționează conform modelului de invitație URL, proprietarul contului trimite un link cu proiectul creat, de exemplu, grupuri Viber sau aplicații Slack și astfel îi invită pe elevi să aplice.
- Instrumentul este vizual și practic, caracterizat prin adăugarea ușoară a diferitelor obiecte (cum ar fi hârtiile autocolante în formă electronică), care sunt adăugate la perete în blocuri, adică părți ale modelului de afaceri. Un avantaj suplimentar este că fiecare obiect are opțiunea de a schimba culoarea, ceea ce face conținutul mai vizibil.
- O altă caracteristică bună a acestui instrument este prezentarea automată, care oferă posibilitatea de a converti cu ușurință tot conținutul într-o prezentare, care poate fi în format Power Point sau într-un formular de prezentare web, care este din nou accesibil printr-un link URL care este ușor de partajat.

## Zooniverse

[Zooniverse](#) (*Zooniverse*) este un portal web civic științific administrat de [Citizen Science Alliance](#). Reprezintă unul dintre cele mai mari și populare proiecte din lume în care cercetătorii sunt cetățenii. Este un fapt interesant că mai mult de un milion de cetățeni din întreaga lume au contribuit până acum la diverse cercetări pe platformă, ca toți să cerceteze voluntar, pentru a ajuta cercetătorii profesioniști. Faptul este că cercetarea Zooniverse duce adesea la noi descoperiri, seturi de date utile comunității de cercetare mai largi și la multe alte publicații științifice.



Platforma încurajează pe toți să devină cercetători. Cu alte cuvinte, nu aveți nevoie de experiență anterioară pentru a începe un proiect științific, de asemenea nu aveți nevoie de experiență academică pentru a contribui la activitatea dvs. de cercetare, a proiectelor deja stabilite.

Proiectele puse în aplicare până acum prin intermediul platformei provin dintr-o mare varietate de discipline, inclusiv astronomie, ecologie, biologie moleculară, științe umaniste și științe climatice.

### Avantajele platformei Zooniverse?

- Ne permite să ne implicăm în știință peste tot; platforma este bine adaptată pentru toate dispozitivele, de la smartphone-uri la tablete, laptop-uri și desktop-uri.
- Platforma este gratuită și nu există restricții cu privire la numărul de cetățeni care pot

lucra la proiect.

- Oferă posibilitatea de a crea un proiect printr-un chestionar predefinit pe platformă și instrucțiuni suplimentare care contribuie la dezvoltarea proiectului în sine și îl prezintă într-un mod care să inspire cetățenii din întreaga lume să se implice și să contribuie la cercetare.
- Ținând cont de comunitatea de un milion de utilizatori, stabilirea de rețele cu cetățeni din întreaga lume și activitatea comună la proiect este una dintre cele mai importante caracteristici ale portalului web științific Zooniverse.
- Un avantaj suplimentar - dacă ați inițiat proiectul prin Zooniverse - aveți, de asemenea, oportunitatea de a solicita comunității cu un milion de utilizatori a acestui portal să revizuiască proiectul și să ofere feedback, atât asupra proiectului, cât și asupra produselor cercetării.

### **Instrumente digitale pentru evaluarea rezultatelor elevilor în timpul învățării bazate pe proiect și învățării la distanță**

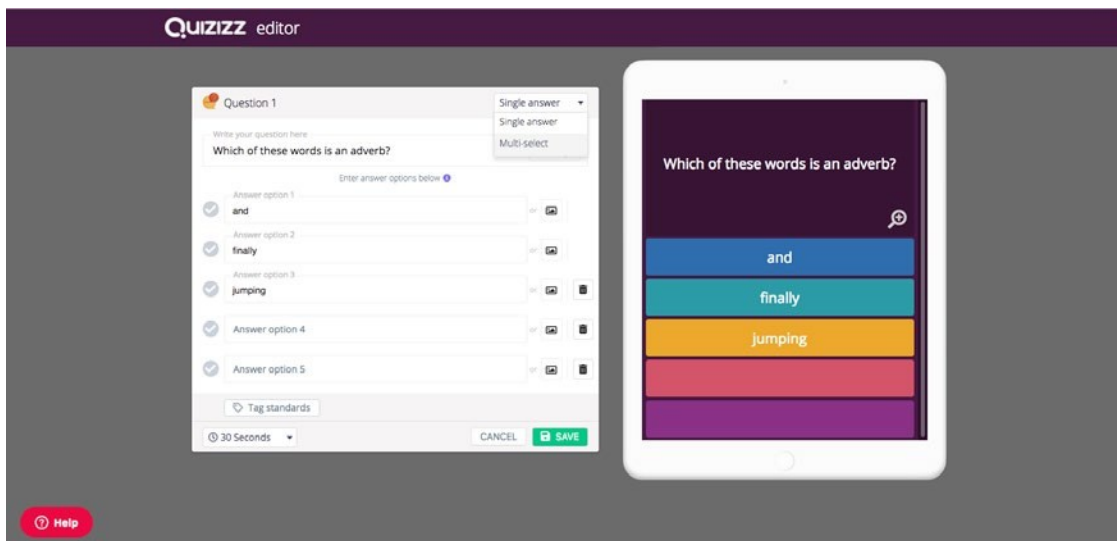
Când am vorbit despre învățarea bazată pe proiect, am menționat provocările evaluării. O mare parte din ceea ce este crucial în această abordare este dificil de măsurat și evaluat pe o scară de la unu la cinci, ceea ce este cu siguranță întotdeauna așteptat în contextul societății și al sistemului nostru de educație. Am sugerat că ar trebui dezvoltată o cultură a autoevaluării în rândul elevilor, fiecare oportunitate ar trebui utilizată pentru a evalua dezvoltarea abilităților și corelațiilor interdisciplinare prin feedback și metode de evaluare formativă, care sunt cu siguranță foarte importante și au fost recent recunoscute de Ministerul Învățământului și de alte instituții cheie care crează politicile educaționale din Serbia.

Pe de altă parte, suntem conștienți de faptul că, într-un sens practic, profesorii se confruntă în fiecare zi cu una dintre principalele provocări ale evaluării - *cum să măsurăm ceea ce este măsurabil și cum să explicăm evaluarea?* În contextul învățării la distanță, am dorit să arătăm câteva dintre instrumentele care pot fi utile. Trebuie să știm că, la fel ca toate celelalte instrumente amintite în ghid, nu pot înlocui în mod adecvat conversația elevilor cu profesorul. Credem că instrumentele trebuie utilizate în mod rațional și critic, mai mult ca un ajutor și cu siguranță, nu ca o înlocuire pentru alte metode de evaluare.

În acest capitol, am atras atenția și asupra unor instrumente „alternative” care măsoară diferite realizări și sunt dezvoltate și recunoscute la nivel european. Multe alte instrumente și servicii digitale (cum este site-ul Štreber sau aplicația *Vučilo – Dolina magičnih reči*), arată că există eforturi excelente și de succes pentru a crea instrumente pentru nevoile autohtone și în limba noastră. Acestea deschid un domeniu important al didacticii, în opinia noastră puțin neglijat, care stimulează autoevaluarea la elevi.

## Quizizz

Printre aplicațiile online pentru testarea cunoștințelor elevilor, puține sunt la fel de simple și la fel de aplicabile ca [Quizizz](#) (*Quizizz*). Experiențele a milioane de profesori din întreaga lume sunt de acord că testul este foarte ușor de făcut (ușor de utilizat și de mai multe ori), iar elevilor le place să îl facă. Deși învățarea bazată pe proiect nu necesită prea multe teste, vă reamintim - testele nu sunt utilizate doar pentru evaluare, ci și pentru monitorizarea materialului parcurs, recapitulare, chiar și ca formă de învățare.



Puteți deschide un cont Quizizz gratuit, iar pentru testare, elevii nu trebuie să aibă conturi înregistrate – este suficient să deschidă browser-ul și să introducă un cod special care apare de fiecare dată când porniți testul.

Chiar și o conexiune la internet mai slabă, dar stabilă, este suficientă pentru ca testarea să se facă eficient, iar întrebările pe care le-ați creat apar într-o ordine diferită fiecărui elev, deci nu se poate copia. Puteți vizualiza rezultatele testelor chiar și în timp ce elevii lucrează, iar statisticile privind realizările sunt stocate în contul dvs. - acestea pot fi tipărite sau partajate prin e-mail. Testele Quizizz se „importată” ușor în clasa Google și se distribuie pe alte platforme.

Întrebările pe care le puteți pune sunt reduse la marcarea unuia sau mai multor răspunsuri corecte (pe care le sfătuim ca cel mai practic mod). Dacă întrebările sunt de tip deschis sau se face un sondaj pentru elevi, atunci nu pot exista răspunsuri corecte sau incorecte. Este ușor să adăugați o imagine sau un video, să scrieți o formulă matematică și pentru fiecare întrebare puteți determina cât timp doriți să le acordați elevilor să răspundă. Întregul test este conceput ca o competiție cu sunete și imagini între întrebări, care îi motivează pe elevi, de asemenea există posibilitatea de a încerca să facă din nou o întrebare la fiecare zece întrebări.

*Care sunt avantajele Quizizz?*

- Foarte **interesant și ușor** de utilizat.
- Puteți găsi cu ușurință **chestionare ale altor colegi** și le puteți folosi gratuit.
- **Statistici excelente** pentru urmărirea realizărilor elevilor.
- Se aplică unei game largi de **subiecte diferite**.
- Acoperă nevoile diferitelor metode de testare.
- Vă ajută să vă **planificați timpul la oră**.

## **Kahoot**

În fața dvs. este un instrument de testare care este prezent și iubit de atât de mult timp încât și companiile, cât și fundațiile mari îl folosesc. Datele de care suntem mândri - peste 30 de milioane de chestionare active și teste pe internet arată cu siguranță cât de mult este utilizat Kahoot (*Kahoot*) în utilizare largă. O să vă obișnuiți – testele se fac la site-ul <https://kahoot.com/>, iar elevii care fac testul folosesc un alt site <http://kahoot.it/>. Crearea întrebărilor se face simplu, iar rezolvarea testelor și mai simplu.

Înregistrarea la Kahoot este gratuită, iar elevii nu trebuie să fie înregistrați. Tipul de întrebări este restrâns la alegerea multiplă (*multiple choice*), respectiv marcarea răspunsului corect printre cele oferite, iar timpul pentru răspuns este limitat. Panoul în care puteți face întrebări este similar cu acel care sunteți obișnuiți atunci când faceți prezentări, deoarece întrebările sunt organizate ca slide. [Mulți profesori-](#)

[sunt foarte mulțumiți](#) cu posibilitățile pe care le oferă Kahoot, în special de când au fost nevoiți să se adapteze cu învățarea la distanță. Există, totuși, o diferență față de Quizizz - elevii aici răspund la întrebări în aceeași ordine și chiar dacă utilizează dispozitive mobile atunci când sunt testați, trebuie să urmărească întrebările pe un monitor sau proiector comun.



Care sunt avantajele Kahoot?

- **Platforma gratuită și stabilă** testată în școli și companii din întreaga lume.
- Este ușor de utilizat și **intuitiv pentru elevi**.
- Un număr imens de **teste deja existente**, deși în limba engleză.

### **Fun Retro**

[Fun retro](#) (*Fun Retro*) este un instrument retrospectiv distractiv pe care îl puteți folosi la cursurile online pentru a discuta despre ce era bine și ce nu. Vă ajută să identificați obstacolele în timp real și să discutați cu privire la ideile pentru îmbunătățiri care vă vor ușura munca.



Instrumentul vă asigură să verificați cu elevii dvs. ce cred ei. Feedback-ul este dat prin obiecte sub formă de hârtii online, care sunt adăugate ca pe perete în coloanele corespunzătoare ca răspuns la întrebarea pusă. Fiecare elev are ocazia să răspundă la o întrebare de șase ori, respectiv poate lipi șase obiecte diferite în coloana corespunzătoare. Deoarece răspunsurile sunt calitative, profesorii au ocazia să arunce o privire mai profundă asupra nevoilor și motivației elevilor lor.

The screenshot shows the FunRetro interface for a session titled 'Retro 28th March' with the theme 'cake'. The interface is divided into four columns: 'Ideas', 'Actions', and two unlabeled columns. Each column contains a grid of sticky notes. The 'Ideas' column (purple) contains notes such as 'So many meetings', 'CDN issues', 'Experiments plan didn't quite work', 'Retros seem to be too regular', 'mentally blocked in US Mobile leaderboard work', and 'inaccuracy in tickets lead to acca builder being skinned for sizes not required.'. The 'Actions' column (green) contains notes such as 'Everyone do some prep kick off meetings. Agendas and investigations', 'Whom ever running each retro to update ahead of time', 'Umit to meme Betfirst Dog', 'Finish Betstars and sky? transition to proevo', 'Weekly reminder of experiments to try out. Debrief at the end of the week.', and 'Review temptation bundling list more often, especially when kicking off epics'. Each sticky note includes a title, a small icon, and a feedback score (e.g., 0/0, 9/0, 3/0, 5/0, 0/0, 2/0).

### Avantajele instrumentului Fun Retro:

- Toate funcțiile acestui instrument pot fi utilizate în mod liber, dar într-un cont gratuit este posibil să creezi maximum trei teste de cunoștințe Fun Retro. Dacă doriți să îl utilizați în continuare gratuit, trebuie să eliminați verificările vechi.
- Permite participarea elevilor și cooperarea reciprocă.
- Întrebările pot fi pregătite în prealabil, iar Fun Retro poate fi partajat printr-un link URL, ceea ce înseamnă că elevii dvs. fac clic pe o retrospectivă în orice moment.
- Este ideal pentru comunicarea în timp real, de exemplu ca o verificare la sfârșitul fiecărui curs online.
- Încurajează schimbul de cunoștințe între elevi într-un mediu online distractiv.

## Youth pass (Youth pass)

Vă prezentăm pașaportul european pentru abilități sau original [Youthpass](#), un instrument pentru evaluarea cunoștințelor, abilităților și competențelor dobândite, care este parte integrantă din strategia Comisiei Europene pentru adoptarea și recunoașterea învățării non-formale. Certificatul *Youth Pass* este o recunoaștere pentru participarea la programele Erasmus +.

Pe lângă confirmarea participării la proiecte, schimburi, instruirii, acest instrument servește și ca confirmare a competențelor și abilităților realizate și dezvoltate.

Particularitatea acestui certificat se reflectă în faptul că persoanele individual își înscriu independent competențele lor dobândite. Fiecare însuși știe cel mai bine cât de mult a învățat. O mare atenție se concentrează asupra procesului de învățare atunci când creează acest certificat, în care oamenii devin conștienți de abilitățile lor, își adoptă și își actualizează cunoștințele.



Unele dintre competențe care cunosc instrumentul *Youth Pass* le împărtășim cu dvs. în continuare - comunicare în limba maternă, comunicare în limbi străine, competențe matematice și competențe de bază privind tehnologia, competențe digitale, competențe privind procesul de învățare, competențe sociale și civice, competențe din domeniul antreprenoriatului, conștientizarea culturii de exprimare.

Deși acest instrument este destinat organizațiilor și instituțiilor (de exemplu școlilor) beneficiarilor instrumentelor de sprijin Erasmus +, opinia generală este că aplicarea acestui certificat poate fi găsită în sistemul formal de educație, astfel încât profesorii să recunoască și să evalueze cunoștințele dobândite ale elevilor lor. Acest model poate servi, de asemenea, ca inspirație pentru profesori pentru a crea soluții similare pentru autoevaluarea elevilor lor, în special în timpul realizării programelor învățării bazate pe proiect și de învățare la distanță. Aplicarea acestei metode de evaluare încurajează dezvoltarea introspecției și a gândirii critice la elevi.

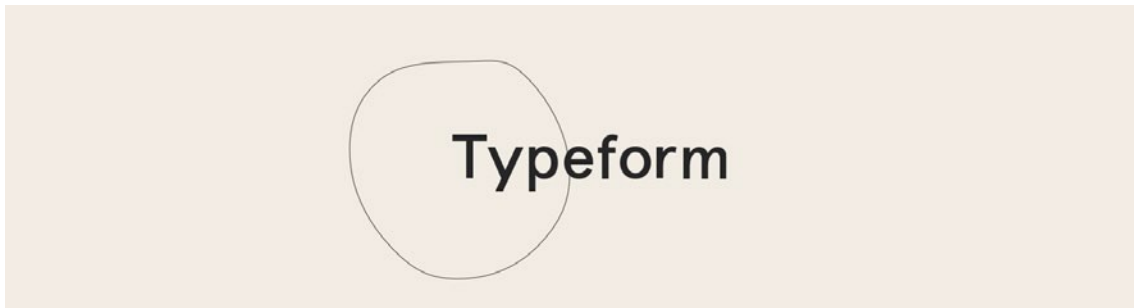
Avantajele instrumentului *Youth pass* pentru autoevaluare:

- Se completează cu informații despre activitățile realizate în timpul proiectului și despre rezultatele învățării.
- Certificatele completate sunt apoi generate automat și trimise la e-mail în format PDF.
- Certificatul este recunoscut și foarte apreciat în economiile din Europa. Multe companii apreciază în plus acest certificat cu prilejul angajării.

Cum arată completarea acestui certificat puteți să urmăriți în ghidul video pentru completarea și generarea certificatului, care a fost creat de Fundația Tempus din Serbia – <https://www.youtube.com/watch?v=g4eh1OrrKhc>.

## Typeform

[Typeform](#) (*Typeform*) este un software specializat pentru crearea chestionarelor online. În predare, își găsește aplicația în domeniul verificării cunoștințelor.



Ceea ce caracterizează software-ul sunt forme extrem de dinamice ușor de adaptat utilizatorilor finali. Este interesant faptul că a fost folosit de companii precum *Apple Inc*, *Airbnb*, *Uber* și *Nike*. Acest software elaborează în fiecare lună milioane de chestionare pentru utilizatorii săi.

### Avantajele Typeform:

- Platforma poate fi utilizată gratuit, totuși numărul de formulare gratuite sau teste de evaluare este limitat la trei, aceasta înseamnă că aveți două opțiuni, fie să ștergeți testele anterioare pentru a crea altele noi, fie să plătiți un cont premium.
  - Este extrem de intuitiv și ușor de utilizat, ceea ce permite utilizatorilor finali o experiență simplă și distractivă.
  - Există diverse formulare cu întrebări create precedent (numai în limba engleză), care vă pot servi drept inspirație pentru a crea chestionare sau teste.
  - Întrebările, iar prin urmare și chestionarele, sunt adaptate grupului țintă, conținutul lor este **atât de interesant încât abea așteptați să dați răspunsul la întrebare.**
  - Prelucrarea automată a datelor vă permite să creați rapid rapoarte și să le prezentați cu ușurință părților interesate din publicul larg, cum ar fi părinții, de exemplu.

# Resurse pentru planificarea și realizarea învățării bazate pe proiect și învățării la distanță

Programele analitice trebuie să urmărească tendințele din diferite industrii și să se adapteze pentru a pregăti bine elevii pentru viitorul incert. Monitorizarea cu regularitate a surselor relevante de informații, știință, dezvoltarea economiei și a societății în ansamblu, contribuie atât la dezvoltarea personală a cadrelor didactice, cât și la îmbunătățirea potențială a calității conținutului în sălile de clasă. Având în vedere spațiul pe care profesorii îl au în planificarea orelor și armonizarea planurilor lor, autorii au depus eforturi pentru a facilita acest proces prin prezentarea unei baze de cunoștințe online.

Bazele de cunoștințe prezentate, pe care autorii ghidului le-au denumit în mod popular „resurse”, reflectă accesul la internet, deoarece permit atât profesorilor, cât și elevilor să obțină cele mai relevante și actualizate informații în acest moment.

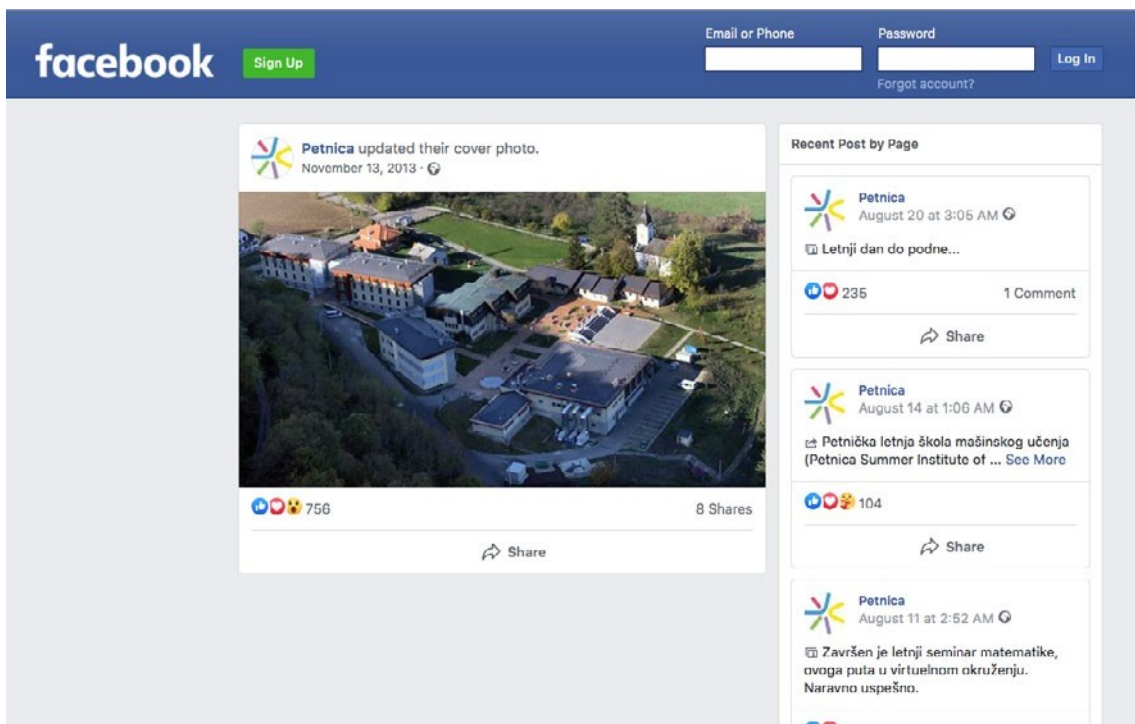
Resursa precum este Google Scholar (*Google Scholar*) oferă tuturor posibilitatea de a urmări activitatea oamenilor de știință din diverse domenii. TED, pe de altă parte, este o bază utilă de idei într-un format video, care este ideal pentru utilizare în clasă. Majoritatea prelegerilor din această bază de date au fost traduse în limba sârbă. Portalul „*Živeti demokratiju*” oferă instrucțiuni sub formă de ghiduri și cărți pentru efectuarea cursurilor de educație civică. Multe alte resurse prezentate în acest capitol au fost create cu intenția de a contribui la avansarea calității predării dvs.

## **Petnica**

[StațiadecercetarePetnica](#) a fost înființată în anul 1982 la inițiativa unui grup de tineri cercetători, profesori și studenți nemulțumiți de practica existentă în educație și de instruirea tinerelor cadre științifice. A fost cu adevărat prima organizație educațională independentă din fosta Iugoslavie.

Pe parcursul a 38 de ani de dezvoltare și activitate, SC Petnica a organizat cu succes peste 3.500 de cursuri, tabere și seminare, cu peste 50.000 de participanți și aproximativ 6.000 de conferențieri și colaboratori de specialitate

Experiența menționată anterior și situația actuală cauzată de criză au contribuit la crearea unei baze unice de către echipa de experți a SC Petnica [Petničkih onlajn resursa](#). Conținutul din domeniile științelor naturale, sociale, tehnice, artă și design a devenit disponibil tuturor care își exprimă interesul pentru aceste domenii. Baza de date poate să fie aplicată și în cursurile cu frecvență, deoarece există o selecție largă de cărți, link-uri utile, tutoriale video, cursuri din disciplinele menționate anterior într-un singur loc.



Avantajele resurselor online Petnica:

- Sunt libere pentru folosire. Disponibile prin intermediul site-ului Petnica.
- Sunt organizate în cadrul unui document PDF, ceea ce face ca baza de date să fie extrem de mobilă, resursele pot fi ușor partajate prin diferite canale, de



la grupul Facebook, la servicii de e-mail și servicii pentru trimiterea mesajelor cum sunt Viber sau Whatsapp (*Whatsapp*).

- Baza de date constă din cărți PDF relevante, clipuri video în diferite formate, linkuri către site-uri și cursuri online.

## **Biblioteca Națională a Serbiei digitală**

[Biblioteca Națională a Serbiei digitală](#) a fost construită în conformitate cu principiile accesului deschis la cunoștințe și informații. Materialul digitalizat din colecțiile Bibliotecii Naționale a Serbiei reprezintă un bun național public.

Conținutul bibliotecii naționale poate fi citit, vizualizat și ascultat. Puteți începe o călătorie în jurul Serbiei, regiunii, Europei și lumii cu ajutorul literaturii de călătorie, al colecțiilor de fotografii vechi și al sunetului bun.

### **Avantajele Bibliotecii Naționale a Serbiei digitale:**

Tot conținutul este liber.

Pe lângă cărțile digitalizate și cărțile în format audio, conținutul este îmbogățit și cu fotografii vechi digitalizate.

Conținutul este simplu organizat, deoarece este împărțit tematic în colecții adecvate, ceea ce oferă utilizatorilor o căutare rapidă și găsirea simplă a materialul dorit.

## **arXiv**

[Arhivix](#) (*arXiv*) este o arhivă deschisă de articole științifice din domeniile fizică, matematică, informatică, biologie cantitativă, finanțe cantitative, statistică, inginerie electrică și știința sistemelor și economie. Arhivix este o resursă digitală finanțată de comunitate, respectiv de cetățeni prin donații individuale. A fost fondată de [Paul Ginsparg](#) în anul 1991, iar activitatea sa este administrată de Universitatea Cornell, Statele Unite ale Americii.

### **Avantajele Arhivix:**

- Arhivix este liber pentru utilizare.
- Baza de date este alcătuită din diferite articole științifice despre ultimele realizări din domeniile menționate. Pe lângă aceasta, baza de date este actualizată cu regularitate.
- Este simplă de utilizat și de căutat. Căutarea răspunde rapid la întrebări conform cuvintelor cheie.

- Articolele sunt sub formă de documente PDF și Word, pot fi descărcate gratuit, ceea ce permite, de asemenea, mobilitatea lor ușoară sau partajarea ulterioară.



## **Google Scholar**

[Google Scholar](#) (*Google Scholar*) este un motor de căutare a lucrărilor științifice, care a fost lansat în versiune beta în anul 2004, ca parte a familiei Google.

Ceea ce îl diferențiază de alte motoare de căutare este baza de date excepțională, care este alcătuită din mai mult de 389 de milioane de documente, precum și o căutare automată care, pe lângă informații despre activitatea științifică, oferă și date despre citarea lucrărilor științifice în alte documente relevante. Această funcționalitate diferențiază Google Scholar de alte motoare de căutare similare.

Acest instrument este extrem de ușor de utilizat, deoarece folosește același principiu ca și căutarea pe Google, atât pentru căutare, cât și pentru prezentarea rezultatelor. Experiența utilizatorului va fi cunoscută și adaptată profesorilor și elevilor.

Avantajele Google Scholar ca instrument:

- Cea mai mare bază de date de literatură științifică din lume. Baza de date este alcătuită din articole științifice, cărți, lucrări de conferință, disertații, versiuni de lucru, rapoarte tehnice și altă literatură de specialitate.

- Experiența de căutare este simplă, se bazează pe principiul Google, respectiv puteți introduce orice cuvânt cheie în motorul de căutare și veți primi un răspuns cu o listă de informații relevante în raport cu criteriul de căutare stabilit de dvs. Cu toate acestea, acest lucru nu înseamnă că veți obține cu ușurință informațiile dorite. Căutarea va fi facilitată numai dacă solicitarea dvs. este specifică, de exemplu titlul unei lucrări științifice (cel puțin aproximativ) sau numele și prenumele autorului.
- O altă caracteristică importantă a acestui instrument se reflectă în capacitatea de a căuta literatură științifică în limba sârbă.
- Oferă posibilitatea de a organiza cu ușurință articole în biblioteca dvs., de exemplu pentru citirea ulterioară.
- Oferă acces la o listă cu cele mai bine cotate lucrări științifice din o sută de domenii diferite în ultimii cinci ani.

### „NaPON”

Portalul național pentru știința deschisă (Napon) a fost lansat în martie 2020 și reprezintă un efort al mișcării de știință deschisă care are ca scop crearea accesului la realizările științifice, în special la cele finanțate din bugetul Republicii Serbia, pentru toți cetățenii interesați.

Știința deschisă este adesea echivalată cu accesul gratuit la publicații, dar este mult mai mult decât atât. Știința deschisă înseamnă asigurarea accesului la întregul proces de producție a rezultatelor științifice și artistice tuturor cetățenilor interesați.

Portalul este destinat tuturor, de la cercetători și artiști, până la autoritățile competente care se ocupă de dezvoltarea strategiilor în domeniul științei și culturii, apoi profesorilor care în sfârșit au posibilitatea să urmărească cu ușurință dezvoltarea științei în diverse domenii și, de asemenea, mai multe din inovații să le realizeze în timp real prin învățare.

Avantajele portalului NaPON:

- conținutul științific liber și de înțeles.
- Posibilitatea conexiunii directe cu cercetătorii, artiștii, organizațiile și companiile interesate, respectiv într-un singur loc se află toți partenerii potențiali, diferiți actori din publicul larg, care se pot implica cu ușurință în diferite inițiative educaționale.

## TED

**TED** – acronimul cuvintelor tehnologie, divertisment și design (*Technology–Entertainment–Design*) – este o organizație non-profit, fondată în 1984 în Statele Unite. Misiunea acestei organizații este inspirată de o idee simplă - răspândirea de povești, experiențe și idei inspiratoare. Această organizație non-profit este cunoscută pentru organizarea unei conferințe TED. Conferința este specifică prin faptul că vorbitorii sunt persoanele care au cunoștințe din diverse domenii și își prezintă ideile de inspirație în prezentări de până la optsprezece minute. Prin acest lucru se evită deranjarea publicului cu detalii, iar vorbitorii în intervalul respectiv au sarcina de a exprima esența poveștii lor. Scopul principal al fiecărui vorbitor este de a inspira și a încuraja publicul spre acțiune în direcția transformării pozitive a societății noastre globale.



Toate discursurile sunt înregistrate și, după conferințele care au loc astăzi în întreaga lume, sunt postate pe [www.ted.com](http://www.ted.com), unde pot fi vizualizate gratuit. Baza de date TED este excepțională și astăzi servește ca un instrument unic atât pentru învățare, cât și pentru cercetare.

O parte extrem de importantă și foarte interesantă a ecosistemului Ted în contextul nostru este Ed.Ted. com, dedicat educației și există sub două forme, respectiv: canalul YouTube și site-ul web, care conțin videoclipuri educaționale animate din diferite discipline. Datele din 2019 ne spun că doar acest sistem are peste 10 milioane de abonați și peste 1,5 miliarde de vizualizări.

Avantajele platformei Ted:

- Baza cu discursurile este gratuită și extrem de ușoară de căutat.
- Platforma nu condiționează utilizatorii cu înregistrare, tot conținutul este disponibil și transparent, atât pe platformă în sine, cât și pe rețeaua socială YouTube.
- Avantajul vizionării unui discurs pe platforma Ted este că aveți la dispoziție o traducere a discursului în majoritatea limbilor lumii. De asemenea, subliniem că marea majoritate a discursurilor au fost deja traduse în sârbă, ceea ce face conținutul mai accesibil.

## Google Arts and Culture

Imaginați-vă vizitând Luvru sau Galeria Națională din Londra într-o singură zi sau dintr-o dată vă aflați pe acoperișul Taj Mahal. Tehnologia de astăzi ne poate oferi această experiență uimitoare. Este necesar să aveți un smartphone mediu și aplicația [Arta și cultura Google](#) instalată (Google Arts and Culture).

Această aplicație interesantă face parte din familia Google din 2011 și reprezintă o resursă excepțională a patrimoniului cultural mondial.

Este proiectată cu atenție pentru iubitorii de cultură și pentru toți cetățenii curioși cărora le place să exploreze produse culturale, patrimonial cultural, religii, obiceiuri și multe alte conținuturi din domeniul culturii și artei.

Avantajele aplicației Arta și cultura Google:

- Cea mai mare bază de patrimoniu cultural din lume.
- Căutare ușoară care permite tuturor să facă clic pe conținutul dorit.
- Capacitatea de auto-organizare a conținutului și de integrare cu alte instrumente și aplicații Google, precum, de exemplu, Slack.
- Oferă diverse opțiuni de învățare, cum ar fi experimentarea, care îmbunătățește procesul de cercetare și adoptarea de cunoștințe în domeniul artei și culturii.

## Living Democracy

Portalul A trăi în democrație (Living Democracy) este rezultatul unui proiect cu același nume susținut de Consiliul Europei. Conținutul portalului, respectiv resursele gratuite, au fost create pentru toți profesorii, în special pentru cei care predau Educație și instrucție civică, conform multora cea mai importantă disciplină pentru dezvoltarea gândirii critice și a solidarității civice.

Avantajele portalului A trăi în democrație:

- Portalul și tot conținutul sub formă de ghiduri și materiale suplimentare sunt în sârbă.
- Toate resursele disponibile sunt gratuite, de asemenea ușor se pot descărca.
- Pe lângă ghid, baza de date cu resurse gratuite este caracterizată de materiale promoționale interesante, apoi de carduri pentru drepturile copiilor, documente oficiale la nivel european în domeniul drepturilor omului și conținut video sub formă de filme de animație..

## Exemple practice de învățare bazată pe proiecte și învățare la distanță

Noile circumstanțe cauzate de pandemia coronavirusului au dus la mutarea rapidă a transferului de cunoștințe din sălile de clasă în spațiul electronic. Aceste circumstanțe au inspirat apariția acestui ghid, dar și multe alte bune practici în domeniul educației.

Având în vedere agilitatea demonstrată a cadrelor didactice și adaptarea lor rapidă la noile condiții, NALED și Organizația pentru Dezvoltarea Carierei și Antreprenoriatul Tinerilor „Connecting”, în cooperare cu Ministerul Educației, Științei și Dezvoltării Tehnologice, Institutul pentru Avansarea Educației și Secretariatul Republicii pentru Politica Publică, și cu sprijinul Agenției Statelor Unite pentru Dezvoltare Internațională (USAID), a organizat un concurs pentru selectarea celor mai bune exemple de învățare la distanță numit „Magia este în mâinile profesorilor”.

Peste 700 de cereri din școlile din Serbia au sosit la concurs. Exemple de învățare la distanță sunt o altă bază de cunoștințe online utilă. Toată lumea poate accesa această resursă gratuită prin intermediul platformei proiectului Dialogul public-privat - <https://jpd.rs/online-nastava>. Exemplele pot fi căutate după domenii, clase și tipuri de predare pe care profesorii le pot folosi.

În capitolul următor, pe lângă exemple de învățare la distanță, create pe platforma Judema sub forma unui curs online de către Centrul Euroguidance din Serbia, sunt prezentate exemple bune de învățare la distanță preluate din concursul „Magia este în mâinile profesorilor”, care ilustrează utilizarea tehnologiei digitale. instrumente din acest ghid.

## Cursul online Judemi: Introducere în orientarea în carieră

**Autori:** Marko Banković, Sofija Petrović, Jadranka Lilić, Miljana Kitanović, Mirko Marković, Biljana Đorđević, Maja Svetozarević

**Organizare:** Centrul național *Euroguidance* din Serbia  
Srbiji

**Tip de cursuri:** Cursurile online cu un conținut video pregătit în avans

**Vârsta:** Adulți

**Numărul de cursanți:** Nu este limitat

**Durata:** 5h de conținut video

Cursul este destinat în primul rând profesorilor de școală medie din Serbia, în special celor care au puțină sau deloc nu au experiență în realizarea activităților de orientare și consiliere în carieră (prescurtat - OCșiC). Aceste cunoștințe pot fi utile tuturor cadrelor didactice și, în special, diriginților și serviciului pedagogic-psihiologic.

Cursul este conceput astfel încât cursanții să facă cunoștință cu conceptele de bază legate de orientarea și consilierea carierei, abilitățile de gestionare a carierei, înțelegerea modernă a carierei, dar și obligațiile legale pe care școlile medii le au în legătură cu desfășurarea activităților OCșiC.

De asemenea, prin capitolele despre autoevaluare, informații despre carieră, învățarea despre ocupații, prezentarea angajatorilor, planificarea și luarea deciziilor, munca individuală cu elevii și organizarea echipei școlii, pe lângă bazele teoretice, activități concrete pe care profesorii le pot desfășura în baza instrucțiunilor atașate, dar și pentru a-și proiecta propriile activități OCșiO pe baza direcțiilor obținute. Cursul este gratuit, iar participanții îl pot accesa oricând din orice loc și dispozitiv, oferind, de asemenea, posibilitatea participanților de a organiza în mod independent dinamica învățării, deoarece conținutul este pregătit în prealabil și stabilit.

Aflați mai mult pe: <https://www.udemy.com/course/karijerno-vodjenje/>

**Mențiune:** Exemplul prezentat ilustrează învățarea la distanță sub formă de curs video. Subliniem că acesta nu este un exemplu al învățării după proiecte la distanță.



## Să salvăm albinele

**Autor:** Đurđica Stojković

**Școala:** „Jovan Popović”, Beočin

**Tip de școală:** Elementară

**Disciplina:** Învățarea bazată pe proiecte

**Tip de învățare:** Proiect

**Vârsta:** 8–10 ani

**Numărul de elevi:** 11

**Instrumentele digitale utilizate:** YouTube, Wix, Story Jumper, Earth Day, Doodle, Learninga-pps, Microsoft Teams

Învățarea bazată pe proiectul „Să salvăm albinele” este destinată elevilor claselor inferioare ale școlii elementare.

Întrebare provocatoare pentru elevi: „Cum putem ajuta albinele?”

Elevii au creat hranitoare pentru albine și o carte despre albine, privind modul de viață și structura albinelor. Elevii au fost rugați să investigheze cauzele periclitării albinelor și, pe de altă parte, să investigheze modul în care ar putea influența rezolvarea problemelor pe care albinele le întâmpină zilnic.

Activitățile proiectului sunt organizate în jur de:  
construirea de hrănitoare pentru albine;  
crearea unei cărți online despre albine.

Aflați mai mult pe:

<https://jpd.rs/takmicenje-za-najbolju-online-nastavu-prijava-skole.php?id=522>

## Viața după optsprezece

**Autor:** Mirjana Stakić Savković

**Școala:** Liceul de filologie, Belgrad

**Tip de școală:** Medie

**Disciplina:** Literatura

**Tip de învățare:** Proiect

**Vârsta:** 18–19 ani

**Numărul de elevi:** 70

**Instrumentele digitale utilizate:** Skype, Viber, mail, Microsoft Office

Proiectul „Viața după optsprezece - povești și povestiri pe timpul coronavirusului în cartea electronică a elevilor în 11 limbi”, este destinat elevilor de liceu din clasa a IV-a.

Elevii au creat o carte electronică de 156 de pagini, incluzând douăzeci de povestiri în sârbă, douăzeci de traduceri în engleză, patru traduceri în franceză și germană, câte o traducere în rusă, spaniolă, italiană, chineză, japoneză și norvegiană, coreeană și latină.

Toate poveștile au fost scrise și traduse de elevii care au participat la proiect timp de două luni. Elevii au fost obligați să scrie o poveste despre eroii literari care s-au aflat în Serbia în primăvara anului 2020 chiar de la început. Apoi, să analizăm textele create și apoi să selectăm un anumit număr de povești în funcție de criteriile predefinite.

Activitățile proiectului au fost organizate în jur de:  
crearea unei cărți în diferite formate (scrise și audio));  
analizele și evaluările  
calității;  
traduceri;  
promovarea rezultatelor.

Aflați mai  
mult pe:

<https://jpd.rs/takmicenje-za-najbolju-online-nastavu-prijava-skole.php?id=462>

## Agenția de presă Roma antică raportează...

**Autor:** Jelena Lilić

**Școala:** „Milivoj Petković Fečko”, Platičevo (Ruma)

**Tip de școală:**

Elementară

**Disciplina:** Istorie

**Tip de învățare:**

Proiect

**Vârsta:** 11–12 ani

**Numărul de elevi:** 34

**Instrumentele digitale utilizate:** sala de clasă Google, chestionarul Google, Linoit, Kahut, Flipsnek

Scopul principal al proiectului „Agenția de știri Roma Antică raportează ...”, destinat elevilor clasei a V-a din școlile elementare, este de a sistematiza cunoștințele despre istoria Romei antice. Sarcina principală a fost ca elevii, împărțiți în echipe, să creeze articole de ziar din perioada Romei antice și apoi să le combine și să le publice sub formă de ziare electronice.

Știrile au fost scrise de elevi în timpul proiectului de trei săptămâni.

Se aștepta ca elevii să lucreze în echipă, să cerceteze împreună un material dintr-un subiect dat, apoi să analizeze informațiile colectate și să prezinte independent rezultatele învățării lor într-un mediu online.

Activitățile proiectului au fost organizate în jur de:

Crearea ziarelor electronice;

promovarea produselor

proiectelor; evaluarea

cunoștințelor însușite.

Aflați mai  
mult pe:

<https://jpd.rs/takmicenje-za-najbolju-online-nastavu-prijava-skole.php?id=462>

## Nuvela realistă sârbă

**Autor:** Jelena Čolić

**Școala:** Școala de Medicină și Căminul elevilor „Sestre Ninković”, Kragujevac

**Tip de școală:** Școala medie profesională

**Disciplina:** Limba și literatură sârbă

**Tip de învățare:** Proiect

**Vârsta:** 15–16 ani

**Numărul de elevi:** 60

**Instrumentele digitale utilizate:** *Padlet, Canva, forma Google, Storyboard, Word, Art generator, creator de benzi desenate*

Scopul principal al proiectului „nuvela realistă sârbă” este aprofundarea cunoștințelor despre realiști sârbi și operele lor. Sarcina proiectului a fost de a crea o colecție de lucrări digitale despre lucrările a cinci realiști sârbi. Comunicarea regulată cu elevii s-a desfășurat în sala de clasă Google. Se aștepta ca elevii să lucreze în echipă, să cerceteze împreună materiale despre un anumit subiect, apoi să aleagă un scriitor și să lucreze pentru a cerceta în detaliu, să colaboreze și să facă schimb de informații și, în cele din urmă, să prezinte rezultatele învățării într-un mediu online.

Activitățile de proiect au fost organizate în jur de:

Elaborarea colecției de lucrări digitale;

prezentarea rezultatelor învățării;

evaluarea celor învățate și

autoevaluarea.

Aflați mai mult pe:

<https://jpd.rs/takmicenje-za-najbolju-online-nastavu-prijava-skole.php?id=436>

## Marko Kraljević – joc social în formă digitală

**Autor:** Olgica Spasojević

**Școala:** „Petar Leković”, Požega

**Tip de școală:** Elementară

**Disciplina:** Limba și literatura sârbă

**Tip de învățare:** Proiect

**Vârsta:** 12–ani

**Numărul de elevi:** 24

**Instrumentele digitale utilizate:** Zum, Mudl, instrumente

Google, Youtube

Scopul principal al proiectului „Marko Kraljević - joc social în formă digitală” este de a încuraja învățarea elevilor de clasa a șasea a școlii elementare să conecteze și să aplice ceea ce au învățat. În timpul proiectului care durează două săptămâni, elevii erau așteptați să citească singuri poezii dintr-un subiect dat, apoi să găsească informații suplimentare, să compare conținutul și să memoreze faptele cheie.

Sarcina proiectului a fost organizată în jurul creării unui joc social, unde se afla procesul în următoarele activități:

elevii proiectează întrebări pe baza informațiilor colectate;

digitalizarea materialului colectat - crearea de teste, mini benzi desenate, ilustrații de scene din melodii;

prezentarea produsului proiectului;

evaluarea cunoștințelor însușite.

Aflați mai mult pe:

<https://jpd.rs/takmicenje-za-najbolju-online-nastavu-prijava-skole.php?id=508>

## Parabole prin activitatea interactivă a elevilor și profesorilor

**Autor:** Jasmina Micić

**Școala:** Primul liceu din Kragujevac, Kragujevac

**Tip de școală:** medie

**Disciplina:** Matematica

**Tip de învățare:** Proiect

**Vârsta:** 15–16 ani

**Numărul de elevi:** 28

**Instrumentele digitale utilizate:** *Quizalize, My Showbie, Stormboard, Linoit, Forms office, eTwinning, Edmodo, MS Teams*

Scopul lecției despre parabole se reflectă în conectarea a ceea ce a fost învățat despre funcțiile pătratice și inecuațiile trigonometrice.

Acest exemplu de învățare la distanță a fost realizat în timpul unei ore școlare, în care se aștepta ca elevii, după ce au vizionat un videoclip de două minute și au analizat temele, lucrând în echipă, să răspundă la o nouă sarcină. La finalul orei, elevii și-au prezentat soluțiile.

Activitățile lecției școlare sunt organizate în jurul: lucrării în echipă pentru rezolvarea sarcinii; prezentării soluției și discuției purtate.

Aflați mai mult pe:

<https://jpd.rs/takmicenje-za-najbolju-online-nastavu-prijava-skole.php?id=647>

# Îndrumări și sfaturi pentru conectarea cu comunitatea și finanțarea învățării

Pare a fi un prejudiciu general acceptat că educația se însușește exclusiv în școli. Cu toate acestea, educatorii din întreaga lume subliniază că oamenii sunt educați peste tot și în orice moment și că o persoană învață cât este vie. Este posibil să învățați prin programe organizate formale și informale, precum și într-un context informal.

Autorii au decis să se concentreze în acest capitol pe oferirea de îndrumări profesorilor cu privire la modul în care comunitatea mai largă poate sprijini o educație formală de calitate. Cheia educației de calitate constă în distribuirea responsabilităților și cooperare.

În acest sens, a fost prezentată o scurtă prezentare generală a organizațiilor relevante ale societății civile și a donatorilor de pe teritoriul Republicii Serbia, care de câțiva ani și-au manifestat un mare interes în cooperarea atât cu școlile, cât și cu profesorii.

Modelele pentru strângerea de fonduri suplimentare pentru a facilita predarea proiectelor în școli sunt, de asemenea, evidențiate mai jos. Mai precis, capitolul discută modelele de strângere de fonduri ale companiei și strângere de fonduri în masă prin intermediul platformelor online, cum ar fi donation.rs.

Autorii manualului au evitat în mod deliberat prezentarea modelelor tradiționale pentru finanțarea suplimentară a predării proiectelor. Am vrut să prezentăm practici inovatoare de finanțare care au fost în întreaga lume de un deceniu.

## **Cooperarea cu organizațiile societății civile**

Organizațiile societății civile reprezintă o resursă bună în comunitățile locale. Școlile și angajații lor continuă să insufle încredere incredibilă în ochii donatorilor și, prin urmare, reprezintă un partener foarte dorit pentru orice organizație. Pe de altă parte, de-a lungul anilor de dezvoltare și muncă, organizațiile au dezvoltat diverse expertize, de la strângerea de fonduri a companiei, până la strângerea de fonduri în masă, până

la cunoașterea modului de a scrie și implementa atât proiecte naționale, cât și europene.



Oportunitățile pentru munca comună și creare se reflectă în primul rând în posibilitățile oferite de donatori, cum ar fi Comisia Europeană prin programul Erasmus + și Biroul regional pentru tineret (RYCO), care încurajează în permanență potențialii parteneri prin apelurile lor de cooperare între școli și sectorul civil.

O bună sursă pentru verificarea calității organizațiilor sunt asociațiile umbrelă, cum ar fi Asociația Națională a Practicanților în Muncă pentru Tineret și, de exemplu, Organizația Umbrelă a Tinerilor Sârbi, care împreună au mai mult de 150 de membri în întreaga Serbia și a căror listă de membri poate fi găsită pe prezentări web. Prin urmare, invităm profesorii din comunitățile lor să exploreze organizațiile locale cu care există spațiu pentru cooperare și apoi să o inițieze pentru a aplica împreună la unele competiții naționale, regionale, europene și, de ce nu, împreună cu ei să propună proiecte companiilor. atât local, cât și național și multinațional.

### **Strângerea fondurilor la nivel local**

Una dintre cele mai mari provocări cu care se confruntă toți cei care lucrează în educație este lipsa resurselor de bază pentru desfășurarea unei predări de calitate. Faptul este că școlile noastre nu sunt suficient echipate, dar este, de asemenea, un fapt că diferite grupuri de interese, precum companii și cetățeni, fac eforturi extraordinare de la an la an pentru a îmbunătăți situația actuală în educație.

Acest lucru este susținut de rezultatele cercetărilor privind organizația caritabilă „Serbia donează” din 2019, pe baza căreia sectorul de afaceri este foarte bine clasat, chiar în spatele cetățenilor, și participă la suma totală a fondurilor donate cu aproape 40% la nivel național.

Cercetarea menționată anterior ne spune, de asemenea, că educația este unul dintre cele mai frecvente patru subiecte pentru care sume de bani sunt alocate cu plăcere. Amintim că, din suma totală a fondurilor donate, exact 12,9% au fost alocate exclusiv educației, în 2019.

*ÎNVĂȚĂMÂNTUL MODERN PENTRU VIITORUL COPIILOR NOȘTRI – SĂ ECHIPAM CABINETUL DE INFORMATICĂ AL ȘCOLII PRIMARE DIN ŠID,*

*31 de donatori, au fost strânși 507.000,00 RSD. Donatorii au fost companii și cetățeni.*

*Sursa <https://www.donacije.rs/projekat/informaticki-kabinet-sid/>*



Aceste date indică faptul că economia înțelege importanța educației și, prin urmare, este pregătită să aloce fonduri semnificative pentru îmbunătățirea sa constantă. Aceștia sunt indicatori buni, mai ales dacă ținem cont de faptul că fiecare a patra sumă donată este destinată instituțiilor, ceea ce înseamnă în continuare că există încă o anumită încredere în instituții, deoarece donatorii cred că banii vor fi cheltuiți în mod intenționat.

În raport cu aceste date, se pare că există un spațiu pe piața de strângere de fonduri pe care educatorii îl pot folosi pentru finanțarea predării proiectelor sau pentru orice altă inițiativă educațională. Ca una dintre provocările acestui proces se impune faptul că educatorii nu au suficiente cunoștințe în domeniul strângerii de fonduri, nu știu cum să creeze o cerere pentru donații sau sponsorizare sau nu au suficient timp pentru o angajare suplimentară, pe lângă cea de bază, să trimită e-mailuri, să comunice cu noi parteneri, să meargă la întâlniri și acolo să reprezinte idei pentru care au nevoie de sprijin.

Desigur, avem în vedere toate aceste provocări, credem că sunt mai multe, dar invităm profesorii să încerce oricum, deoarece un număr din ce în ce mai mare de companii au nevoie de educație de calitate. Credem că aceste eforturi vor conduce la o redirecționare semnificativă a surplusului de capital către locul în care este cel mai necesar și acesta este sistemul formal de educație.

Folosim oportunitatea de a trimite profesorii către fundațiile locale din Novi Pazar, Obrenovac, Zajecar, Pancevo, Paracin, Nis, apoi către Fundația Trag și Catalyst Balkans, deoarece toți își dezvoltă expertiza în domeniul strângerii de fonduri la nivel local de ani de zile și sunt fericiți să împărtășească cunoștințele lor, și poate fi o bună resursă pentru obținerea de cunoștințe inițiale despre strângerea de fonduri de la companii.

### **Strângere de fonduri în masă**

Modelul de finanțare prezentat anterior se bazează pe modelul de strângere de fonduri în masă, care finanțează cu succes ideile inițiale de un deceniu. Își găsește aplicarea cu succes și în Serbia, despre care vom vorbi în curând.

Crowdfunding este un proces de strângere de fonduri online de la un număr mare de oameni care împărtășesc de obicei aceeași pasiune pentru proiectul pe care îl susțin. Cuvântul nou este format din cuvintele engleze crowd, care înseamnă grup, mulțime, masă și cuvântul funding care înseamnă finanțare.

Despre ce este vorba?

Cu toții am fost măcar o dată într-o situație în care avem o idee bună și nu avem suficienți bani pentru a o realiza. Platformele de crowdfunding răspund la această problemă, deoarece oamenii din întreaga lume vin prin capitalul de start, sub formă de finanțe, cu ajutorul cărora își realizează ideile. Aceste platforme au cunoscut o expansiune incredibilă pe parcursul anului 2009, după recesiunea globală, când cetățenii din întreaga lume s-au sprijinit reciproc pentru a implementa cu succes proiecte din diferite discipline. Astăzi, aceste platforme strâng cu succes fonduri pentru implementarea atât a proiectelor locale, cât și a celor globale.

Acest mod de finanțare a proiectelor, care se află la nivelul unei idei sau a unui prototip testat, își găsește aplicarea în sistemele de educație formală din întreaga lume și este un instrument foarte util pentru finanțarea ideilor pentru desfășurarea învățării bazate pe proiecte. Poate fi, de asemenea, util pentru finanțarea produselor finale create prin învățarea bazată pe proiecte.

Există, de asemenea, platforme îngust specializate destinate exclusiv finanțării proiectelor școlare inițiate de profesori și elevi. Un bun exemplu al unei astfel de practici este Donors-choose.org, care a dat rezultate semnificative în Statele Unite.

Modele de finanțare de grup:

Donațiile, destinate organizațiilor umanitare și non-profit, nu înseamnă că persoanele care susțin ideile de proiect primesc ceva în schimb. Este interesant faptul că o astfel de platformă funcționează cu succes în Serbia de câțiva ani. Este un site de donații.rs. Multe proiecte școlare sunt finanțate prin această platformă, cum ar fi Digital Classroom și POKUŠ.AI Lab

*SĂ ECHIPĂM SALA DE CLASĂ DIN SOMBOR  
PENTRU NOI GENERAȚII  
DE ELEVI AI LICEULUI  
40 de donatori, au fost strânse 896.867,00 mii  
dinari  
Donatorii au fost cetățeni și companii.  
Sursa [https://www.donacije.rs/projekat/  
digitalna-ucionica-sombor/](https://www.donacije.rs/projekat/digitalna-ucionica-sombor/)*



Cel mai răspândit model se bazează pe premii. Popularele platforme mondiale Kick-starter și Indiegogo se bazează pe acest principiu. În acest tip de crowdfunding, un premiu este oferit în schimbul sprijinului financiar.

Premiile sunt repartizate în mai multe categorii, de la cele simbolice, precum ecusoane sau tricouri, la premii valoroase care sunt de fapt produse de strângere de fonduri (cărți, biciclete, ochelari de lemn, imprimante 3D etc.). Modelul de investiții și modelul de împrumut sunt utilizate în cea mai mare parte în domeniul finanțării companiilor start-up, mai puțin în domeniul educației.

Numai în Serbia, peste 700.000 de dolari au fost strânși prin intermediul platformelor de crowdfunding doar în 2017. De asemenea, este interesant de remarcat faptul că peste 10.000 de persoane au donat fonduri pentru a susține peste 400 de campanii lansate în anul respectiv.

În cele din urmă, subliniem faptul că doar crearea unei campanii este un proiect în sine și necesită multe cunoștințe și efort, dar în procesul de planificare și implementare nu trebuie să fiți singuri, deoarece organizații precum Forumul filantropic sârb, Brodoto Serbia și GIZ - prin intermediul programului Crowdfunding al Serbiei oferă diferite tipuri de sprijin - de la formare și transfer de cunoștințe, prin crearea comună de conținut pentru campanii și, apoi, promovarea publică.

Avantajele crowdfunding-ului:

- Nu vă costă nimic să încercați, platformele sunt gratuite și oricine poate crea un proiect și îl poate publica prin intermediul lor.
- Pe lângă banii strânși pentru ideile dvs., beneficiul se reflectă în vizibilitate sporită (veți fi oaspete în mass-media, site-ul sau proiectul școlii dvs. va fi extrem de bine poziționat pe Google), mulți oameni vă vor contacta și vor coopera cu dvs.
- Elevii vor simți că fac ceva ce este actual, vor avea oportunitatea cunoștințele și competențele lor să aplice și vor vedea imediat rezultatul, ceea ce va contribui la faptul să se bucure de procesul de învățare.

Indiferent de faptul că credeți că acest model de finanțare este necunoscut în condițiile noastre, acesta este aplicat pe scară largă în Serbia. Cu ajutorul unei campanii de crowdfunding, Petnica a adunat patru milioane de dinari, școala elementară „Frontul Sremski” peste 500.000 de dinari, Fondul B92, împreună cu 100 de școli speciale din toată Serbia, peste 6,5 milioane de dinari etc. Un număr mare de inițiative educaționale au fost implementate cu sprijinul Erste Bank prin programul Superste. Puteți găsi mai multe exemple, precum și sfaturi despre cum să începeți campania de strângere de fonduri pe site-ul web Donacije.rs.

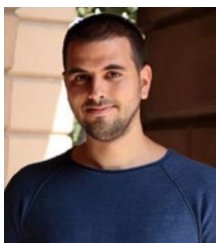
## POSTFAȚĂ

Scrierea acestui manual a fost atât o provocare, cât și o aventură pentru noi. Am fost în mod constant conștienți de importanța aplicării practice a tot ceea ce scriem, am avut în vedere sfaturile unui număr mare de colegi cu experiență, care au creat magie în sălile lor de clasă, și datorită pe care o simțim față de întreaga comunitate de învățătoare și învățători, profesoare și profesori și de toți oamenii din învățământ. În opinia noastră, ei au în fiecare zi cea mai importantă sarcină socială - să pregătească și să educe tinerii pentru viitorul pe care îl sperăm cu toții împreună.

Cooperarea în competiția „Magia în mâinile profesorilor” ne-a arătat câteva dintre cele mai frumoase exemple de entuziasm și profesionalism. Am inclus câteva exemple în acest manual ca ilustrații ale principiilor de predare a proiectelor și de învățare la distanță. Vă recomandăm cu tărie să-i revizuiți și pe alții pe site-ul web al competiției, pe care, mai ales datorită sferei acestui manual, nu am putut să îl prezentăm mai detaliat. Am discutat cu profesorii și am încercat să vedem valorile și neajunsurile instrumentelor pe care le-am prezentat prin prisma experienței lor. Suntem încrezători că aceste instrumente, precum și resursele pe care le-am atras atenția, vor fi benefice profesorilor, chiar dacă viața și predarea revin la normal.

Învățarea bazată pe proiecte este una dintre cele mai moderne și creative abordări în organizarea procesului educațional. Învățarea la distanță, deși are limitele sale evidente, este în prezent o nevoie reală. Cheia succesului acestor metode stă în mâinile tuturor celor care lucrează în educație! Dacă acceptăm provocările, ne trebuie să uităm puțin mai departe de cercul nostru sigur de colegi, puțin mai departe de curtea școlii și dacă începem să credem că cooperarea, buna comunicare, imaginația și gândirea critică a elevilor noștri sunt mai importante decât fiecare disciplină individuală și fiecare lecție specifică din manual, vom împărtăși elevilor ceva esențial, vital și cu adevărat important.

# Autori



**Milan Petrović** este profesor de limba și literatura sârbă, fondatorul și directorul de program al asociației cetățenești „Învăță-mă”, care se ocupă de inovații în educație, precum și absolvent al programului Fulbright. Este autorul aplicației „Vučilo - Valea cuvintelor magice”, un joc pentru învățarea și practicarea ortografiei limbii sârbe. Cu echipa sa, s-a ocupat de digitalizare în educație, politici educaționale, în special problemele pe care copiii cu dislexie le au în educație, prin proiectul „Eroii îi învață pe alții”.

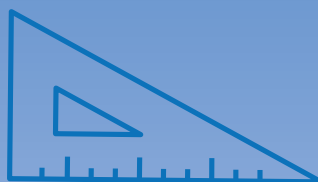
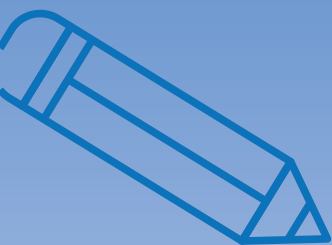
Această echipă din Niș a deschis „Unbox - Centrul educației inovatoare” în care tinerii învață prin munca practică și învățarea bazată pe proiecte.



**Deniz Hoti** este antreprenor serial, realizator de film și consultant în domeniile inovației sociale, educației și activității de tineret, cu o experiență de peste 9 ani în sectoarele publice, corporative și civile din Serbia. A fost premiat pentru proiectarea programului educațional „Când voi crește voi fi ...”. El a fondat Connecting. A cofondat hubul SINHRO și casa Trip.



**Olivera Todorović** este matematician absolvent - master și asistent director al Institutului pentru avansarea instrucției și educației. Este autorul și coautorul de numeroase colecții și manuale, ghiduri, caiete de lucru, articole și programe acreditate, precum și câștigătoarea premiului „Stojan Novaković” pentru cel mai bun set de manuale. Extrem de multilaterală și dedicată, ea participă activ la diverse proiecte și comisii care se ocupă de educație.



© 2020 NALED

Dezvoltarea acestui Ghid a fost posibilă cu sprijinul poporului american prin intermediul Agenției Statelor Unite pentru Dezvoltare Internațională (USAID). Conținutul ghidului este responsabilitatea exclusivă a NALED și nu reprezintă neapărat opiniile USAID sau ale guvernului Statelor Unite. [www.jpdr.rs](http://www.jpdr.rs) | [www.naled.rs](http://www.naled.rs)