



Concurs Național de Proiecte Curriculare cu dimensiune virtuală – ediția a II-a

Stimați profesori,

Școala în care vă desfășurați activitatea este cuprinsă în programul Economia Bazată pe Cunoaștere (EBC) derulat de Ministerul Comunicațiilor și Societății Informaționale (MCSI). Prin participarea la acest program, școala dvs. a beneficiat și beneficiază în continuare de suport specializat pentru atingerea unor performanțe educaționale locale și naționale cu ajutorul instrumentelor și al mijloacelor TIC. Această nouă provocare este parte a Programului “Economia Bazată pe Cunoaștere” (EBC), reprezentând o competiție interșcolară inițiată de către Ministerul Comunicațiilor și Societății Informaționale, în calitate de organizator.

Dumneavoastră, profesorii EBC, sunteți promotorii unor resurse educaționale moderne și creatorii unor modalități de învățare inovative. În urma intervențiilor Programului de Asistență Tehnică pentru utilizarea TIC în școli și biblioteci locale, ați acumulat o cunoaștere specifică și proceduri de construire a acesteia, în cadrul căreia cei doi actori cheie ai procesului didactic, profesorul și grupul de elevi își împart deopotrivă responsabilitățile și beneficiile aduse de folosirea noilor tehnologii. Acum TIC (Tehnologia Informațiilor și a Comunicațiilor) nu mai reprezintă un simplu instrument, a devenit un mediu de învățare care necesită corelarea strategiilor de predare cu cele de învățare independentă, încurajarea integrării învățării formale cu cea non-formală și informală. În același timp, experiența acumulată de dumneavoastră, prin activitatea desfășurată, poate constitui o bază solidă pentru a putea iniția și derula proiecte educaționale care să contribuie la dezvoltarea propriei cariere didactice.

Succesul de care s-a bucurat prima ediție a concursului nostru, precum și solicitările dvs. ne-au determinat să organizăm o a doua ediție, cu o structură a secțiunilor puțin modificată.

Ne aflăm în continuare în faza de selectare a exemplurilor de bună practică didactică pe care le vom prezenta într-un ghid metodologic. A sosit din nou momentul evaluării, al recunoașterii și al premierii celor mai bune proiecte propuse de dvs. Prin urmare, a doua ediție a competiției pe care o propunem se adresează profesorilor din școlile participante la programul “Economia Bazată pe Cunoaștere” și elevilor acestora.



De ce?

Concursul are ca scop promovarea și aprecierea celor mai reușite proiecte curriculare dezvoltate în cadrul programului de Asistență Tehnică pentru utilizarea TIC în școli și biblioteci locale, pentru a motiva și a susține învățarea prin utilizarea unor Resurse Educaționale Deschise (Open Educational Resources), precum și pentru a asigura formarea de noi competențe prin intermediul utilizării TIC atât în timpul orelor de curs cât și în regim extracurricular. Stimularea performanțelor elevilor prin utilizarea metodelor alternative de evaluare precum crearea de e-portofolii și aplicarea metodei proiectului va aduce avantaje în evaluarea concurenților.

Cine?

La acest concurs pot participa profesori din școlile EBC care au proiectat activități educaționale curriculare cu utilizare OER și Web 2.0., în perioada decembrie 2011 – octombrie 2012.

Condiții de participare

1. Participarea la competiție este liber consimțită și presupune înscrierea în competiție, prin transmiterea materialelor solicitate în cadrul concursului pe email la adresa Proiecte@ecomunitate.ro. După finalizarea concursului materialele generate urmează să fie încărcate în cadrul portalului www.eComunitate.ro, secțiunea Educație.
2. Au dreptul să se înscrie la competiție profesori din toate unitățile școlare din cele 229 de comunități participante la proiectul “Economia Bazată pe Cunoaștere”, profesori interesați să se implice în activități inovative, bazate pe utilizarea instrumentelor OER și Web 2.0 în procesul educațional, precum și să promoveze utilizarea TIC în comunitate.
3. Fiecare profesor participant va alege cel puțin o unitate de învățare din cadrul disciplinei vizate și va realiza proiectarea sa adaptând strategia didactică potrivit utilizării mijloacelor OER și Web 2.0 recomandate, apoi va completa Fișa Proiectului. În cadrul secțiunii interdisciplinare, o echipă cu maxim 4 profesori va crea o unitate de învățare interdisciplinară, va realiza proiectarea sa adaptând strategia didactică potrivit utilizării mijloacelor OER și Web 2.0 recomandate, apoi va completa Fișa Proiectului.
4. La realizarea activităților, profesorii participanți vor utiliza cu precădere aplicațiile software prezentate în Anexa 1 (nu este obligatorie utilizarea acestora, dar se punctează suplimentar).



5. Pentru înscrierea în concurs participanții vor completa Proiectul unității de învățare alese potrivit indicațiilor din șablonul prezentat în Anexa 2 și Fișa de Proiect, potrivit indicațiilor din șablonul prezentat în Anexa 3.
6. Nu se vor accepta în concurs proiectele fără componentă TIC sau care au link-uri incomplete (este necesar să se precizeze link-ul final: .HTML, .PHP, .doc, .PDF, etc.).
7. Pe toată durata de derulare a proiectului profesorii din comunități beneficiază de sprijinul facilitatorului local și a echipei de experți a proiectului. Întrebări referitoare la activitățile proiectului sau semnalarea problemelor întâmpinate în derularea activităților proiectului se pot transmite la adresa de email Proiecte@ecomunitate.ro

Materiale create în cadrul proiectului (livrabile)

Pentru ca participarea în cadrul concursului să fie validă participanții vor pune la dispoziția juriului (transmitere prin email la adresa Proiecte@ecomunitate.ro) următoarele materiale:

1. Proiectul Unității de învățare
și
2. Fișa proiectului

**Anexele 2 și 3 reprezintă formatele pentru Unitatea de învățare și pentru Fișa proiectului. Acestea se vor completa de către fiecare participant și se vor trimite pe mail până la date de 26 octombrie 2012).*

**Atât Proiectul unității de învățare, cât și Fișa proiectului conțin, la final, o secțiune de Evaluare, care înglobează materiale alternative de evaluare. Completarea acestor secțiuni este obligatorie.*

Categoriile de proiecte

Profesorii din școlile EBC pot concura cu proiecte din următoarele categorii:

1. Proiecte curriculare derulate la disciplina Limba și literatura română
2. Proiecte curriculare derulate la disciplinele Limbi moderne (engleză și franceză)
3. Proiecte curriculare derulate la disciplina Matematică
4. Proiecte curriculare derulate la disciplinele Fizică sau Chimie
5. Proiecte curriculare derulate la disciplina Biologie
6. Proiecte curriculare derulate la disciplinele Istorie sau Educație civică
7. Proiecte curriculare derulate la disciplina Geografie
8. Proiecte curriculare derulate la disciplinele Educație muzicală și Educație plastică
9. Proiecte curriculare interdisciplinare.

Termen limită pentru înscriere

Termenul final pentru înscrierea proiectelor în concurs este 26 octombrie 2012.

Criterii de evaluare

Evaluarea proiectelor va fi realizată de un juriu format din specialiști în domeniile vizate, având în vedere următoarele criterii:

Categorie	Criteriu	Punctaj
Unități de învățare	Claritatea și relevanța formulării activităților de învățare precum și realizarea corelațiilor între: conținuturi - competențe specifice - activități de învățare - strategii didactice - resurse OER utilizate	15 p
	Prezența metodelor alternative de evaluare prin indicarea exactă a URL-ului (link-ul final: .HTML, .PHP, etc.) la care se pot accesa acestea	10 p
	Introducerea capturilor de ecran relevante pentru aplicarea metodelor alternative de evaluare	10 p
	Varietatea utilizării resurselor OER din anexa 1 (se vor puncta numărul de resurse și varietatea situațiilor de utilizare)	10 p
	Originalitatea și inovativitatea materialelor	15 p
Fișa de proiect	Prezentarea rezultatelor obținute de elevi ca urmare a aplicării a probelor de evaluarea alternative create de către profesor (capturi de ecran)	15 p
	Numărul de aplicații OER și WEB 2.0 utilizare și prezentate prin indicarea exactă a URL-ului (este necesar să se precizeze link-ul final: .HTML, .PHP, .doc, .PDF, etc.) n x 1 punct; maxim 10 puncte <i>n - reprezintă numărul de aplicații OER și WEB 2.0 utilizate</i>	10 p
	Furnizarea evidențelor aplicării proiectului la clasă (imagini, capturi de ecran, etc.)	10 p
	Implicarea altor parteneri educaționali în derularea proiectului (părinți, alți membri ai comunității)	5 p
Total:		100 p



Recomandări pentru realizarea unităților de învățare

1. Se alege unitatea de învățare (aceasta se poate parcurge într-o anumită perioadă de timp, în funcție de specificul disciplinei de studiu);
2. Se stabilesc competențele specifice care se urmăresc în cadrul său;
3. Se selectează conținuturile programei care sunt adecvate temei;
4. Se decide asupra unei/unor proceduri din inventarul strategic. Aceste proceduri trebuie să satisfacă criteriul facilitării/formării la elev a competențelor/capacităților selectate din programă pentru unitatea respectivă;
5. Se aleg aplicațiile software care vor fi utilizate în cadrul lecțiilor din această unitate de învățare.
6. Se trece la completarea informațiilor în cadrul/formatul unității de învățare (pentru aceasta se utilizează formatul atașat la prezentul regulament - anexa 2).
7. Se completează URL-urile resurselor OER și Web 2.0 utilizate (este necesar să se precizeze link-ul final: .HTML, .PHP, .doc, .PDF, etc.).

Unitățile de învățare proiectate pot beneficia de aportul unor activități de evaluare specifice, proiectate (la rândul lor) și dezvoltate cu ajutorul OER și Web 2.0 recomandate în Anexa 1.

- a) Teste on-line pot fi create utilizând aplicații precum: www.kubbu.com, <http://hotpot.uvic.ca/>, <http://www.proprofs.com/quiz-school/>, <http://www.quizlet.com> și altele.
- b) e-portofoliul include rezultatele relevante obținute prin alte metode și tehnici de evaluare (probe orale, scrise, practice, observații sistematice asupra comportamentului elevului, proiectul, autoevaluarea), precum și sarcini specifice fiecărei discipline școlare. Astfel el ar putea conține eseuri, prezentări, prelucrări de date experimentale, referate de lucrări experimentale, videoclipuri, imagini create de către elevi etc., stocate local sau on-line.
- c) Proiectul ca și metodă alternativă de evaluare presupune implicarea unor echipe de elevi în rezolvarea unor sarcini comune în timpul cărora învață împreună, unii de la alții, pe parcursul activităților subsumate proiectelor (de ex., se pot proiecta activități pe bază de proiect care să implice aspecte teoretice dar și competențe digitale – căutare pe internet, utilizare de Open Content etc.), se interevaluează și se autoevaluează.

Recomandări pentru realizarea fișei de proiect

Fișa de proiect reprezintă descrierea proiectului curricular și a activităților sale, oferind în același timp feed-back privind implementarea sa.

Aceasta centralizează resursele OER și WEB 2.0 utilizate în proiectarea unității de învățare și în crearea activităților de evaluare.



Se vor insera la rubrica Evaluare rezultatele probelor de evaluare, create utilizând resurse OER și WEB 2.0 și administrate elevilor

Premii

11 tablete, 10.1 inch, 3G, 16GB

Câștigătorul fiecărei categorii de proiecte (pe baza punctajului realizat - în conformitate cu criteriile de evaluarea) va primi ca premiu câte o tabletă.

Lista câștigătorilor urmează să fie publicată în cadrul portalul www.eComunitate.ro

Dispoziții finale

Toți participanții la Concursul Național de proiecte curriculare vor primi diplomă de participare.

Toate materialele rezultate ca urmare a derulării proiectelor înscrise în competiție urmează să fie încărcate în portalul www.eComunitate.ro, devin proprietatea MCSI.

MCSI își rezervă dreptul de a folosi materialele realizate în cadrul Concursului Național de proiecte curriculare sau părți din aceste materiale, în cadrul activităților proprii și/sau a unor campanii promoționale.