



Asociația RENINCO ROMANIA

Reteaua Nationala de Informare si Cooperare pentru integrarea in comunitate a copiilor si tinerilor cu cerinte educative speciale

Buletin Informativ nr. 31, anul 6, săptămâna 29 octombrie – 4 noiembrie 2018

Cuprins:

- ✚ Noutăți de la Ministerul Educației Naționale
- ✚ Comisia Europeană lansează SELFIE pentru a sprijini predarea și învățarea digitală în școli
- ✚ Conferința "Acces și participare la educație pentru persoanele cu dizabilități !", 26-27 octombrie 2018
- ✚ În valiza metalică pe care Ana-Maria Stancu o trage pe poarta școlii din comuna Luica, județul Călărași, se află „cheia viitorului” pentru copiii de la țară



MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE

NOUTĂȚI

- ❖ **Lansarea rundei a II-a în vederea aplicării pentru finanțarea sub-proiectelor în cadrul Schemei de Granturi pentru Universități, Proiectul pentru Învățământul Secundar ROSE**

Data publicării: 25 octombrie 2018

Propunerile de sub-proiecte vor fi transmise prin e-mail, la adresa evaluare.sgu@pmu.ro, până la datele-limită menționate în Ghidul Aplicantului, Anexa 2 - Calendar de derulare a rundelor de granturi, astfel:

- Schema de Granturi Competitive pentru Centre de învățare: **19 noiembrie 2018**
- Schema de Granturi Competitive pentru Programe de vară de tip punte: **21 ianuarie 2019**
- Schema de Granturi Necompetitive: **1 aprilie 2019.**

Pentru a intra în procesul de evaluare, propunerile de sub-proiecte trebuie să ajungă prin e-mail cel târziu la datele limită menționate, înainte de ora 24:00. Orice propunere care nu respectă această condiție va fi descalificată, deci vă rugăm să transmiteți aplicațiile din timp.

Informații suplimentare pot fi obținute la adresa de e-mail evaluare.sgu@pmu.ro sau prin telefon la nr. 021.305.59.99.

Vă rugăm să urmăriți **site-ul proiectului** (<http://proiecte.pmu.ro/web/guest/rose>), pentru a fi la curent cu noutățile legate de schema de granturi pentru universități.

<https://www.edu.ro/lansarea-rundeii-%C3%AEn-vederea-aplic%C4%83rii-pentru-finan%C8%9Barea-sub-proiectelor-%C3%AEn-cadrul-schemei-de>

❖ Noi măsuri pentru debirocratizarea sistemului de învățământ și încadrarea personalului didactic în regim de plata cu ora

Data publicării: 25 octombrie 2018

Ministrul interimar al Educației, Rovana Plumb, a semnat un ordin care aduce îmbunătățiri în privința încadrării personalului în regim de plata cu ora. Astfel, învățătorii/institutorii/profesorii pentru învățământul primar de la clasele cu predare în limbile minorităților naționale vor putea fi salarizați în regim de plata cu ora pentru cursurile care depășesc numărul de ore prevăzute în planurile de învățământ de la clasele cu predare în limba română.

În plus, a fost eliminată obligația ca învățătorii/institutorii/profesorii pentru învățământul primar de la clasele cu predare în limbile minorităților naționale să desfășoare activități didactice la clasă în același timp (în pereche) cu profesorii de specialitate care predau la clasele respective educația fizică, limbile moderne și religia. Astfel, ei pot beneficia de acest timp pentru a-și completa pregătirea metodică și științifică.

De asemenea, a fost stabilită ordinea în care se ocupă posturile didactice de predare/catedrele vacante și rezervate în regim de plata cu ora. Pentru anul școlar 2018-2019, rămân în vigoare prevederile Metodologiei-cadru privind mobilitatea personalului didactic, aprobată prin ordinul de ministru nr. 5485/13.11.2017, unde încadrarea în regim de plata cu ora este reglementată prin articolele 94-96.

Ministrul Rovana Plumb a decis, în același timp, să elimine fișa de activitate lunară, formular ce era cuprins în Anexa 3 a ordinului nr. 4165/24.07.2018, urmând ca activitățile să fie evidențiate în condica de prezență a unității de învățământ. Măsura transpune politica MEN de debirocratizare a sistemului de învățământ, cerință subliniată și de profesorii și învățătorii care au luat parte, alături de doamna Rovana Plumb, la întâlnirea de lucru din data de 18 octombrie, la sediul MEN.

sursa: <https://www.edu.ro/noi-m%C4%83suri-pentru-debirocratizarea-sistemului-de-%C3%AEnv%C4%83%C8%9B%C4%83m%C3%A2nt-%C8%99i-%C3%AEncadrarea-personalului-didactic-%C3%AEn>

Comisia lansează SELFIE pentru a sprijini predarea și învățarea digitală în școli

/romania/file/selfiejpg_rosefie.jpg



Comisia Europeană a prezentat în ziua de 25 octombrie, un nou instrument care vine în sprijinul tuturor școlilor din UE, precum și din Rusia, Georgia și Serbia. Acesta poate fi folosit la evaluarea modului în care tehnologiile digitale sunt utilizate în procesele de predare și învățare. În UE, SELFIE (*Self-reflection on Effective Learning by Fostering the use of Innovative Educational Technologies*) va fi pus la dispoziția a 76,7 milioane de elevi și cadre didactice din 250.000 de școli pe bază de voluntariat.

Instrumentul digital a fost lansat în 24 de limbi ale UE și vor urma și alte versiuni lingvistice. Orice școală interesată (din învățământul primar, secundar și profesional) poate să se înscrie pe platforma SELFIE și să utilizeze instrumentul în cadrul școlii. Obiectivul Comisiei este de a implica 1 milion de elevi, cadre didactice și directori de școli până la sfârșitul anului 2019.

Înainte de a lansa instrumentul SELFIE, în cursul vizitei sale la liceul IX Klementyna Hoffmanowa din Varșovia, Polonia, Tibor **Navracsics**, comisarul pentru educație, cultură, tineret și sport, a declarat: „*SELFIE poate ajuta școlile noastre să integreze tehnologiile în procesul de predare și învățare, într-o manieră avizată și cuprinzătoare. Reunind opiniile directorilor de școli, ale cadrelor didactice și ale elevilor, acesta poate juca un rol important pentru ca învățământul din Europa să devină adaptat erei digitale. Sunt convins de faptul că SELFIE ne va ajuta să consolidăm competențele digitale ale europenilor. El este esențial dacă dorim să oferim tuturor posibilitatea de a profita de oportunitățile unei economii globalizate, bazate pe cunoaștere. Și este indispensabil pentru a construi societăți în care cetățenii sunt utilizatori încrezători și critici ai noilor tehnologii, mai degrabă decât consumatori pasivi ai acestora.*”

SELFIE constituie una dintre cele 11 inițiative ale Planului de acțiune pentru educația digitală, prezentat de Comisie în ianuarie 2018. Planul de acțiune vizează stimularea competențelor digitale în Europa și promovarea utilizării inovatoare a tehnologiilor digitale în procesele de predare și învățare.

Cum funcționează SELFIE

Odată ce o unitate de învățământ decide să utilizeze SELFIE, elevii, directorii școlii și cadrele didactice reflectă asupra unei serii de afirmații scurte pentru a evalua dacă tehnologiile sunt utilizate

în procesele de predare și învățare. Instrumentul este modular, iar școlile pot alege dintr-o serie de afirmații opționale și adăuga până la opt întrebări individualizate pentru a se adapta necesităților și priorităților lor respective. Afirmațiile necesită între 20 și 30 de minute pentru a fi completate. În continuare, școala primește un raport individualizat conținând rezultatele. Raportul școlar SELFIE poate fi apoi utilizat pentru un dialog cu comunitatea școlară, în vederea definirii măsurilor de ameliorare a utilizării tehnologiilor digitale pentru ameliorarea procesului de învățare. Acesta ar putea include, de exemplu, formarea specifică a cadrelor didactice sau acordarea de sprijin pentru elevi în chestiuni precum siguranța online. Toate răspunsurile la SELFIE sunt anonime și nu se colectează date personale. Datele nu vor fi utilizate pentru clasificarea școlilor sau a sistemelor de învățământ.

Etapele următoare

Instrumentul SELFIE este deja disponibil în școlile din Serbia și, de la începutul anului viitor, el va fi pus la dispoziție în toate țările din regiunea Balcanilor de Vest. Prima conferință privind SELFIE va fi organizată la Madrid la 4-5 aprilie 2019 în parteneriat cu Ministerul Educației din Spania. Evenimentul va reuni școli care utilizează instrumentul din toată Europa, ale căror experiențe și feedback vor fi utilizate pentru a continua îmbunătățirea acestuia.

Comisia va elabora, de asemenea, materiale ajutătoare pentru școli pentru a le ajuta să ia măsurile necesare în vederea sporirii utilizării de către acestea a tehnologiilor digitale, după ce acestea au completat SELFIE. Comisia explorează, de asemenea, sinergiile potențiale cu rețelele existente de cadre didactice și de școli, în special eTwinning, o platformă online susținută de programul Erasmus+, care a devenit cea mai vastă rețea mondială de cadre didactice.

Context

(...) Comisia a contribuit la elaborarea instrumentului SELFIE în parteneriat cu ministerele de învățământ și cu o comunitate de experți în domeniul educației digitale din întreaga Europă. Instituțiile partenere includ Fundația Europeană de Formare, Centrul European pentru Dezvoltarea Formării Profesionale (CEDEFOP) și Institutul pentru tehnologiile informațiilor în domeniul educației al UNESCO.

O primă versiune a instrumentului a fost testată anul trecut în 650 de școli din 14 țări. Acest instrument pilot a generat 67 000 de observații referitoare la modul în care instrumentul poate fi simplificat și îmbunătățit în continuare - feedback care a fost integrat în versiunea lansată astăzi.

sursa: ec.europa.eu/romania/news/20181025_lansare_instrument_online_slefie_predare_invatare_digitala_scoli_ro

✚ Conferința "Acces și participare la educație pentru persoanele cu dizabilități !", 26-27 octombrie 2018

www.renincor.ro

Pe site-ul Asociației RENINCO-România veți găsi curând toate temele abordate în Conferința *Acces și participare la educație pentru persoanele cu dizabilități !*, 26-27 octombrie 2018

Conferința s-a bucurat de participare și contribuții extraordinare !



✚ În valiza metalică pe care Ana-Maria Stancu o trage pe poarta școlii din comuna Luica, județul Călărași, se află „cheia viitorului” pentru copiii de la țară

Ana-Maria Stancu trage valiza cu echipamente pe poarta școlii gimnaziale din comuna Luica, județul Călărași. În cutia grea, cu carcasă metalică, se află cheia spre o lume mult așteptată de copii - a lui Steve și Alex, din Minecraft, a roboștelor care pot merge singuri la stânga și la dreapta, a dispozitivelor portabile la încheietura mâinii, pe ale căror ecrane se pot scrie diferite mesaje.

Inițial, Ana-Maria Stancu, președintele Asociației E-Civis, venise să le predea noțiuni de tehnologie digitală copiilor din două clase.

„Am văzut în ochii lor atâta entuziasm și atâta dorință de a învăța, încât nu am putut să las pe nimeni pe dinafară”

Cele două clase s-au transformat în patru, toți elevii de gimnaziu ai școlii: „Am văzut în ochii lor atâta entuziasm și atâta dorință de a învăța, încât nu am putut să las pe nimeni pe dinafară”, explică ea. Este una dintre cele 10 școli din județele Călărași, Teleorman și Giurgiu, în care Asociația E-Civis a adus proiectul „Everyone Digital”.

Au ales școli din comunități cu provocări în încercarea de a reduce din dezavantajele pe care copiii din mediul rural le au în ceea ce privește accesul la resurse destinate învățării. În România, mai bine de un sfert din copiii de la țară părăsesc școala înainte de vreme, iar 38% nu reușesc să ia notă de trecere la Evaluarea Națională. Rezultatele lor la învățătură sunt mult mai slabe decât cele ale elevilor din mediul urban și au în spate dezavantaje adunate unul peste altul: sărăcia, lipsa infrastructurii școlare, lipsa de resurse educaționale ori lipsa de profesori de la sate sunt numai

RENINCO - Buletin Informativ nr.31, anul 6, saptamana 29 octombrie – 4 noiembrie 2018

câteva. În Luica, de exemplu, elevii merg la toaletă într-o clădire aflată în curtea școlii care nu are canalizare.



Inițial, Ana-Maria Stancu, președintele Asociației E-Civis, venise să le predea noțiuni de tehnologie digitală copiilor din două clase.

„Am văzut în ochii lor atâta entuziasm și atâta dorință de a învăța, încât nu am putut să las pe nimeni pe dinafară”

Cele două clase s-au transformat în patru, toți elevii de gimnaziu ai școlii: „Am văzut în ochii lor atâta entuziasm și atâta dorință de a învăța, încât nu am putut să las pe nimeni pe dinafară”, explică ea. Este una dintre cele 10 școli din județele Călărași, Teleorman și Giurgiu, în care Asociația E-Civis a adus proiectul „Everyone Digital”.

Au ales școli din comunități cu provocări în încercarea de a reduce din dezavantajele pe care copiii din mediul rural le au în ceea ce privește accesul la resurse destinate învățării. În România, mai bine de un sfert din copiii de la țară părăsesc școala înainte de vreme, iar 38% nu reușesc să ia notă de trecere la Evaluarea Națională. Rezultatele lor la învățătură sunt mult mai slabe decât cele ale elevilor din mediul urban și au în spate dezavantaje adunate unul peste altul: sărăcia, lipsa infrastructurii școlare, lipsa de resurse educaționale ori lipsa de profesori de la sate sunt numai câteva. În Luica, de exemplu, elevii merg la toaletă într-o clădire aflată în curtea școlii care nu are canalizare.

Cum poți schimba jocul cu ajutorul programării

Prima oră este cu elevii claselor a cincea și de-a șasea, iar cea de-a doua, cu elevii claselor a șaptea și a opta. „Ați auzit de Minecraft?” îi întreabă Ana-Maria. „Daaa”, spun copiii. „Deci știți cine sunt Steve și Alex?” „Daaa”, răspund entuziasmați elevii.



Pe proiectorul din laboratorul de informatică, elevii văd cum pot modifica, cu ajutorul elementelor de programare, mici situații din joc. Este o ilustrarea a faptului că poți schimba cu mintea ta lucruri. Trainerul le spune că înainte să potrivească blocurile de cod pentru a-l face pe agentul din Minecraft să se miște trebuie să se gândească și să calculeze de dinainte pașii pe care acesta îi are de făcut. Adunați câte trei în jurul laptopurilor aduse de Ana-Maria, elevii cooperează să găsească o cale prin care agentul să îi deschidă ușa lui Steve. Copiii vor să adauge blocul „move forward”, iar unii dintre ei ating timid ecranul care funcționează în modul tabletă. Pe măsură ce avansează, devin mai încrezători și îl pun pe agent să execute sarcini mai complexe.

„Sunt copii care nu prea răspund la ora de matematică, iar aici au trecut repede de la un nivel la altul”

Scenariul se repetă la clasele a VII-a și a VIII-a. Elevii învață ce înseamnă o „bucă”, care face o anumită comandă să se repete de câte ori vrei, dar și o funcție, care încorporează o succesiune de comenzi.

Profesoara lor de matematică și informatică, Mariana Andrei, este uimită. „Sunt copii care nu prea răspund la ora de matematică, iar aici văd că fac, au trecut repede de la un nivel la altul. Este clar că metodele acestea funcționează și îi atrag. Au înțeles imediat ce înseamnă buclă, chiar dacă la informatică înțelegeau greu ce înseamnă structură repetitivă. Începusem să le explic în Pascal ce înseamnă structură repetitivă, ce înseamnă structură condițională, dar am văzut că la jocuri înțeleg mai bine și rețin mai ușor. Este mult mai simplu, rămân cu imaginea a ceea ce fac”, a văzut profesoara.

„E foarte interesant, m-a captivat foarte mult”

Andreea din clasa a șaptea face echipă cu colegii ei, încercând să mute agentul două căsuțe la dreapta. Se prind într-un final că, dacă dau comanda „întoarce la dreapta”, aceasta în sine nu îl pune în mișcare, așa că trebuie să îi adauge comanda „mergi înainte”. Nivel cu nivel, copiii devin mai

siguri, propun, colaborează, încearcă, corectează. „E foarte interesant, m-a captivat foarte mult. Mi-a plăcut că m-a făcut să-mi folosesc mintea, că nu m-am plictisit”, spune Andreea la finalul orei. „Am ajuns până la ultimul nivel, nu mi s-a părut nimic greu. Aș mai vrea să am ore de genul acesta”, spune Andrei, un elev de clasa a opta. Două fete vor să rămână și în pauze să mai învețe - la mesele lor, ceilalți copii au dat comenzile, iar ele nu au apucat să lucreze pe calculator.

„Scopul este să îi îndrumăm înspre a folosi inteligent tehnologia”

Alături de Ana-Maria Stancu se află Ana Romanescu, Cloud Specialist la Microsoft, care a venit să le vorbească celor mici despre job-ul ei și despre cât de important este să accesezi, atunci când ai înmână un telefon mobil, site-urile care să te învețe câte ceva despre tehnologia digitală. Are 36 de ani și le povestește că a lucrat pentru prima oară pe un calculator când avea 20 de ani. Asta le dă cumva copiilor curaj - ei sunt mult mai mici și au mai mult timp înainte.

La orele următoare vor învăța cum se programează un MicroBit, dar și cum să își facă un CV în Word. „Scopul este să îi îndrumăm înspre a folosi inteligent tehnologia și să îi ajutăm să acceseze mai departe resurse educaționale online accesibile gratuit”, spune Ana-Maria Stancu despre proiectul „Everyone Digital” realizat în cadrul programului Alt Viitor, cu finanțare de la Microsoft România.

Diferențele în materie de oportunități de învățare ale copiilor din mediul rural față de cei din mediul urban sunt vizibile și consemnate de studii și statistici. Diferențele dintre educația pe care o primesc copiii români, în general, și cea primită de copiii din țările occidentale sunt consemnate de testele internaționale și de statistici ale Comisiei Europene și ale Băncii Mondiale. Un raport recent al Băncii Mondiale arată că nou-născuții din România de astăzi vor avea o productivitate de doar 60% când vor crește față de cât ar putea avea dacă ar beneficia de servicii de educație și sănătate de o calitate adecvată. În lumea următoarelor decenii, axată pe tehnologie și pe competențele digitale, mulți dintre copiii de astăzi ai României pleacă cu un dezavantaj. Vor concura pentru joburi cu oameni din toată lumea. Iar pentru angajatorii lor va conta ce știi, nu care sunt motivele pentru care nu știi.

O țară mai bună se construiește plecând de la un sistem de educație performant. Introducerea programării în procesul educațional deschide oportunități către joburi căutate și bine plătite și, mai mult decât atât, dezvoltă acele abilități care construiesc adulți ce pot face față unor provocări diverse: gândirea critică, rezolvarea unor probleme complexe și creativitatea. Platforma Republica vă prezintă oamenii care își doresc să schimbe felul în care învață copiii noștri. Susținem programul Alt Viitor, în care Microsoft România investește 1 milion de dolari. Este un proiect în care sunt implicate ONG-uri, 4500 de profesori și voluntari, o inițiativă care va sprijini dezvoltarea de competențe digitale pentru peste 11.000 de elevi. Îi veți cunoaște aici, le veți afla poveștile și veți vedea modul în care acești oameni pun umărul la construcția unui viitor mai bun pentru România.
sursa: <https://republica.ro>, 28 oct2018



Toți pentru unul, unul pentru toți!