

CABINET TIC-TAC LA SPGK

- **Punctaj final**

67.45

- **Număr de voturi**

306

- **Inițiator**

Virginia Marinescu

În calitate de director al școlii, rolul meu este de inițiator și responsabil al proiectului. Dotarea cu echipamente moderne de calcul deficitară și aplicarea în mică măsură a metodelor moderne, conduce la scăderea motivației elevilor în învățare, cu consecințe alarmante pe termen mediu și lung în adaptarea acestora la cerințele angajatorilor și ale pieței muncii, în general.

- **Despre proiect**

Proiectul se adresează atât elevilor cât și profesorilor școlii și urmărește îmbunătățirea procesului didactic în privința orelor de TIC, a celor de instruire practică, a tehnologiilor diverse asistate de calculator. De asemenea, ne dorim creșterea eficienței procesului didactic și prin formarea continuă a profesorilor atât prin cursuri tradiționale, cât și prin e-learning utilizând cu precădere cabinetul de informatică dotat la standarde moderne. Prin proiectul "Cabinet TIC-TAC" se creează posibilitatea pregătirii suplimentare a elevilor la toate disciplinele, acestea având nevoie și de suport electronic. Eficientizarea învățării la toate disciplinele din aria curriculară "Tehnologii" va fi posibilă prin intermediul programelor software licențiate și disponibile gratuit pe internet, care vor rula pe echipamente informatice performante achiziționate prin intermediul proiectului. Elevii vor fi în continuu progres prin dobândirea de noi cunoștințe și abilități, acestea conturându-se în dezvoltarea creativității și rapidității în învățare. În această școală prezenta și notele elevilor se fac și electronic, în consecință, cu ajutorul acestui proiect se vor organiza cursuri de pregătire în sprijinul profesorilor care nu au suficiente competențe digitale.

- **Cauza**

Proiectul consta in infiintarea unui cabinet de informatica, scopul fiind imbunatatirea calitatii procesului didactic, care sa raspunda nevoilor concrete ale copiilor asigurandu-le conditii optime de invatare. Necesitatea infiintarii acestui cabinet este determinata de faptul ca informatica ocupa in societate un loc tot mai important. Astfel, evolutia elevilor poate fi periclitata, atat din punct de vedere al pregatirii scolare curente, prin lipsa dotarii adecvate pentru predarea lectiilor, cat si din punct de vedere al competentelor si abilitatilor necesare absolventilor in meseriilor lor viitoare. In cadrul acestui cabinet se vor putea desfasura activitati moderne de predare-invatare si evaluare adaptate la dinamica invatarii elevilor. Se urmareste formarea competentelor, a abilitatilor si deprinderilor solide pentru sustinerea performantelor scolare, pentru dezvoltarea personalitatii elevilor, astfel incat sa corespunda cerintelor angajatorilor pietei muncii.

▪ **Sustenabilitate**

Beneficiarii principali ai proiectului vor fi influentati pozitiv de acest cabinet cu dotari moderne, vor putea participa la orele de TIC, practica, tehnologii, utilizand fiecare o statie de lucru, fara teama de a mai imparti cu 2 sau chiar 3 elevi PC-ul. Beneficiarii secundari ai acestui proiect sunt cadrele didactice care vor putea desfasura un proces didactic net superior in acest cabinet, chiar si la alte discipline, conform unui orar de functionare al cabinetului care sa aduca o utilizare a acestuia de cel putin 80% saptamanal. De asemenea, vor putea fi instruiti, atat ei cat si restul personalului scolii, prin diferite cursuri de formare a competentelor digitale/profesionale, care se pot desfasura chiar in acest cabinet, contribuind la realizarea unei directii importante a planului de actiune al scolii-dezvoltarea corpului profesoral (competente digitale necesare pentru catalogul electronic existent in scoala) si ale societatii de astazi. Activitatile extracurriculare-concursuri, sesiuni de comunicari, conferinte sau cele de pregatire pentru certificatul profesional vor facilita activitatea de indrumare efectuata de profesori, precum si pe cea de dobandire a competentelor necesare elevilor intr-o economie bazata pe cunoastere. Activitatile propuse vor putea fi reluate, iar produsele acestora utilizate in fiecare an de colegii de catedra, vor putea fi imbunatite sau chiar schimbate pentru a genera efectele scontate asupra beneficiarilor viitori ai proiectului. Impactul pe termen lung va fi o mai buna vizibilitate a scolii noastre in comunitate, un interes crescut pentru scoala al elevilor, parintilor si agentilor economici(fiind o scoala cu invatamant de stat de tip dual). Pe termen mediu si scurt, vom asista la un interes crescut al elevilor pentru orele de tehnologii, TIC, alte discipline, competente mai solide, iar pentru profesori/cursanti competente crescute in acest domeniu cu implicatii directe in calitatea proiectarii, organizarii si evaluarii lectiilor, activitatilor complementare/extrascolare.

▪ **Obiective**

Scopul proiectului îl constituie creșterea calitatii serviciilor de natură educațională pe care le furnizează școala și care vizează elevii, profesorii și cursanții care se formează la nivelul instituției noastre. Obiectivul specific constă în crearea unui cabinet de informatică cu 25 calculatoare, pentru un număr de aproximativ 680 elevi, 60 profesori și 100 cursanți (pregătiți în calificări diverse în școala noastră) care să ofere o predare-învățare-evaluare de calitate, celor implicați în procesul didactic, o formare profesională inițială/continua beneficiarilor din grupul țintă. Din punct de vedere strategic, avem în vedere modificările posibile în cererea și oferta educațională de pe piața muncii, nevoia permanentă de adaptare la dinamica mediului social și economic a competențelor absolvenților/cursanților și dorința conducerii școlii de creștere a calitatii și eficienței întregii activități, prin formarea unui corp profesoral bine pregătit ca să facă față provocărilor din educație și societate. Ca obiective secundare pot fi considerate: - asigurarea materialelor didactice corespunzătoare (suport de curs/lecții, anumite secvențe în format electronic, materiale utilizate la clasă, fișe de lucru, teste grilă, conținuturile create pentru concursuri, competiții) - îmbunătățirea competențelor corpului profesoral prin perfecționarea cadrelor didactice din școală prin participarea la cursuri în cadrul cabinetului, studiu individual, platforme didactice.

▪ **Beneficiari direcți**

Principalii beneficiari sunt elevii SPGK, profesorii școlii, cursanții/elevii din alte instituții care vin în școala noastră pentru participarea la diferite concursuri/seminarii/conferințe. De asemenea, cadrele didactice ale acestei școli vor beneficia de rezultatele acestui proiect prin utilizarea cabinetului pentru propriile lecții, pentru crearea de secvențe didactice/software-uri, pentru îndrumarea elevilor la concursuri, competiții, examene de certificare, care contribuie la formarea profesională a acestora.

▪ **Impact**

Obiectivul principal al proiectului este acela de a demonstra avantajele utilizării tehnologiei informației și comunicării în educație și de a oferi un model de bună practică în formarea elevilor/profesorilor/cursanților pentru atingerea unor standarde europene în educație și formare continuă. Unul din rezultatele așteptate este clarificarea și analiza influenței investiției în tehnologia informației și comunicării asupra procesului de predare-învățare-evaluare la ore. În cadrul unei activități comune pe școală se vor studia metodele pedagogice și influența noilor inovații introduse asupra profesorilor și elevilor/cursanților. Cabinetul (laborator) va fi dotat cu un whiteboard, videoproiector și calculatoare desktop pentru elevi, rețea nouă de calculatoare. Unul din rezultatele proiectului va fi digitalizarea conținuturilor pentru disciplinele relevante de studiu.