



Plan managerial pentru anul școlar 2021 – 2022

- **Premise**

1. **Contextul** socio-economic al acestui an școlar este marcat de necesitatea racordării la standardele și cerințele europene în domeniul educației, și mai ales în folosirea IT în orice domeniu. Acest lucru se vede și prin susținerea la Bacalaurat a examenului de certificare a **Competențelor digitale**. Prezentul Plan managerial are în vedere inițierea și organizarea acelor activități care să conducă la atingerea competențelor prevăzute în standardele de pregătire profesională.
2. **Analiza SWOT** a activității desfășurate în cadrul catedrei de INFORMATICA în anul școlar trecut 2020 – 2021 scoate în evidență următoarele aspecte:

PUNCTE TARI	PUNCTE SLABE
<p>1. Calitatea resursei umane Avem 4 profesori titulari, unii dintre acestia fiind formatori la nivel național sau autori de materiale de predare, învățare, evaluare, manuale</p>	<p>1. Nivelul scăzut de pregătire al elevilor care intră în clasa a 9-a.</p>
<p>2. Spații de învățământ dotate corespunzător cu computere. Găsirea unor resurse financiare pentru îmbunătățirea laboratoarelor existente. Avem 4 laboratoare ce asigură în prezent orele de laborator</p>	<p>2. Neobișnuița elevilor de a învăța și lipsa motivării lor de a învăța.</p>
<p>3. Experiență în elaborarea Instrumentelor de evaluare sau forme de evaluare.</p>	<p>3. Utilizarea insuficientă a metodelor interactive la ore.</p>
<p>4. Existența unui climat favorabil în catedră pentru implicarea în activități diverse care să contribuie la sporirea prestigiului școlii)</p>	<p>4. Disponibilitate scăzută a părinților pentru problemele adolescenților.</p>
<p>5. Existența unor strategii de motivare a personalului.</p>	<p>5. Lipsa unor metode și instrumente de evaluare pentru școala online</p>
	<p>6. Lipsa tehnologiei</p>
	<p>7. Adaptarea la schimbările aduse de școala online</p>

OPORTUNITĂȚI	AMENINȚĂRI
1. Cursuri de utilizare calculatoare pentru elevi si cadre didactice <input type="checkbox"/> ECDL 2. Utilizarea programului GP-Untis de realizare a orarului 3. Participarea la concursuri de Informatica si TIC, mult mai accesibile decat olimpiada la nivel national. 4. Utilizarea experientei acumulate in programe de tip PHARE si POSDRU, in elaborarea de activitati de invatare centrate pe elev, mai atractive si mai motivante pentru elevi)	1. Nivelul din ce in ce mai scazut cu care elevii intra la liceu si mai ales mediile de intrare la lb. romana si matematica mult sub 5; 2. Existența liceelor concurente care oferă același tip de clase 3. Educația nu mai este privită de către elevi ca un mijloc de promovare socială. 4. Atracția exercitată asupra elevilor de tehnologia informațională contribuie la diminuarea timpului acordat studiului.

In anul școlar 2021-2022 avem în vedere în continuare grija pentru ca elevii să dobândească la disciplinele din cadrul catedrei de INFORMATICA o **pregătire generală bună, cunoștințe aprofundate, competențe si abilități** necesare **la examenele nationale, inserției sociale și deprinderi de muncă intelectuală** pentru a putea învăța pe tot parcursul vieții.

Toate cadrele didactice din cadrul catedrei de INFORMATICA au obligația morală și profesională să își organizeze lecțiile și activitățile de învățare în așa fel încât să formeze elevi care să fie în stare:

- să-și cunoască propria valoare;
- să încerce să se autodepășească;
- să gândească independent;
- să-și planifice sarcini și să le îndeplinească;
- să comunice în mod eficient cu ceilalți.

Desigur, pentru a putea să formeze aceste competențe elevilor, toți membrii catedrei de INFORMATICĂ trebuie să facă dovada prin activitatea de zi cu zi că le au ei înșiși.

- **Priorități strategice**

Pentru anul școlar 2021 – 2022 vom orienta întreaga activitate a catedrei, demersul didactic și educațional pe următoarele **priorități strategice**:

- **Eficientizarea lucrului în echipă în procesul de predare-învățare-evaluare;**
- **Creșterea calității și menținerea actualității activității cadrelor didactice;**
- **Îmbunătățirea constantă a procesului instructiv-educativ;**
- **Permanentizarea utilizării metodelor activ participative, ca instrumente de învățare si evaluare;**
- **Utilizarea platformei educaționale GOOGLE CLASSROOM de mai mulți membri ai catedrei.**
- **Respectarea normelor de protecția muncii în cadrul orelor de laborator și de clasă.**

1. Eficientizarea lucrului în echipă în procesul de predare-învățare-evaluare

Domenii	Obiective/Activități	Monitorizare/ Responsabilitate/ Termen

Colegiul Tehnic de Posta si Telecomunicatii "Gh. Airinei"

Catedra de INFORMATICA

Curriculum	<p>a) utlizarea materialelor și activităților de învățare moderne, pentru stimularea lucrului în echipă</p> <p>b) programe educaționale care să implice lucrul în echipe mixte, elevi – profesori (gen Junior Achievement)</p> <p>c) planificarea de competiții între elevi și colective de elevi</p>	<p>Membrii catedrei</p> <p>Termen permanent</p>
Resurse umane și materiale	<p>a) întâlniri informale între cadrele didactice din colegiul nostru, care să faciliteze schimbul de opinii.</p> <p>b) site-ul liceului</p>	<p>Membrii catedrei</p> <p>Termen permanent</p>

2. Creșterea calității și menținerea actualității activității cadrelor didactice

Domenii	Obiective/Activități	Monitorizare/ Responsabilitate/ Termen
Curriculum	<p>Cunoașterea și aplicarea documentelor de politică educațională elaborate extern și intern (MECTS, ISMB, COLEGIUL AIRINEI)</p> <p>a) punerea la dispoziția cadrelor didactice a acestor documente în dosarul metodic al catedrei;</p> <p>Creșterea eficienței demersului educațional</p> <p>a) asigurarea pregătirii metodice pentru lecții reflectată în activități moderne de învățare;</p> <p>b) proiectarea și planificarea evaluării în mod unitar, pe an de studiu și obiect de învățământ;</p>	<p>Responsabilul catedrei</p> <p>Toti membrii catedrei</p> <p>Monitorizare prin asistențe și interasistențe la ore</p> <p>Termen permanent</p>
Resurse materiale	<p>Asigurarea bazei materiale din laboratoare, necesare desfășurării procesului instructiv în condiții moderne</p> <p>a) asigurarea elevilor cu manuale aprobate, la clasele a XI-a și a XII-a</p> <p>b) realizarea de materiale online pentru elevi și postarea lor pe platformele educaționale în uz;</p> <p>c) crearea unor forumuri de discuție pe platforma educațională GOOGLE CLASSROOM</p>	<p>Toti membrii catedrei</p> <p>Termen permanent</p>
Resurse umane	<p>Asigurarea consultanței didactice și educaționale prin asistențe la ore și activități demonstrative</p> <p>a) asistențele la ore vor urmări valoarea adăugată prin lecție din punct de vedere informativ-formativ, dezvoltarea proceselor intelectuale; obiectivul central în acest an școlar va fi centrarea pe elev a proceselor predare-învățare și practicarea unor strategii didactice interactive, învățarea prin cooperare, formarea <u>competențelor cheie și a celor specializate</u>, utilizarea unor activități de învățare moderne.</p>	<p>Responsabilul comisiei metodice</p> <p>Toti membrii catedrei</p> <p>Grafic de asistență la ore</p> <p>Termen permanent</p>

3. Îmbunătățirea constantă a procesului instructiv-educativ

Colegiul Tehnic de Posta si Telecomunicatii "Gh. Airinei"

Catedra de INFORMATICA

Domenii	Obiective/Activități	Monitorizare/ Responsabilitate/ Termen
Curriculum	a) construirea „portofoliului catedrei”, varianta tipărită și online b) acoperirea materiei ritmic, în concordanță cu ceilalți profesori, la nivel de an, inclusiv la clasele terminale care încheie anul școlar mai devreme.	Responsabilul catedrei Toti membrii catedrei Termen permanent
Resurse umane	a) identificarea responsabilitatilor fiecarui membru din catedra, in functie de abilități, talente, competențe b) identificarea și participarea la programe educaționale care vin in sprijinul dezvoltării profesionale c) informare despre oferte de formare, alte cursuri d) organizarea de activități la nivelul catedrelor, privind metode, tehnici de predare inductivă, evaluare obiectivă și unitară e) asigurarea unui climat care să favorizeze comunicarea și dezvoltarea personală f) facilitarea înscrierii și participării la cursuri, activități de formare in domeniile specialității si conexe (CISCO, ECDL, Evaluare, Formare)	Responsabilul catedrei Toti membrii catedrei Termen permanent
Dezvoltare instituțională și relații comunitare	Coordonarea relațiilor cu reprezentanții comunității locale a) pregătirea materialelor pt târgul de oferte educaționale materiale promoționale pt imaginea școlii	Responsabilul catedrei Toti membrii catedrei Termen martie

4. Permanentizarea utilizării metodelor activ participative, ca instrumente de învățare

Domenii	Obiective/Activități	Monitorizare/ Responsabilitate/ Termen
Curriculum	a) proiectarea si realizarea unor lecții interactive, cu activitati de invatare moderne, motivante pentru elevi b) postarea proiectelor didactice in portofoliul personal (atat cel printat cat si cel online). Proiectele didactice vor fi însoțite de documentele auxiliare folosite la clasă (fișe de lucru, de activități, fișe de documentare, linkuri etc) precum și de păreri despre măsura în care lecția și-a atins obiectivele; c) fiecare profesor va utiliza la clasă metode de învățare/evaluare moderne, interactive, de grup d) fiecare profesor va întocmi planuri remediale diferențiate pentru elevii cu ritm diferit de învățare;	Membrii catedrei Termen permanent
Resurse materiale	a) diversificarea mijloacelor de invatare: calculator, flipchart, fise de lucru, rebusuri, portofolii, internet etc b) realizarea unor materiale ce se pot folosi atat in clasa cat si acasa, de catre elev, pentru a permite invatarea in ritm propriu	Membrii catedrei Termen permanent
Resurse umane	a) consultanță în vederea realizarii materialelor de invatare si a conceperii activitatilor de invatare	Membrii catedrei Termen permanent

5. Utilizarea platformelor educaționale MOODLE, EDMODO si WIKISPACES de mai mulți membri ai catedrei.

Domenii	Obiective/Activități	Monitorizare/ Responsabilitate/ Termen
Curriculum	a) realizarea și utilizarea unor materiale interactive de învățare, ce pot fi accesate de elevi în ritm propriu (inclusiv de acasă), pe platformele GOOGLE CLASSROOM b) posibilitatea testării și autotestării automate pe platformă.	Membrii catedrei Termen permanent
Resurse materiale	a) realizarea unor lecții interactive în FLASH b) realizarea unor baterii de teste ce se pot reutiliza la diverse clase, de toți profesorii c) realizarea unor site-uri colaborative pentru elevi	Membrii catedrei Termen permanent

Colegiul Tehnic de Posta si Telecomunicatii "Gh. Airinei"

Catedra de INFORMATICA

Resurse umane	a) consultanță în vederea realizării materialelor de învățare și a conceperii activităților de învățare folosind FLASH	Membrii catedrei Termen permanent
---------------	--	--------------------------------------

6. Respectarea normelor de protecția muncii în cadrul orelor de laborator și de clasă.

Domenii	Obiective/Activități	Monitorizare/ Responsabilitate/ Termen
Cadrul legal	a) studierea și diseminarea legilor și regulamentelor din domeniu printre membrii catedrei b) instruirea elevilor pentru respectarea normelor de protecție a muncii	Membrii catedrei Termen permanent
Resurse materiale	a) realizarea fișelor de protecția muncii pentru fiecare membru al catedrei b) întocmirea tabelor cu semnături care atestă instruirea elevilor pentru respectarea normelor de protecție a muncii	Membrii catedrei Termen permanent

Responsabil catedră
Simona Maria Toma

ANEXA

Exemple de metode interactive de grup

- **metode de predare-învățare interactivă**
 1. metoda predării/învățării reciproce (Reciprocal teaching – Palinscar);
 2. metoda Jigsaw (Mozaicul);
 3. citirea critică;
 4. metoda învățării pe grupe mici – STAD (Student Teams Achievement Division);
 5. metoda piramidei;
 6. simulări;

- **metode de fixare și sistematizare a cunoștințelor și de verificare**
 1. harta cognitivă sau harta conceptuală (Cognitive map, Conceptual map),
 2. matricele, lanțurile cognitive,
 3. metoda portofoliului,
 4. fishbone maps (scheletul de pește),
 5. diagrama cauzelor și a efectului,
 6. pânda de păianjăn (Spider map – Webs),
 7. tehnica florii de nufăr (Lotus Blossom Technique),
 8. metoda R.A.I. ,
 9. cartonașe (flash cards)

- **metode de rezolvare de probleme prin stimularea creativității**
 1. brainstorming;
 2. metoda miniproiectului;
 3. starbursting (Explozia stelară);
 4. metoda Pălăriilor gânditoare (Thinking hats – Edward de Bono);
 5. caruselul;
 6. multi-voting;
 7. masa rotundă;
 8. interviul de grup;
 9. studiul de caz;
 10. incidentul critic;
 11. Phillips 6/6;
 12. tehnica 6/3/5;
 13. controversa creativă;
 14. fishbowl (tehnica acvariului);
 15. tehnica focus grup;
 16. patru colțuri (Four corners);
 17. metoda Frisco;
 18. buzz-groups;