



ŞCOALĂ EUROPEANĂ DE 12 STELE

Proiect nr. 2017-1-RO01-KA101-036458

PROIECT FINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ PRIN PROGRAMUL ERASMUS+ ACȚIUNEA KA1

EXPERIENȚE TIC

GHIDURI UTILIZARE INSTRUMENTE WEB 2.0/PROIECTE/PLANURI DE ACTIVITĂȚI



ŞCOALA GIMNAZIALĂ NR. 12 TIMIȘOARA PROIECTUL ERASMUS + DE MOBILITATE ÎN DOMENIUL EDUCAȚIEI ȘCOLARE (ACȚIUNEA CHEIE 1) Acest material a fost realizat în cadrul proiectului Erasmus+

ȘCOALĂ EUROPEANĂ DE 12 STELE

CONTRACT NR. 2017-1-RO01-KA101-036458

ŞCOALA GIMNAZIALĂ NR. 12, TIMIȘOARA



Cofinanțat prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene







Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă numai punctul de vedere al autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiillor pe care le conține.

AUTORI: prof. Carmen-Mirela Roman, Prof. Mariana Popa, Prof. Elena-Alina Pavel, prof. Corina-Mihaela Borugă

Răspunderea pentru conținutul proiectelor de activitate cât și a surselor bibliografice utilizate revine autorilor.

INTRODUCERE

Uniunea Europeană, prin programul Eramus+ oferă instituțiilor de învățământ din tările membre sau agreate, posibilitatea de a accesa foduri neramburasabile pentru proiecte educaționale. Aceste proiecte pot avea durată de doi ani și presupun schimburi culturale și de bune practice, cu sau fără mobilități ale elevilor (Proiecte KA2) sau posibilitatea participării cadrelor didactice la cursuri de formare profesională, organizate de instituții abilitate din alte țări (Proiecte KA1).

Având experiența unui proiect Comenius, în perioada 2010-2012, Școala Gimnazială Nr. 12, Timișoara, a aplicat în 2017 pentru proiectul ȘCOALĂ EUROPEANĂ DE 12 STELE Proiect nr. 2017-1-RO01-KA101-036458 ERASMUS KA.

SCOPUL PROIECTULUI:

-dezvoltarea abilităților profesionale;

- dobândirea unor resurse procedurale creative care să îmbunătățească actul de predare-învățareevaluare;

- colaborarea eficientă între actorii actului educațional pentru a obține un educabil integrat european prin educație școlară de "12 stele".

OBIECTIVELE PROIECTULUI:

1. Îmbunătățirea calității educației prin predare-evaluare interdisciplinară

2. Îmbunătățirea abilităților de comunicare în limba engleză

3. Îmbunătățirea competențelor de utilizare creativă a tehnologiilor informației și comunicării, a uneltelor web.2.0

4. Cooperare internațională cu școli europene prin implicare în proiecte transdisciplinare pe platforma eTwinning.

Proiectul a presupus trei mobilități:

- 1. Înbunătățirea abilităților manageriale a trei cadre didactice
- Dezvoltarea abilităților de redactare de proiecte cu finanțare europeană a două cadre didactice.
- Dobândirea unor abilități de utilizare a unor platforme educaționale de E-learning în procesul didactic.

Această a treia mobilitate a presupus participarea a patru cadre didactice, un profesor pentru învățămantul preșcolar, un profesor pentru învățămțul primar, un profesor de limba și literatură română și un profesor de religie la cursul **Innovative skills in ICT through collaborative and project-based teaching and learning,** 2-8 martie 2019- Alcala de Henares, Madrid.

Cursul a avut următoarele module:

1. Introducere în activități de colaborare și cooperare, avantajele grupării elevilor în echipă

- 2. Webquest în clasă
- 3. De ce să folosești unelte Web 2.0 și 3.0 în activitatea la clasă (blog, Edmodo, Skype, Twitter etc.)
- 4. eTwinning –Comunitatea școlilor în Europa; \proiecte KA2
- 5. Prezentarea proiectelor







"Most great learning happens in groups. Collaboration is the stuff of growth." –Sir Ken Robinson Ph. D. Omul nu trăiește singur. Viața socială implică și colaborare și cooperare și competiție, iar copiii trebuie învățați de mici cu acest tip de activități sociale. Tehnologia ne poate ajuta să colaborăm, să cooperăm cu alții care au aceleași preocupări ca și noi (dar aflați la mare distanță) sau ne poate ajuta să câștigăm timp în desfășurarea acestui tip de activități.

Aplicația Socrative Evaluarea în 5 pași simpli

Profesor Pavel Elena Alina

Schimbările în domeniul tehnologiei determină schimbări în procesul instructiv-educativ. Pentru a putea răspunde nevoilor și așteptărilor elevilor secolului XXI, profesorii profesorii de la Școala Gimnazilă Nr.12, au participat la cursul **Innovative skills in ICT through collaborative and project-based teaching and learning**, <u>Alcalá de Henares.Madrid.Spain</u>. Scopul cursului este de a permite participanților să realizeze activități care utilizează TIC prin intermediul unei metodologii bazate pe activități de colaborare, cum ar fi Webquests / eTwinning.

În continuare, vă voi prezenta o aplicație care transformă procesul de evaluare intr-un proces mai interesant. Aplicația se numeste Socrative și este un instrument de evaluare formativ care permite unui profesor să verifice nivelul de înțelegerea al tuturor elevilor în timpul unei lecții. Aplicația poate fi accesată la <u>https://socrative.com/</u>, și trebuie respectați următorii pași în utilizarea acesteia.



Pasul 1: accesăm linkul https://socrative.com/

Pasul 2: Profesorul își creează un cont și se loghează prin accesarea butonului Teacher Login.

Pasul 3: Profesorul poate începe să descopere avantajele acestei aplicații. Prin accesarea butonului **QUIZZES,** urmat de **ADD QUIZZES** și **CREATE NEW**, putem începe să concepem teste foarte interesante.

a musicascative.com	auctus/==tauston				
8 	PAVEL2277				ravet
	Quiz Space Race	Exit Ticks	et		
		SA			
	Multiple Choice True / False Sho	rt Answer			
	Multiple Choice True / False Sho	rt Answer			
* +	Multiple Choice True / False Sho	rt Answer		ŵ	e 8
• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	Multiple Choice True / False Sho exchangements PAVEL2277	rt Answer		¢	e 🗊 Favel 👻
• • • • 88 88	Multiple Choice True / False Sho extentionerations PAVEL2277	rt Answer		Ŷ	e el Pavel
v + v + muschaeconis 8 voine outer Quizzes	Multiple Choice True / False Sho externa externa PAVEL2277	rt Answer	[+ et Crace here Ingurt	Pavel -
Viterin Quartes	Multiple Choice True / False Sho exter/*quices PAVEL2277 sinve amore seams	rt Answer	[the second secon	
V + V + Huse/duscentive.com/ S Quizzes Quizzes R roucens y Quizzes	Multiple Choice True / False Sho active/Manitane PAVEL 2277 COME ADVENT NUMBER COMPANY AND ADVENT ADVENT	DATE 5	0097	Second New Ingust	
x + + Intur/Gaecontrie.com/S B Quizzes Quizzes A search Quizes A search Quizes A search Quizes A search Quizes A search Quizes	Multiple Choice True / False Sho excher/#gadates PAVEL2277 winter arrown mounts @ ocurrs >> stands Multiple Choice True / False Sho PAVEL2277	DATE 6	C097 100 Maria	Course New Prepart Course New Prepart	Constant
× + musculareactive.com/s	Multiple Choice True / False Sho actor/#quices PAVEL2277 MINC anorn Ream Anore States Control Antice States Control Folders and so reach rearer Antice States Test Area Pasa - CLASA AVIA	0476 ÷ 641779		the second secon	A PORT
V + Hyper/Suscentive.com/S B Quizzes Quizzes P records P records P records P records P records P records	Multiple Choice True / False Sho exclusive access PAVEL 2277 Some arrent tours ALL MAR T ALL M	0476 € 6411/19 6411/19		Course Nerry Inguery DOMNLOAD L	

De reținut!					- 8 X
← → C Q ▲ Inter/Decembra	#2070Teacher@Hausech			* * 8 # # *	\$ 1
88		PAVEL2277			
C	enter anorn en	uns		8 .	
		ES)	(\mathbf{F})		
	Quiz	Space Race	Exit Ticket		_
		QUICK QUESTION			- 1
	MC	TF	SA		
	Multiple Choice	True / False	Short Answer		
					, i

Quiz - permite profesorilor să creeze chestionare cu răspunsuri multiple, adevărate / false sau cu răspuns scurt, pe care să le poată salva și să le folosească din nou. În clasă, profesorul lansează testul, iar elevii îl completează în timp real pe dispozitivele lor.

Space Race - elevii completează un test, dar de această dată ei concurează unul împotriva celuilalt pentru a obține o navă spațială de la o parte a ecranului la cealaltă.

Quick Question - profesorul adresează oral o întrebare cu răspunsuri multiple, adevărată / falsă sau cu răspuns scurt sau o scrie pe tablă. Elevii folosesc Socrative pentru a alege răspunsul corect.

Exit Ticket - elevii reflectă la sfârșitul unei lecții. Există două întrebări importante (Cât de bine ați înțeles materialul de astăzi și ce ați învățat în cadrul lecției de astăzi?).

Pasul 4: Profesorul lanseasă testul prin accesarea butonului **LAUNCH.** Elevii accesează pe telefon aplicația, aleg **STUDENT LOGIN**, introduc **ROOM NAME**, adică codul pe care îl primesc de la profesor, elevii își introduc numele și pot rezolva testul.



6 + 0 0 + multimative must be		\$ hote	
	8 socrative		
	Stadent Login		
			COD
	-		
	Service		TAR IN THE OWNER.

Pasul 5: După încheierea testului, profesorul poate obține rezultatele testului, sub diferite forme. Se revine la pagina de start și se accesează butonul REPORTS.

(
	Quiz Space Race E	XIII Tickiet
		\sim
	Multiple Christen True / Enime Shart Ar	moviest t

Avantaje și dezavantaje- SOCRATIVE

Profesorul trebuie să creeze conținutul testului, ceea ce poate dura mult timp. Profesorii pot împărtăși chestionare printr-un link, dar nu pot căuta teste realizate de alți profesori așa cum se întâmplă în cazul altor instrumente. Space Race poate adăuga distracție chestionarelor însă, există și alte instrumente care fac acest lucru mai bine. Cu toate acestea, Socrative este interesant.

La lansarea unui test puteți alege dacă doriți ca elevii să primească feedback instantaneu cu privire la răspunsurile lor, să lucreze în ritmul propriu sau să înceapă și să termine fiecare întrebare în ritmul profesorului. Versiunea gratuită oferă o cameră cu maximum 50 de cursanți și există o mulțime de caracteristici pentru utilizarea eficientă și regulată în clasă. Este ușor pentru profesori să se înscrie, să creeze teste și să le lanseze în clasă. Elevii nu trebuie să se înregistreze, ci pur și simplu pun într-un număr de cameră (cod) legat de contul dumneavoastră. Toate acestea fac ca acesta să fie un instrument ușor de utilizat atât pentru profesori, cât și pentru elevi. Pentru 10 camere și până la 150 de studenți pe cameră, aveți nevoie de versiunea plătită.

Aplicația Plickers

O metodă ușor de aplicat și utilă pentru cadre didactice și elevi

Prof. Popa Mariana

Cu trecere timpului învătământul românesc a început încet, încet să se adapteze noilor standarde europene astfel încât în școlile din România au fost introduse noi platforme de lucru atât pentru profesori cât și pentru elevi. Aceste platforme de lucru ne oferă posibilitatea spre o deschidere mult mai largă văzând și din alte perspective modalitățile de lucru folosite în școala românească. Cum în fiecarea an cadrele didactice merg la cursuri de perfecționare,Școala Gimnazială Nr. 12 Timișoara, a beneficiat de aprobarea unui **Proiect nr. 2017-1-RO01-KA101-036458 PROIECT FINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ PRIN PROGRAMUL ERASMUS+ ACȚIUNEA KA1, care le-a deschis noi orizonturi cadrelor didactice din școală.**

În cadrul acestui proiect o grupă de 4 cadre didactice atât din ciclul preșcolar, primar cât și gimnazial au beneficiat de perfecționare în Spania în cadrul proiectului.

Pe parcursul deplasării în mobilitatea din luna martie 2019, cadrele didactice care au participat la cursul de formare au beneficiat de învățarea de noi platforme de lucru atât pentru cadrele didactice cât și pentru elevi. Printre aceste platforme s-a regăsit și aplicația **Plickers**, pe care am să o descriu în rândurile de mai jos.

Această aplicație este ușor de folosit atât de către cadrele didactice cât și de către elevi, oferă elevilor ocazia de a participa și de a se angaja în învățare fără a se simți conștienți de sine (Plickers.com).

Este un instrument de colectare a datelor care este util pentru profesori și distractiv pentru elevi.

Foarte uşor de folosit de către elevi, care au nevoie de un card pe care îl rotesc în funcție de răspunsul dat. La fel este și pentru profesori care au posibilitate să își conceapă materialul de lucru în timpul liber. Întrebările pot fi încărcate anterior sau ca necesitate, iar cardurile de plicuri sunt uşor de manevrat și pot fi listate în diferite dimensiuni, în funcție de necesitatea elevilor.

Această aplicație poate fi folosită atât de către elevii cu dizabilități fizice și de învățare, ca instrument de lucru. Cardurile Plickers au fonturi mai mari în funcție de necesitate. Contractele de contorizare pot fi gestionate de pe web, dar profesorii au nevoie de aplicația mobilă Plickers pentru a scana cardurile elevilor și a vedea răspunsurile lor. Aplicația Plickers este gratuită atât pentru iOS cât și pentru Android. Ea poate fi utilizată pe telefoane și tablete.

Clasa poate avea un număr maxim de 63 de elevi, dar poate fi formată și cu un număr mai mic de elevi.

Introducerea metodelor interactive în procesul de predare nu mai este o noutate, multe cadre didactice folosesc cu succes calculatorul, proiectorul, tableta, Internetul în diferitele etape ale lecției. Totuși, în etapa de evaluare și mai ales autoevaluare, nu foarte mulți folosesc "gadgeturile", cu care elevii sunt extrem de obișnuiți, din diverse motive.

Lucrarea de față prezintă un instrument online deosebit de eficient și ușor de folosit și de aplicat, atât la clasele primare, cât și la cele gimnaziale, în procesul de evaluare (inițială, continuă sau sumativă) și autoevaluare. Sub numele de Plickers, aplicația poate fi utilizată în beneficiul tuturor participanților la procesul de evaluare.

Evaluarea elevilor – în diferitele stadii: inițială, continuă, sumativă, presupune un grad de efort atât din partea cadrului didactic, cât și din partea elevilor. Dacă rolul elevului se rezumă la a susține diferitele teste și în unele cazuri, la a se autoevalua și autocorecta, rolul profesorului este ceva mai complex. Cadrul didactic trebuie să țină cont de un minim set de argumente în gândirea, conceperea, evaluarea testelor pe care le propune elevilor. Metodele de evaluare tradiționale nu le sunt pe plac elevilor, mai ales celor care sunt mai emotivi, inhibați. Cu aplicația Plickers metoda de evaluare este mult mai atractivă. Acestea crează un anumit grad de satisfacție și confort, pornind de la ideea că ceea ce este experimentat și implementat de mulți și de o mai lungă perioadă, are șanse ridicate de succes. Introducerea a unui singur "gadget" în procesul de evaluare poate schimba perspectiva elevilor asupra întregului proces .

Elevii din ciclul primar pot beneficia și ei de aceste aplicații Plickers (<u>http://plickers.com</u>) – un instrument interactiv și totodată, o modalitate versatilă de a crea teste de tip grilă și adevărat/ fals pentru elevii din ciclul primar și gimnazial. Aplicația are o interfață prietenoasă, tocmai prin simplitate și ușurința cu care și un cadru didactic mai puțin experimentat poate să creeze o clasă (prin introducerea numelui elevilor), un test.

Profesorul are posibilitatea să-și formuleze întrebările, numărul de răspunsuri, tipul de răspunsuri, poate adăuga imagini pe baza cărora va formula întrebările. Elevii nu au nevoie de lucrare scrisă, deoarece aplicația permite proiectarea (cu ajutorul unui videoproiector) a întrebărilor și a variantelor de răspuns, aceștia răspunzând doar prin ridicarea unui card (unic prin formă și personalizat) ce este oferit gratuit de aplicația Plickers.

Avantajele acestui tip de evaluare online sunt multiple, atât pentru elevi, cât și pentru profesori. Elevii se simt mai confortabil știind că participă la un nou mod de a fi testați și că această nouă metodă implică și gadgeturi și aplicații pe care ei le folosesc zilnic (Internet, tabletă, smartphone). Simplul fapt că nu mai scriu răspunsurile pe o foaie, ci răspund cu ajutorul unui card pe care profesorul îl scanează cu tableta sau telefonul inteligent, faptul că răspunsurile lor sunt "live" îi motivează să se concentreze asupra evaluării cu mai multă responsabilitate. De asemenea, elevii sunt câștigați și prin faptul că la finalul testului pot primi scorul/ nota pe loc, aplicația afișând pentru fiecare participant la test răspunsurile corecte și pe cele incorecte (acestea fiind marcate distinct prin culoarea roșie). Elevii mai pot primi și fișa individuală cu răspunsurile date, astfel încât să se poată realiza autoevaluarea și autocorectarea, care se pot face direct în clasă.

Notele finale, precum și răspunsurile elevilor la fiecare întrebare sunt centralizate într-un tabel care poate fi exportat in Excel, pentru ca aceste date să poate fi prelucrate ulterior sau stocate. Acestea sunt arhivate în cadrul aplicației și pot fi accesate ușor prin indicarea clasei și a datei la care a fost dat testul. Întrebările pot fi editate, mutate, puse într-o oarecare ordine, șterse, modificate prin niște operațiuni simple și vizibile.

Aplicația Plickers oferă gratuit cardurile pentru răspunsuri (ce pot fi imprimate și laminate) pe care profesorul le poate duce și folosi la orice clasă (fiecare card are un număr, astfel putând fi atribuit câte unul fiecărui elev din clasă în ordinea alfabetică, de exemplu). Fiecare latură a cardului reprezintă varianta de răspuns pe care elevul o va arăta pentru a fi scanată. Nu există 2 carduri identice într-o serie, deci elevii nu pot vicia răspunsurile.

Aplicația și metoda în sine funcționează foarte bine și la ciclul primar, dar și la ciclul gimnazial.

Aplicația Plickers poate fi folosită atât de învățători cât și de profesori. Cadrele didactice beneficiază de sprijinul celor care manageriază această aplicație, prin serviciu "Help", unde se pot adresa cu întrebări, nelămuriri, cărora li se oferă răspunsuri într-un timp foarte scurt.

CREAREA UNUI CONT PLICKERS:



Pasul 2: Deschiderea contului, vezi imaginea de mai jos.



Pasul 3: Formarea claselor de elevi se face prin intoducerea fiecarui elev cu nume și prenume aproximativ 63. Pot fi atribuiți până la 63 de elevi pe clasă. Modificările pot fi făcute pentru clase de dimensiuni mai mari. Inovația în procesul de educație constă în preocuparea cadrelor didactice de a găsi metode, soluții ingenioase care să aibă rolul de a menține elevul și nevoile sale de învățare în prim plan, fie că este vorba de o lecție de predare, consolidare, evaluare sau autoevaluare.(vezi imag.3)

E Acres Line Class				
Adda Minimizers Henry Present Henry Present Hold of Henry Chart Cha	uggafi c na til na 2011 in 2011 in 201	a Decision Factor, a +		- 3 X
	€ + C Q ▲ Hall	www.globes.com/insey		4 ÷ Ξ 0 ;
Imag.3	Li Setal mu 21 Rocel Bibliotza la	Biblioteca ta		ALL THE THE ACCU.
	Foxie de punctej.	5. Film:	E Setul con 🗋 👓	
Pasul 4: Imag.4	Case	NUME	9/00/#/CAT	
Pentru a gasi materialele ma	0000 Va	Calanti presido	Varie (El Apr	
ușor se arhivează într-	0 pohiai	1 sathatoria	View III list	
bibliotecă.	© Daareed	1 Dendie	Herard the	
				Activities WithDown Solid Sectore accord Research

• +		Untitled Set		Traducă	*	Australi +++
	()#[] U	grafik State		Manual properties	Gener +	2 mage
		Click here to edit question	n	A .		d.
		A Click have to edit	×			
		C. Olck have to edit	х.			
		D. Oick here to edit	×			

Pentru a crea un test sau o fișă de lucru este nevoie de minim 10 întrebări.

Fiecare întrebare va avea câte patru variante de răspuns. Fiecare întrebare va fi introdusă individual.

Profesorul va selecta răspunsul corect, iar atunci când v-a derula testul acel răspuns nu este vizibil elevilor, trebuie selectată opțiunea. În cazul în care testul sau fișa de lucru nu este concepută corect toate răspunsurile vor fi greșite.(vezi imag.5)

Acum joci	Search Library			Manhairean	M Pope Co mai e nee Apater -
C Setul nou. D Recent Bibliotosca ta C capoarte B Fasie de parchaj	A Jacor Greating 200 Jacor Calbara generata 11 Jacques Calbara generata		A jaunt unter i 2 apt 2n Cuttură generală	(60 M)	
Cone Cone Va					
· Class de demonst					
e andraati	STUDENTI 25			Class its class - Edited allow	
Classa nesali	1, Dinth Laylete	16 Arts for Maria	22. Pag Poirus	6. Doleran Hubert //eni	
	10. Graue Valuetter Galacie	17 Louis Geller Archem.	23. Barka Seconstitu Andres	7. Duligner Dortin Films	
	11. Grade Paint Hartin	18. Neag Justice Mitrail	24. Step Highle Almonth	8. Galiss Vior Hitsony	
	12. Graits Harris Here.	19. Nislas Alexandro Calu-	25. Teller Replace Statum	9. Ghales-Bogleeses loca	
	13, kacoly determine totellast	2. Bolly Clubble Veglin	3. Carma Hasta Andrea		
	14, tanky Colories Torony	20 Oliver Cristian Consta	4. Dompetou Traillion Patria		
	15 Junta Dentis Bauk	25. Pinis Maria Itana	S. Direa Marite Millaante.		
					Activate Windows

Imag.6

În imaginea de mai sus veți regasi cum arată o clasă de elevi. Pentru fiecare elev în parte, va fi afișat punctajul pentru răspunsurile date.



În imaginile alăturate un exemplu de procentaj în urma aplicării unui test.







Model de raport în urma efectuării unui test. Aceste rapoarte se pot vizualiuza și după o perioadă mai lungă de timp.

Imag.8



Imag.9



Model de card

Imag.10

Câteva imagini din activitatea desfășurată la clasă:





Scanarea codurilor se face cu telefonul care este o metodă foarte eficientă și rapidă. Elevii nu se plictisesc, astfel ei trebuie sa fie atenți atunci când pregătesc răspunsurile ca ele să fie scanate. Dacă ele nu sunt ținute corespunzător codul nu poate fi scanat.

Descărcarea codurilor se face direct din aplicația Plickers și pot fi folosite pe o singură clasă, pe o periodă de timp. Dacă se uzează ele nu mai pot fi utilizate.De preferat ar fi ca ele să fie înfoliate.











Bibliografie:

- https://iteach.ro/experientedidactice/utilizarea-plickers-evaluare-si-autoevaluare
- https://get.plickers.com/

Platforma e-Learning Edmodo

Profesor Carmen-Mirela Roman

Edmodo este o companie americană fondată în 2008, care oferă o platformă de e-Learning ce poate fi accesată în întreaga lume. Această platformă facilitează comunicarea, colaborarea și lucrul în echipă atât pentru elevii unei clase cât și pentru dascăli în scopul realizării schimbului de bune practici. În acest scop dascălii pot distribui conținuturi, teste, sarcini de lucru elevilor organizați în clase.

Este posibil accesul părintelui, cu acordul dascălului, dar accesul acestuia la informație e limitat la informația distribuită de cadrul didactic și rezultatele copilului său.

Deoarece este asemănătoare altor rețele de socializare este ușor acceptată de elevi care o utilizează cu ușurință. Diferența este că oferă un mediu de lucru controlat, orice intervenție făcându-se cu semnătură, iar dascălul este anunțat pe e-mail de orice intervenție a unui utilizator extern, putând actiona imediat.

Cadrul didactic poate elabora 4 categorii de teste: cu alegere multiplă, cu alegere duală, cu răspunsuri scurte sau cu răspunsuri libere. Acestea sunt lansate spre rezolvare întregii clase și pot avea timp limitat de rezolvare.

Elevii rezolvă testul independent, acasă sau la școală și trimit rezolvarea on-line. Pot primi rezultatele imediat sau după corectarea de către dascăl pentru cele cu răspuns liber.

Cadrul didactic poate lansa și teme de casă pe care le poate corecta on line.

Pe platformă este disponibilă o statistică a fiecărui elev și una cumulativă pentru fiecare test. Pașii de urmat în utilizarea platformei de către dascăli sunt:

-își face cont pe platformă (e accesibil, e gratuit, fiind necesară doar o conexiune la Internet);



-creează un grup al clasei în care introduce elevii. În momentul în care e adăugat un elev, acesta primește un user name și o parolă cu care se va loga pe platformă;

Contract in the second		- 6		-44	0				
		-	-	-		-	-		
1000	They also will be -					-			
	a second					100	1 march 1		12
and a second	Topy or Print Property and the					1224			1.4
Carrier Human	they have been been	and the local data				Par ser	And in case of the local division of the loc	Personal desition	11
double Drowned for 10	grow terms for to 10							-	1.0
						1000	2.21	All and a second se	
the party of the property	87.11			1000			loop th	e eir	1.6
and the second							1000	1000	1.5
A REAL PROPERTY AND INCOME.						100	10 A		
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Lanas Barran	distant in a literal di	11			Adethe	and cannot	-	
						- 1849 - 149	A	Sec. 1	
20000									
Low	landled pute 2010-021710	8.44.98				1440.0	219		
	(increase) the last	estates inte							
Figure Revenue (See						- Dane	1.047.258	10.010.014	
Contractor .	P Qualifiers -					1 percent	solution in the		

- clasa va primi un cod pe care îl vor introduce elevii când se loghează.

-dascălul creează teste care se vor salva în biblioteca sa. Acestea pot avea mai multe întrebări cărora li se pot asocia imagini, clipuri sau linkuri externe. Testele sunt apoi distribuite clasei spre rezolvare.

-după ce toți elevii au trimis rezolvarea, profesorul are acces la statistica pe întrebări și pe elev a testului.



B 5.0	steate anaimus - Ward	(Freduct Activition Telles))	1 11 - 2
M Nesae provide (54) - representation and a 100 factored - My Reports	🖌 🖸 Quie (Edmunite	× +	
• • C Q • http://www.edmode.com/formet/goody	mile/auto-involitionalianati		R 🛪 🌒
e	<u>8</u>	Martin Dame Hangaran	🟓 🔤 - tedal
	Onceation #1 CBS twotof A Drooput ve Factorie el Cent. Cali dot și-ae Ve îi a veed p Conte fac	Guestion 17 In vacents 4. Multiple Desice Multiple Create	enclos 83 encrejal varia merg vienal var
	Maligne Chake	Generation #1 Dank an plac. Hettpin Charter	enfor #5 ol dav la Male Christ
	Gammine M La feireà, hu Multiple Otoica	Guantian VI Dack listan Mattyle Crosse	entor H matha an Nga Cholos
	Generation #5 Dev leaded aut. Multiple Choice		
🕼 Aplicații on-kre Murtu 🕋 🕼 Aplicații on-kre Giutur	 Of Aplicition Set Outputs 		Afaulti le pe toute :

Elevul se înscrie pe platformă în secțiunea sa și se loghează cu codul clasei, apoi lansează testul, îl rezolvă și trimite rezultatele. Platforma îi generează automat rezultatul testului, astfel el află ce a rezolvat corect și ce nu.



Avantaje utilizării acestor instrumente la clasă:

- Câștigi timp și economisești resurse.
- Accesul la informație e rapid.
- Centralizarea rezultatelor e automată (ex la teste).
- Îi poate motiva pe elevi în învățare.
- Satisfaci nevoia elevilor de a utiliza tehnologia.
- Îmbunătățești deprinderile elevilor de a utiliza tehnologia.
- Dai o notă de atractivitate activităților de învățare-evaluare.
- Îi înveți să ceară ajutor, informații altora (să coopereze) să realizeze un bun în comun (să colaboreze), să concureze cu alții și cu el însuși în realizare optimală a unei sarcini.
- Sarcinile de lucru pot fi realizate și de către elevii absenți la activitate și nu sunt legate strict de programul școlar.

- Părinții pot avea acces la rezultatele copilului lor.

Edmodo a fost inclusă în 2013 în Topul Aplicațiilor pentru Profesori de către PC Magazine, datorită succesului pe care l-a înregistrat. În 2017 oficialii afirmau ca au peste 78 de milioane de utilizatori în întreaga lume.

Bibliografie:

- 1. https://en.wikipedia.org/wiki/Edmodo
- 2. <u>http://www.elearning.ro/platforma-elearning-edmodo</u>
- 3. <u>http://teachinghistory.org/digital-classroom/tech-for-teachers/25425</u>
- 4. <u>http://www.csub.edu/~tfernandez_ulloa/Edmodo%20User%20guide.pdf</u>
- 5. <u>http://www.educatorstechnology.com/2013/06/a-handy-guide-to-everything-teachers.html</u>
- 6. <u>http://www.mmacfadden.com/edmodo/</u>
- 7. <u>https://www.youtube.com/watch?v=nHtwgZEHzNs&list=PLn4MtYWkalFlFJ78LvykgczHDvI</u> HzJbXZ

Aplicația educațională Kahoot!

Profesor Corina-Mihaela Borugă

Profesorii participanți direcți la cursul de formare *Innovative skills in ICT trought collaborative and project-based Teaching and Learning* au beneficiat de experiența unei instituții de formare și furnizare a competențelor digitale la nivel european, Institutul Cervantes. Aici au descoperit o serie de instrumente digitale cu ajutorul cărora internetul și computerele pot deveni o parte integrată a procesului educativ pentru a aduce diversitate și calitate în timpul orei de curs, contribuind în felul acesta la perfecționarea activității de predare-învățare-evaluare, prin utilizarea Web 2.0,

O astfel de aplicație este *Kahoot!*. Conform Wikipedia, aceasta este o platformă gratuită de învățare bazată pe joc și tehnologie educațională. Lansată în august 2013, în Norvegia, *Kahoot!* este acum folosită de peste 50 de milioane de oameni din 180 de țări. A fost proiectată pentru a permite realizarea și aplicarea de teste și chestionare online, pe care elevii le pot parcurge cu ajutorul telefonului mobil și al internetului. Un avantaj major al acestei aplicații este faptul că la sfârșitul testului profesorii pot obține numeroase statistici referitoare la modul în care elevii au răspuns la întrebări.

Pentru a realiza un test *Kahoot!*, un profesor trebuie mai întâi să acceseze site-ul <u>https://kahoot.com/</u>, apoi secțiunea **Sign up for free (Înregistrează-te gratuit)** și să-și creeze un cont (fig. 1). Contul se poate obține printr-o adresă de email, prin numărul de telefon sau prin alte aplicații (ex. Skype)



După realizarea contului, pentru crearea unui test se accesează butonul **Create** (fig. 2) și se alege tipul de test dorit: **Quiz** (**Chestionare**) îți permite să alegi răspunsul corect din mai multe variante, **Jumble** (**Harababură**) îți permite să aranjezi răspunsurile în ordinea corectă, iar **Survey** (**Studiu**) îți permite să obții părerile participanților.

Fig.1



În cazul unui text de tip **Quiz**, testul trebuie obligatoriu să primească un nume și o scurtă descriere. Se mai poate ă adăuga o imagine care să îl reprezinte, o bibliografie sau o sitografie, se poate alege limba testului și cui să îi fie vizibil. După parcurgerea acestor etape, se apasă butonul **OK Go (Bine pleacă)** (fig. 3) și **Add Question (Adaugă întrebarea)** (fig. 4).



Fig.4

După apăsarea butonului **Add question** se completează conținutul întrebării în spațiul **Question** (Întrebare) și cel puțin două răspunsuri în spațiile **Answer (Răspuns)**. Răspunsul corect se precizează prin atingerea butonului **"bifă"** care se înverzește Se poate selecta timpul pe care îl au elevii pentru a răspunde, se poate completa punctajul acordat și se poate adăuga o imagine sau un filmuleț de peYouTube. După realizarea acestor etape, se apasă butonul **Next (Următor)** din stânga sus (fig. 5). Se adaugă o nouă întrebare prin apăsarea butonului **Add question** și repetând pașii de mai sus.

R	([†] Intrebarea 1	Notes and a second s
Total and a second	11405 martin (C	
Carlester Kahool?	Andreas In Concernanting and	harry .
Lotina munitarite presidentifi	Dette Minister Dette Minister	and the second se
30 de secunde	CC 250 1	
	And they is they include	
Additional concerns	Witputs 2 restant	
un ariental	un joc de societate	0
Direct C	There as a "	
otara	a solution	0
And the last of th		

După adăugarea tuturor întrebărilor se apasă butonul **Save (Salvați).** Pentru a revent lterior asupra chestionrului și a face unele modificări, folosim butonul **Edit,** reprezentat printr-un creion (fig. 4).

Trebuie făcută precizarea că pe *Kahoot!*, la secțiunea **Descoperi**, există numeroase teste realizate de alți utilizatori, care pot fi folosite imediat, însă majoritatea sunt în limba engleză.

Pentru a lansa testul, se accesează secțiunea **Kakoots** și **My kahoots**, se alege testul online și se apasă butonul **Play** (fig. 6).

← → C A in timus) IT Aplanti ★ Bootmarks 10	formatik kahipot ity diska Fatete culmere 🗧 e	N/Apanta/9725a034-cltc/-4x92- antanana 👋 Aulatasi	934a-71a.lasflabil5d		6 2 4	ф Р	0
Kahoot! @ Anna (@ Desesate III	statute in stocks		(hits of the	ateration Cre	0	0
	N	Intrebări (4)				Show.att	aweeca
		Qt: Care drifte ur	matterele trays ette capitale typerier?			HIN C	
	117	OS Principae	nu sa nascur in Spania ette ,				<u>)</u>
Joeca Provocere		alk Ce create ite	erară a Evului Mediu a înst considerată p	onmä tomen modernä europeenä?			
In text privat more contrast and pre-sen with a rank preferation 2 (00.04) TO (author) Californi Californi Californi	194.00 100000	Q4: Ce pos degua	eta mis-un testaurant cu bucattarie tradi	rumală din Madrid'i			2
an in the second regime in	ing and sets in the local	Credite p	entru resurse				
🖞	 Spania (1) at 	e 🥱 🚯 tpana	atia A			Alişal) in po te	parter 💧

Fig.6

Pe ecran apare numele testului cu cele două variante de joc: **Clasic** și **Team Mode** (**Modul de echipă**) (fig. 7). În modul **Classic** fiecare elev parcurge testul individual. O dată apăsat butonul **Play**, pe ecran apare un cod **Game PIN** (fig. 8).



Fig. 8

Elevii accesează *Kahoot!* pe smartphone sau la adresa *kahoot.it* și introduc codul jocului (fig. 9). Apasă butonul **Enter**, își introduc numele în spațiul special și apoi apasă butonul **OK Go** (**Bine**, **pleacă!**) (fig. 10). Acum, pe ecranul folosit de profesor va apărea numele lui. (fig. 11)





Fig. 12

După ce profesorul apasă butonul **Start** (fig. 8), pe ecran apare întrebarea cu variantele de răspuns. Elevii apasă pe ecranul telefonului simbolul variantei pe care o consideră corectă, în funcție de setările realizate de creatorul testului. Ei trebuie să răspundă într-o perioadă de timp limitată, ecranul afişând și un cronometru (fig. 12)





După încheierea acestei perioade, elevul primește feed-back pe ecranul telefonului (fig. 13), iar pe ecranul profesorului apare răspunsul corect și numărul elevilor care l-au selectat (fig. 15).

🔀 Joacs Kahooti - Introduceti PIN- 🗙 🛐 Kahooti 🗙 🕅 Kahooti I Joacš acest test acumi 🗴	(+)
← → C ① ■ https://play.kahoot.it/#/gameblock?quizId=b4b0d149-9d9d-4ec1-a0bf-86c44ae994b4	🗞 ସେ ର 🖈 🎮 🎯 :
🗰 Aplicații ★ Bookmarks 🧧 Retete culinare 📋 apartamente 📋 bucatarii	Alte marcaje
Ordinea în care apar secvențe	ele textului studiat este:
Show media i	T End Came
🔺 nunta gâzelor, descrierea pădurii, nunta tinerilor	decrierea pădurii, nunta tinerilor, nunta gâzelor 🛛 🗸
🕥 descrierea pădurii, nunta gâzelor, nunta tinerilor	nunta gâzelor, nunta tinerilor, descrierea pădurii
🐵 📋 🖸 🧑 🍪 🔗 👟 💽 🖬 🖬 😰 📜 Destop 🖩 Librar	es 🖡 Corina [®] EN 📾 A 🛱 and 🗣 29.05.2019

Fig. 16

După ce profesorul apasă butonul **Next**, sunt afișate numele elevilor cu punctajul cel mai mare (fig. 16).

La încheierea testului, profesorul poate obține date despre modul în care au răspuns elevii. Raportul testului se obține apăsând butonul **Get results,** apoi se salvează cu **Save Results** și **Direct download**.

Profesorul obține automat numărul de variante corecte la care a răspuns fiecare elev, numărul de răspunsuri corecte sau rapoarte individuale despre felul în care a răspuns fiecare elev, ce a răspuns corect și ce a greșit (fig. 17,18).

A	8		C	D		E	1	
"Călin	(file din poveste)" de M. Eminescu							
Q3	"Vezi albind", "flori albastre", "codri de	aramă" și "pădure de a	irgint" sunt:					
Correct and	awers		imagini vizuale					
Players correct (%)			80,00%					
Question d	Question duration			30 seconds				
8			VSSCOPTIESS					
Answer	Summary							
Answer opt	ions		imagini vizuale			•	nagini c	
Is answer o	orrect?							
Number of	answers received				8			
1 Average tin	ne taken to answer (seconds)				14,42			
2					same to			
- Answer	al Some Question Services Question 3 Question 2 Q	untice 2 - 0 I					() ()	
AUT .	The second s				田田田		+ 100%	
😰 🗐	🗵 🔯 🕹 🤄 🛎 🔝	Deveny 🖿 Divertes	Come		" EN 🚍 + 😫	a 4 g	9419 032230.4	



.,C	ann (r	ie din poveste) de M. Eminescu						
Final Scores								
Rani	ĸ	Players	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers			
	1	Raul	6526	8				
	2	Andrei	6319	8				
	3	Simona	4688	6	1			
	4	Denis	4325	5				
	5	Nick gurr	4029	5				
	6	Denis Horvath	3111	4	4			
	7	248482	2743	4	4			
	6	Leo	2313	3				
	9	lonela	915	6	2			
	10	Denisa	557	6	1			

Fig.18

În urma diseminării informațiilor dobândite la cursul de formare, un număr destul de mare de cadre didactice din școala noastră au folosit aplicația Kahoot, atât ca metodă de evaluare, cât și ca o secvență de actualizare a unor cunoștințe, fixare și aprofundare. De fiecare dată, elevii au arătat un interes aparte pentru acest tip de test, mai ales datorită faptului că se folosește internetul și smartphone-ul. Fiind mai implicați în activitatea propusă, rezultatele au fost mai bune. Acestea însă nu au apărut de la prima accesare a platformei de către copii, ci numai după ce ei s-au obișnuit cu pașii de urmat, pănă atunci atenția lor fiind atrasă de elementul de noutate și de obținerea unui loc pe "podium", ceea ce i-a âmpiedicat să reflecteze asupra întrebării.

Cu toate acestea, există și câteva limite ale acestei aplicații: numărul redus al tipurilor de itemi, imposibilitatea de evalua prin întrebări deschise sau cu mai multe variante corecte de răspuns, faptul că necesită proiectarea întrebărilor pe un ecran, timpul limitat de reflecție asupra răspunsului, imposibilitatea de a reveni asupra unui răspuns greșit, faptul că elevii nu pot parcurge testul în ritmul propriu.





PROIECT DIDACTIC 1

Aria curriculară: Matematică și științe Obiectul: Matematică Subiectul: Operații cu numere naturale Clasa: a III-a B Prof. Carmen Roman

Demers didactic

32

Pregătirea lecției

I. Motivația

A. Această lecție este valoroasă pentru că:

Elevii au posibilitatea de a se exprima într-un mediu care le este familiar (on line), nu trebuie să scrie de mână (ceea ce este dificil mai ales pentru elevii cu ces), pot alege răspunsul corect ditre cele oferite, ceea ce îi ajută și pe cei care au un nivel mai scăzut de cunoștințe să găsească varianta corectă și să își îmbunătățescă cunoașterea printr-un efort de repetare a învățării într-un mod mai atractiv.

B. Elevii se simt mai în siguranță, au mai multă încredere în sine.

Li se antrenează operațiile gândirii ca analiza, sinteza, comparația care îi ajută să discearnă în alegerea răspunsului corect.

C. Lucrează în echipe, învață unii de la alții și se ajută reciproc în învățare.

II. Obiective:

Elevii își vor sistematiza cunoștințele referitoare la părțile de vorbire;

Efortul de învățare va fi unul de grup în cadrul căruia vor exersa abilități de colaborare, cooperare.

Ei vor avea cunoștințe și deprinderi de bază legate de utilizarea computerului, a browserului de Internet și a Platformei e-Learning Edmodo.

III. Condiții prealabile

- Clasă de nivel mediu: elevii se exprimă în mod fluent și corect în propoziții scurte, sunt sociabili, comunicativi. 3 elevi cu ces, majoritatea au abilități modeste de utilizare a calculatorului și Internetului.

IV. Evaluare:

Testare on-line pe Platforma Edmodo.

V. Managementul resurselor și al timpului

Resurse: fișe cu sistematizarea părților de vorbire studiate- hartă conceptuală Timp acordat: 20re

<u>Lecția propriu zisă</u>

VI. Desfășurarea lecției

1. Evocare – 10 minute

Metoda folosită: Mingea călătoare

Elevii stau în curtea școlii în cerc. Vor răspunde în ordine aleatorie, după cum e aruncată mingea, la întrebarea Despre am învățat până acum la matematică? Li se cere să nu repete ce a spus deja un coleg.

2. Realizarea sensului – 50 minute în sala de clasă, 30 min în cabinetul de informatică.

Elevii sunt grupați în 3 grupe.

Metoda folosită: a) Exercițiul

Elevii completează fișe de exerciții în lanț, pe grupe. Se verifică frontal. Câștigă grupa care rezolvă prima și are cele mai puține greșeli.

b) Puzzle

Fiecare echipă are de rezolvat câte un puzzle cu sarcini matematice.

c)Test on line:

În cabinetul de informatică, fiecare elev e așezat la un calculator. Fiecare elev se va loga pe platforma edmodo, va lansa testul on line, va rezolva independent testul și va trimite on line rezolvările. Se vor discuta frontal rezultatele obținut

3. Reflecție – 30 minute

<u>Metoda folosită a)</u>Sondaj de opinie on-line

Fiecare elev va răspunde on-line, pe platforma Edmodo la întrebarea Considerați atractiv tipul acesta de teste?

b)Masa rotundă: Ce ti-a plăcut/ ce nu ți-a plăcut în lecșia de azi?

4. Încheiere

Tema pentru acasă.

<u>Anexe</u> Fişa 1

45+19-13= 9x8:3= 6x5:10+29= (134-86):4=





Fișa 3

<u>Sarcini pe puzzle</u>

1 Calculează lungimea gardului care împrejmuiește o curte dreptunghiulară cu lungimea de 860m și lățimea de 2 ori mai mica.

- 2. Dacă din 5 în 5 m s-au plantat arbuști în jurul proprietății, de câți arbuști a fost nevoie?
- 3. Proprietarul are în curte 2 câini, o pisică, 3 găini și 4 rațe. Câte picioare au în total?
4. Din livada unei s-au cules 28 kg mere, 24 kg pere și 56 kg prune. Din sfertul cantității culese s-a făcut gem, iar restul s-a comercializat cu 2 lei kg. Câți bani s-au încasat?

5. Rezolvă într-un singur exercițiu:

Află suma dintre produsul numerelor 14 și 6 și diferența dintre cel mai mare număr natural de 3 cifre și câtul numerelor 81 și 9.

6 Află șesimea sfertului numărului 48.

7 Găsiți-l pe a:

a – 9 x 4= 168 + 46



Test on line

1. Alege răspunsul corect

2x4-3+2x5=

- 11 15 12
- 2. 1/2 >1/6

Da Nu

Maria citește 1/3 dintr-o carte cu 27 de pagini. Mai are de citit: 18 pagini, 9 pagini, 12 pagini.

PROIECT DIDACTIC 2

Aria curriculară: Limbă și comunicare
Obiectul: Limba și literatura română
Subiectul: Părți de vorbire studiate
Clasa: a III-a B
Profesor Carmen Roman

Demers didactic

Pregătirea lecției

I. Motivația

A. Această lecție este valoroasă pentru că:

Le oferă elevilor posibilitatea de a se exprima într-un mediu care le este familiar (on line), nu trebuie să scrie de mână (ceea ce este dificil mai ales pentru elevii cu ces), pot alege răspunsul corect ditre cele oferite, ceea ce îi ajută și pe cei care au un nivel mai scăzut de cunoștințe să găsească varianta corectă și să își îmbunătățescă cunoașterea printr-un efort de repetare a învățării într-un mod mai atractiv.

B. Elevii se simt mai în siguranță, au mai multă încredere în sine.

Li se antrenează operațiile gândirii ca analiza, sinteza, comparația care îi ajută să discearnă în alegerea răspunsului corect.

II. Objective:

- Elevii vor putea să exprime părerile, impresiile față de activitatea școlară.

- Ei vor avea cunoștințe și deprinderi de bază legate de utilizarea computerului, a browserului de Internet și a Platformei e-Learning Edmodo.

III. Condiții prealabile

- Clasă de nivel mediu: elevii se exprimă în mod fluent și corect în propoziții scurte, sunt sociabili, comunicativi. 3 elevi cu ces, majoritatea au abilități modeste de utilizare a calculatorului și Internetului.

IV. Evaluare:

Testare on-line pe Platforma Edmodo.

V. Managementul resurselor și al timpului

Resurse: fișe cu sistematizarea părților de vorbire studiate- hartă conceptuală Timp acordat: 2 ore

Lecția propriu zisă

VI. Desfășurarea lecției

1. Evocare – 5 minute

Metoda folosită: Masa rotundă –forma orală: Cercul

Elevii sunt grupați câte 4 și vor da răspunsuri stabilite în grup pentru fiecare întrebare.

Întrebări, la care fiecare elev va răspunde cu câte o propoziție:

- Care sunt părțile de vorbire studiate? La ce ne folosește cunoașterea lor?

2. Realizarea sensului – 65 minute

Metoda folosită: a, Ciorchinele /Harta conceptuală

Elevii completează ciorchinele pe grupe. Se verifică frontal. Se analizează informațiile frontal și se corectează eventualele erori.

Apoi se completează harta conceptuală

b, Joc de rol

Imaginați-vă o discuție între părțile de vorbire. Fiecare se crede mai importantă decât cealaltă. Argumentati pro/contra.(fiecare grupă reprezintă o parte de vorbire aleasă aleatoriu prin tragere la sorți și stabilește argumente pentru a sublinia importanța ei în comunicare.

c, *Joc dramatic* :

Elevii sunt așezați în cerc . Jocul începe cu d-na învățătoare, care va spune: " Când mă duc la tine ... (învățătorul apoi fiecare elev vor adăuga pe rând câte un cuvânt în frază pentru a o continua.Fiecare trebuie să repete fraza de la început și apoi să adauge un cuvânt.

Jocul se termină, când se ajunge din nou la învățătoare. (Dacă vreun copil nu știe să repete toate cuvintele, cel care a pomenit respectivul cuvânt îl va ajuta cu gesturi și mișcări imitative)

3. Reflecție – 30 minute

Metoda folosită Testare on-line

Fiecare elev se va loga pe platforma Edmodo, în clasa a III-a B și va raspunde independent la întrebările testului Părți de vorbire învățate. Când va finaliza testul și va fi sigur ca a ales răspunsurile corecte, va trimite rezolvarea dascălului.

<u>b, Masa rotundă</u>

Spuneți ce v-a plăcut în această lecție!

4. Încheiere

Tema pentru acasă.

Test on line

1. Substantivul este partea de vorbire care denumește ființe, lucruri, fenomene ale naturii, acțiuni, însușiri și stări sufletești.

Adevărat Fals

2. Cuvântul ghiocel e substantiv comun, nr plural, gen neutru.

Adevărat Fals

3. Adjectivul e partea de vorbire care arată însușirea unui substantiv.

Adevărat Fals

4. Adjectivul însoțește mereu un substantiv și are același număr și gen ca și el.

Adevărat Fals

5. În formularea "creioane colorate" cuvântul colorate este adjectiv care determină substantivul creioane, numărul plural, genul masculin.

Adevărat Fals

6. Pronumele personal la persoana a II-a are formele eu, noi.

Adevărat Fals

7. Pronumele personal de politețe are forme doar la persoana I și a II-a.

Adevărat Fals

PROIECT DIDACTIC 3

Aria curriculară: Matematică și științe
Obiectul: Științe ale naturii
Subiectul: Medii de viață
Clasa: a III-a B
Profesor Carmen Roman

Demers didactic

Pregătirea lecției

I. Motivația

A. Această lecție este valoroasă pentru că:

Elevii vor învăța să pornească și să oprească un calculator, să exploreze Internet-ul cu ajutorul unui browser pentru a selecta informații și imagini potrivite cu o temă dată.

B. Elevii vor învăța să insereze un text și o imagine într-un document Word și să specifice sursa de unde au preluat textul și imaginile.

Li se antrenează operațiile gândirii ca analiza, sinteza, comparația care îi ajută să discearnă în alegerea informațiilor și imaginilor relevante

C. Vor accesa biblioteci virtuale ca Wikipedia

II. Obiective:

Elevii își vor sistematiza cunoștințele referitoare la mediile de viață studiate

Efortul de învățare va fi unul de grup în cadrul căruia vor exersa abilități de colaborare, cooperare, dar și unul individual, de documentare.

Ei vor avea cunoștințe și deprinderi de bază legate de utilizarea computerului, a browserului de Internet și a Word-ului.

III. Condiții prealabile

- Clasă de nivel mediu: elevii se exprimă în mod fluent și corect în propoziții scurte, sunt sociabili, comunicativi. 3 elevi cu ces, majoritatea au abilități modeste de utilizare a calculatorului și Internetului.

IV. Evaluare:

Realizarea unui Folder cu un fișier Word (text și imagine), un fișier jpg. imagine.

V. Managementul resurselor și al timpului

Resurse: computere, acces la Internet

Timp acordat: 2ore

<u>Lecția propriu zisă</u>

VI. Desfășurarea lecției

1. Evocare – 15 minute

Metoda folosită: Fazan animale salbatice

Elevii stau la calculatoare. Un copil spune alfabetul. Când învățătorul spune stop, elevul spune litera la care s-a oprit. Fiecare elev trebuie să spună un animal sălbatic cu litera respectivă. Când un copil nu știe spune alfabetul și se schimbă litera. Nu au voie sa spună același animal de 2 ori.Toate animalele se notează pe tablă și se grupează după mediul în care trăiesc.

2. Realizarea sensului – 75 min în cabinetul de informatică.

Elevii sunt grupați în 4 grupe: zona polară, zona deșertică, zona temperată, animale acvatice.

Metoda folosită: a) Demonstrația

Cu ajutorul videoproiectorului, cadrul didactic le arată pas cu pas cum se creaza un folder, în el un document Word, cum se lanseaza browserul de Internet, cum se caută informația, cum se copiază fragmentul și cum se lipește în pagină, cum se salvează o imagine în folder, cum se inserează apoi în document și cum se copiază link-urile surselor folosite. Elevii vor realiza sarcinile pas cu pas, individual, cu ajutorul dascălului.

3. Reflecție – 10 minute

Metoda folosită Masă rotundă: Elevii vor răspunde la întrebările:

Cum vi s-a părut activitatea? Ce ați învățat nou? Vă este util ce ați învățat? La ce anume?

4. Încheiere

Tema pentru acasă.

PROIECT DIDACTIC 4

Aria curriculară: Limbă și comunicare
Obiectul: Limba și literatura română
Subiectul: Substantivul și adjectivul
Clasa: a III-a B
Profesor Carmen Roman

Demers didactic

Pregătirea lecției

I. Motivația

A. Această lecție este valoroasă pentru că:

Le oferă elevilor posibilitatea de a se exprima într-un mediu care le este familiar (on line), nu trebuie să scrie de mână (ceea ce este dificil mai ales pentru elevii cu ces), să își îmbunătățescă cunoașterea printr-un efort de repetare a învățării într-un mod mai atractiv.

B. Elevii se simt mai în siguranță, au mai multă încredere în sine.

Dascălul poate verifica mai ușor munca individuală a elevilor pe parcursul desfășurării ei, precum și progresul elevilor în rezolvarea sarcinii.

II. Objective:

- Elevii vor avea cunoștințe și deprinderi de bază legate de utilizarea computerului, a browserului de Internet și a Platformei e-Learning Edmodo.

-Își vor consolida cunoștințele de analiză morfologică a cuvintelor.

- Vor învăța să folosească tastatura pentru a scrie rezolvarea, cu folosirea limbii române, comenzi scurte, ștergere, majusculă etc.

III. Condiții prealabile

- Clasă de nivel mediu: elevii se exprimă în mod fluent și corect în propoziții scurte, sunt sociabili, comunicativi. 3 elevi cu ces, majoritatea au abilități modeste de utilizare a calculatorului și Internetului.

IV. Evaluare:

Testare on-line pe Platforma Edmodo.

V. Managementul resurselor și al timpului

Resurse: computere, conexiune la Internet, test on-line Timp acordat: 1 oră

<u>Lecția propriu zisă</u>

VI. Desfășurarea lecției

1. Evocare – 10 minute

<u>Metoda folosită</u>: Harta conceptuală Substantivul și adjectivul Elevii vor completa harta cu ceea ce știu despre cele două părți de vorbire: definiții, categorii, legătura dintre ele (acord).

2. Realizarea sensului – 45 minute

Metoda folosită: Testare on line

Elevii rezolvă sarcina de lucru sub îndrumarea dascălului.

Sarcina de lucru este:

Analizati substantivele si adjectivele din textul:

"Traia la marginea împărăției, într-un codru întunecat ca noaptea, un zmeu căruia-i căzuse dragă fata împăratului și și-o dorea de soție. Degeaba o ascunsese împăratul în turnul cel mai înalt și o ferecă cu nouă lacăte de argint că, într-o noapte, preschimbându-se într-un corb negru ca smoala, o răpi și o duse in palatele sale."

3. Reflecție – 5 minute

Metoda folosită Masa rotundă

Spuneți ce v-a plăcut în această lecție!

4. Încheiere

Tema pentru acasă.

PROIECT DIDACTIC 5 Utilizarea instrumentelor de tip WEB 2.0

Şcoala Gimnazială Nr.12
Clasa: a V-a
Propunător: Pavel Elena Alina/ Cecan Adrian
Aria curriculară: Matematică și Științe ale naturii
Unitatea de învătare: Grupe de vietuitoare

Tema: Animale nevertebrate

Scopul lecției:

- Identificarea principalelor caracteristici privind structura, funcțiile și importanța animalelor nevertebrate;
- Exersarea unor conținuturi știintifice într-o manieră interactivă;
- Formarea unor competențe digitale reale;

Competențe generale :

- 1. Explorarea sistemelor biologice, a proceselor și a fenomenelor cu instrumente și metode științifice.
- 2. Comunicarea adecvată în diferite context științifice și sociale.
- 3. Rezolvarea unor situații problemă din lumea vie ,pe baza gândirii logice și a creativității.

Competențe specifice:

- identificarea grupelor și speciilor de animale;
- stabilirea relațiilor între factorii de mediu și diversitatea animalelor;
- utilizarea mijloacelor și metodelor adecvate explorării/investigării lumii animale;
- exersarea utilizării unor surse de informare.
- utilizarea instrumentelor web 2.0, aplicația Kahoot.

Obiective operaționale vizate: La sfârșitul orei elevii vor fi capabili:

O1.Să definească noțiuneade nevertebrate, folosindu-i în explicații și descrieri.

O2. Să identifice specii de nevertebrate;

O3. Să utilizeze un limbaj științific specific biologiei în descrierea unor viețuitoare.

O4.să utilizeze aplicația Kahoot pentru verificarea cunoaștințelor.

Tipul lecției: mixtă

Strategia didactică: activ-participativă

Resurse procedurale: observația, conversația, descrierea, brainstorming, jocul didactic, explicația;

- Resurse materiale: manual, fișe de lucru, videoproiector, tabla, atlas zoologic, plicuri cu ghicitori, poster
- **Resurse temporale**: 50 min.

- Resurse umane: elevi
- **Forme de organizare**: frontal, individual

Locul desfășurării: sala de curs

Metode și procedee: conversația euristică, observația, explicația, învățarea prin descoperire, problematizarea, brainstorming-ul, exercițiul .

Mijloace de învățământ: planșe , fișa de activitate individuală, videoproiector, ecran proiecție, markere, manuale, atlase zoologice.

Organizarea activității: frontală, individuală

Metode de evaluare: verificare orală, observarea sistematică a elevilor, autoevaluarea.

Resurse informaționale:

- Programa școlară nr.3393/28.02.2017-clasa a-V-a
- Ghid metodico-științific de aplicare a programei școlare pentru clasa a-V-a.
- <u>https://create.kahoot.it/reports/my-reports</u>

ACTIVITATEA CADRULUI DIDACTIC :

Îndrumă elevii la discuție astfel încât să definească noțiunea de "animal".

Cere elevilor să numească tipurile de animale pe care le cunosc.

Prezintă obiectivele lecției și animalele nevertebrate ce urmează a fi studiate.

Notează titlul lecției la tablă, distribuie elevilor fișa de lucru

Le cere elevilor să completeze cerința din fișa de lucru cu denumirea corespunzătoare animalelor.

După ce elevii au realizat sarcina dată, profesorul amintește faptul că asupra tuturor acestor animale acționează factorii de mediu specifici ecosistemelor din care fac parte.

Se analizează caracteristicile fiecărei grupe utilizând un material PPT. Profesorul numește câte un elev pentru a citi informațiile referitoare la fiecare grupă. După ce este citit fiecare paragraf, profesorul adresează întrebări elevilor cu privire la ceea ce s-a citit, îndrumându-i să descopere singuri informațiile noi. Fiecare text citit este însoțit de imagini.

Precizează că pentru a afla mai multe informații, elevii pot consulta atlasele zoologice.

Pe baza celor citite din atlasul zoologic și pe baza cunoștințelor generale ale elevilor, profesorul îi îndrumă pe aceștia să completeze fișa de lucru.

După această etapă, profesorul le propune elevilor pentru consolidarea informatiilor, utilizarea aplicației Kahoot.it, utilizând telefonul.

La finalul activității, elevilor li se cere să aprecieze activitatea pe care au desășurat-o astăzi în cadrul lecției de biologie.

ACTIVITATEA ELEVILOR

Se pregătesc pentru activitate.

Elevii răspund la întrebările profesorului.

Își exprimă opiniile cu privire la definirea termenului de "animal". Elevii răspund la întrebările profesorului.

Ascultă cu atenție indicațiile profesorului.

Notează titlul lecției în caiete.

Elevii răspund la întrebările profesorului, completează fișa de lucru.

Dau exemple de factori specifici mediului acvatic.

Citesc informațiile din materialul PPT .

Răspund întrebărilor profesorului.

Răsfoiesc atlasele distribuite de către profesor, citesc informații despre spongieri și celenterate și pe baza lor completează Ascultă cu atenție regulile jocului. Testul interactiv se va desfășura pe platforma kahoot.it. Notează tema.

Rețin concluziile și recomandările







PROIECT DIDACTIC 6

Utilizarea intrumentelor de tip WEB 2.0, aplicația Plickers.

"Evocare – Realizarea sensului – Reflecție", model prin care informațiile noi sunt integrate în sistemul cunoștințelor anterioare prin **gândire critică**;

PROPUNĂTOR: PAVEL ELENA ALINA ARIA CURRICULARA*: LIMBĂ SI COMUNICARE* OBIECTUL*: LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ* CLASA A IV-A

SUBIECTUL LECTIEI: *PĂRŢILE DE VORBIRE* (substantivul, verbul, adjectivul, pronumele personal, numeralul) TEXT SUPORT :**Povestea unei pescărușe și a motanului care a învățat-o să** *zboare (fragment)de Luis Sepúlveda*

TIPUL LECTIEI: *Recapitulare*

OBIECTIVE CADRU:

- ⇒ să defineasca partile de vorbire studiate;
- ⇒ să identifice partile de vorbire invatate;
- ⇒ să analizeze din punct de vedere gramatical anumite parti de vorbire;
- \Rightarrow sa precizeze categoriile gramaticale specifice;
- \Rightarrow sa rezolve corect sarcinile din fisele de lucru.

SCOPUL LECTIEI::- dezvoltarea deprinderii de citire corectă, coerentă, fluentă si expresivă a fragmentului dat ,consolidarea cunoștințelor despre părțile de vorbire învățat,- consolidarea deprinderilor de exprimare orală și scrisă; îmbogățirea și activizarea vocabularului.

STRATEGIA DIDACTICĂ:

a) Resurse procedurale: conversația, explicația, problematizarea, exercițiul;

b) Resurese material : fise de lucru

FORMA DE ORGANIZARE:

-frontala, independent: - pe grupe;

- individuala;

- in perechi.

FORME DE EVALUARE - formativa

LOCUL DE DESFĂŞURARE: sala de clasă

DURATA: 45 minute

BIBLIOGRAFIE:

- Manual de limba și literatură romană accest pe site-ul https://cdn.manualedigitaleart.ro/art-r4/v1/#book/v2-ch04-p66-67
- o https://www.plickers.com/library
- Dumitru, I. Al (2000). Dezvoltarea gândirii critice şi învăţarea eficientă, Editura de Vest, Timişoara
- Dulamă, Maria Eliza(2002). Modele, strategii şi tehnici didactice activizante, Editura Clusium, Cluj-Napoca

Desfășurarea situațiilor de învățare

Evocare

a. Conexiuni cu cunoștințele anterioare ale elevilor

*Gândiți/Lucrați în perechi/Comunicați

Scrieți fiecare timp de trei minute toate ideile pe care le aveți despre părțile de vorbire, apoi comunicați-le colegului de bancă și adăugați pe lista voastră informațiile noi.

b. Organizarea cunoștințelor anterioare ale elevilor prin ciorchine

*Activitate frontală:

Voi asculta câte o idee de la fiecare pereche, pe rând, și o voi scrie pe tablă. Scrieți în mijlocul unei foi părțile de vorbire și apoi lucrați în caiete în forma în care voi lucra eu la tablă.

Realizarea sensului

c.Comunicarea titlului lecției noi și motivarea pentru învățare.

d.Lecturarea individuală a textului. Am observat că aveți omulțime de informații despre părțile de vorbire, dar am descoperit și multe aspecte neclare sau întrebări. Pentru a afla mai multe lucruri interesante și pentru a ne lămuri aspectele neclare, astăzi vom explora untext foarte interesant și vom identifica părțile de vorbire cunoscute.

Motanul mare, negru și gras stătea la soare în balcon. Torcea și se gândea ce bine e să stai acolo și să primești razele calde, cu burta în sus, cu labele îndoite și cu coada întinsă.

Chiar când își întorcea leneș corpul pentru ca soarele să-i încălzească și spinarea, auzi vâjâitul produs de un obiect zburător care se apropia cu viteză. Agil, sări imediat în patru labe și se dădu la o parte.

Pasărea care căzuse în balcon era foarte murdară. Tot corpul îi era acoperit de o substanță neagră și urât mirositoare.

Zorbas se apropie, iar pescărușa încercă să se ridice în picioare, sprijinindu-se în aripi.

- *N-a fost o aterizare prea elegantă, mieună el.*
- Îmi pare rău, n-am putut altfel, răspunse pescărușa.
- Auzi, arăți groaznic. Ce ai pe tine? Și miroși îngrozitor, mieună Zorbas.
- *M-a prins o maree neagră. Ciuma neagră. Blestemul mărilor. O să mor, se tângui pasărea.*

— Să mori? Nu spune una ca asta. Ești obosită și murdară, atâta tot. De ce nu zbori până la Grădina Zoologică? Nu e departe și acolo sunt veterinari care ar putea să te ajute.

Învingându-și sila, motanul o linse pe cap. Substanța aceea avea un gust oribil. Când își trecu limba peste gâtul păsării, își dădu seama că respirația ei era tot mai slabă. Oare pescărușa va muri?

Povestea unei pescărușe și a motanului care a învățat-o să zboare (fragment)de Luis Sepúlveda

Reflecție

e.Explorarea sensului și organizarea cunoștințelor noi în ciorchine

*Pentru completarea ciorchinelui adresez întrebări elevilor:

Care sunt părțile de vorbire identificate în text?

Dați exemple de substantive din text?

De câte tipuri este numeralul?

De câte tipuri este sustantivul?

In următoarea etapă, voi verifica cunoștințele elevilor utilizând aplicația Plickers.(vezi detalii de utilizare în brosură)



f.Sintetizarea cunoștințelor

Se cere să se continue textul dat cu un sfărșit imaginat de fiecare elev. Pentru continuarea textului trebuie să scrie cel mult patru rânduri, care trebuie să conțină urmatoarele părți de vorbire : *prieten*, *luminos, soare, a mers, el.*

-Se citesc finalurile în clasă.

g.Reorganizarea informațiilor într-un ciorchine cu cinci sateliți

Aveți pe masă o fișă. Vom completa acest ciorchine pe baza informațiilor acumulate.



Proiect didactic interdisciplinar – matematică/ engleză Aplicația Kahoot 7

Propunător: Pavel Elena ALINA

Clasa a V-a

Data: 27.05.2019

Durata lecției 45 min

Unitatea de învățare: Numere naturale. Recapitulare și completări.

Subiectul lecției: Rezolvarea problemelor textuale prin metode aritmetice/ consolidarea de noi cunoștințe- semne elementere matematice în limba engleză.

Obiectivele lecției: Elevii vor fi capabili:

O1: Să înțeleagă conținutul problemelor textuale propuse;

O2: Să transpună în limbaj matematic problemele cu text;

O3: Să înregistreze algoritmul de rezolvare prin metode aritmetice a problemelor textuale;

O4: Să comunice în cadrul activităților utilizând limbajul matematic adecvat.

O5: Să enumere semenele elementare matematice în limba engleză;

Tipul lecției: mixtă.

Tehnologii didactice:

- a) Forme: frontal, individual;
- b) Metode: conversație euristică, expunerea problematizată, lucrul cu manualul, metoda exercițiului;
- c) Mijloace: poster, tablă magnetică, videoproiector, telefoane, tablete, laptopuri. carioci, Manual cl. a V-a, Ghid profesor, Culegere, V. Iavorschi.

Evaluarea: curentă, întrebări și exerciții orale, exerciții și probleme în scris, lucru independent fără note.

Etapele	Timpul	Activitatea profesorului	Activitates elevilor				
lecției	Ob/tive	Activitatea profesorului					
Evocarea		Propune motto-ul lecției:	. Meditează asupra motto-ului. Prezintă				
	2'	"Trebuie să dăm problemei o	caietele cu tema pentru acasă. Se				
M/nt		formă care să facă	discută exercițiile la care au întrebări.				
organiz.		întotdeauna posibilă	Trec la tablă 2-3 elevi să rezolve				

Scenariul lecției:

Verificare		rezolvarea ei" Niels Henrik	exercițiile de la tema de acasă.
a temei pt		Abel	Răspund la întrebări: R1: prin scădere/
ac.		Verifică vizual realizarea temei	împărțire/ adunare/ scădere/ înmulțire/
Reactualiz	8′	pentru acasă.	împărțire.
cunoștințe		Propune câteva întrebări de	Notează subiectul lecției în caiete.
lor.		reactualizare a cunoștințelor:	Răspund la o problemă-joc:
		Î1: Cum se află un termen/	Imaginați-vă că sunteți șoferi de
		factor/ descăzut/ scăzător/	autobuz. La I-a stație în autobuz au
		deîmpărțit/ împărțitor	urcat 5 pasageri, la a II-a au coborât 2
		necunoscut?	și au urcat 3, la a III-a au coborât alții
		Anunță subiectul lecției:	2 și au mai urcat 4. La a IV-a stație au
		Rezolvarea problemelor	urcat încă 2. Întrebare: Ce vârstă are
		textuale prin metode aritmetice	șoferul?
		Prin expunerea problematizată	Elevii notează în caiete tema reieșind
		explică metodele aritmetice de	din problema-joc. Propun pașii de
		rezolvare a problemelor	rezolvare a problemelor de diferite
		textuale: I. La o stație, dintr-un	tipuri, înregistrează în caiete.
		autobuz au coborât 8 călători și	I8 +12 26
		au urcat 12. Câți călători erau	
		inițial în autobuz, dacă acum	Mersul invers: 1)26-12=14; 2)14+8=22.
Realizare		sunt 26? (metoda mersului	
a sensului		invers)	II. 1 zi? ouă
		II. În fiecare săptămână o	3 zile63 ouă
Predarea –	15'	gospodină adună ouăle de la	7 zile? ouă
învățarea		păsările din curte. Dacă în trei	Reducerea la unitate: 1) 63:3=21 (ouă
materiei		zile ea adună 63 de ouă, câte	pe zi); 2) 21·7=147 (ouă pe săptămână).
noi.		ouă va aduna într-o	Răspuns: 147 ouă/ săptămână.
		săptămână? (metoda reducerii	
		la unitate)	III. Găini 🖂 👌 45 păsări
		III. Într-o zi Grivei încearcă să	Rațe
		numere câte găini și câte rațe	Metoda figurativă: 1)45–3=42 (egalarea
		sunt în curte. A numărat în	părților);
		total 45 capete, iar rațe erau cu	2) 42:2=21 (găini); 3)21+3=24 (rațe).
		3 mai multe decât găini?	Răspuns: 21 găini, 24 rațe.

Deflectio		Propune spre rezolvare un test	Elevii se inregistrează pe telefon
Reflecția	10′	in cadrul aplicției Kahoot.	conform instructiunilor cadrului
Consolid		Testul este în limba engleză și	didactic. Pe masură ce rezolvam testul,
materiei.		propune exersarea unor noi	vom exersa pronunțarea semnelor
Aplicații.		cuvinte în limba engleză.	elementare matematice.
Evaluarea.	7'		
Bilanț	7	•	
lecției.			
Concluzii.			
Tema pt			
ac.	3'		

MATH VOCABULARY ELEMENTARY- CLASA A VA – TEST KAHOOT

			and see a second with the second seco	sbl/49db-Belle-4323-5199-238750a25d	· · ·	1 10 10
	0	Pro tip: save 50%	on Kahooti Pro for your school until Septe	ember 31 Learn more		
wot! ∩ ⊨	tome @ Discover	E Kahoota	all Reports	Upgrade n	ow Create	٢
uestions						
Q1:	Equals					
	1					
	= 2					
	- F					
Corr	rect-incorrect answ	er ratio				
14 (2003) 14 (2003)		exercitor o	100% [15] correct			
e 🖬	Calendary Sta States.	Douatort	n - Yes-		V	- ING .
nort (K+ Report) Rev	n × 👉	entrikist Mastel - 262	CTINE (1.5-10), and the California America			-
				and the second se		
	0	Pro tip: save 50%	on Kehooti Pro for your school until Septe	mber 31 Laam more		
oot! เลิฯ	tome Ø Discover	Pro tip: save 50%	on Kahooti Pro for your school until Septe	unber 31 Learn mone	ow Create	٥
oot! ଜ •	tome @ Discover	Pro tip: save 50%	on Kahooti Pro for your school until Sept all Reports Q2: What is this	umber 31 Learn more Upgrade n S?	ow Create	٥
oot! ŵ*	eome @ Discover	Pro tip: save 50%	on Kahooti Pro for your school until Sept all Reports Q2: What is this whole number	umber 31 Leern more Upgrade n 57	ow. Create	0
oot! ⋒ +	o Kome @ Discover	Pro tip: save 50% of Exception	Q2: What is this whole number	umber 31 Leern more Upgrade n	ow Create	٥
oot! ଜ +	eome @ Discover	Pro tip: save 50% ·	Q2: What is this traction v fraction v dollar	umber 31 Leern more Upgrade n S?	ow Create	٥
ioot! ଜ∗	Come @ Discover	Pro tip: save 50% (Q2: What is this rection v dollar mixed number	umber 31 Leern more Upgrade n 57	ow Create	0
oot! @ •	Rome @ Discover	Pro tip: save 50% (Q2: What is this vhole number fraction v dollar mixed number	umber 31 Leern more Upgrade n S?	ow Create	0
ioot! û ⊧	Come C Discover	Pro tip: save 50% (Q2: What is this whole number fraction v dollar mixed number	umber 31 Leern more Upgrade n 57	ow Create	0







PROIECT DIDACTIC 8 Utilizarea intrumentelor de tip WEB 2.0-aplicația Kahoot

Școala Gimnazială Nr.12 Timișoara

Profesor : Popa Mariana

Disciplina: Religie

Subiectul: Iubirea lui Dumnezeu și răspunsul omului

Tipul lecției: Lecție de verificare și apreciere

Clasa: a VI-a A

Motivația:

Acest test oferă valențe educative ce se cer identificate și valorificate. Contribuie la formarea și dezvoltarea capacităților de exprimare și folosirea noilor platforme de lucru din cadrul proiectului **Erasmus**+

Pot fi exprimate o diversitate de idei, experiențe, judecăți. Metodele de lucru îi determină pe elevi să coopereze cât mai bine pentru obținerea succesului propriei persoane.

Prin crearea cadrului propice afirmării și acționării, activitatea îi va determina să își pună în valoare cunoștințele asimilate pe parcursul unui semestru pentru a rezolva cu succes sarcinile primite, realizând cu succes **Test-platforma Kahoot**

Obiectivele:

Elevii trebuie:

- să aleagă varianta corectă de răspuns
- să afle o altă denuire a Țării Sfinte
- să spună ce veste a primit Maica Domnului
- să manifeste interes în realizarea sarcinilor de lucru
- să lucreze individual
- să aprecieze realist raspunsul oferit

Elevii trebuie:

- să cunoască materia făcută
- să scrie corect răspunsurile
- să răspundă clar la întrebări
- să cunoască pașii unui Test -platformaKahoot
- să se încadreze în timpul specficat pentru a da răspunsul
- să cunoască criterii de analiză a produselor obținute prin metoda graficului

Elevii trebuie să manifeste capacitatea:

- de a citi fluent, expresiv, corect și coerent
- de a sesiza semnificația cuvintelor în funcție de contextul dat;
- de a formula aprecieri critice;
- de a folosi cu corect platforma de lucru

Evaluarea:

- observarea sistematică;
- rezolvarea întrebărilor
- vizualizarea rezultatelor

Resursele și managementul timpului:

Resurse umane: elevii clasei

Resurse materiale: calculatorul, internetul , **Kahoot-platforma de lucru** Resurse temporale: 50 minute

Testul în desfășurare:



Exel finalizare test:vezi model test plus grafice Kahoot

and the second s	PORMULAE DATA REVEN IN	(Si			24
KCa Aw - 14	a a man an an	op Tere	- R P	11 音》第	Zantan ZT M
Plunestania III 4 - 12- 0	+- Δ - Ξ = = ∈ ∈ ⊞N	rychilemer - 1 - 16 +	52-23 Conditional Formation	ter Cell Indet Dahle Form	e Court Aller Intel A
tarment in them	is congradate		10 (Mar.)	146	Links.
- 1 N A					
dam a W.a.A.	1 1	A CONTRACTOR OF A	r	1	<u>11. 1. 2. 4</u>
laneted					
time.		1			
		-			
Coatt-	-2-1-	1			
2 million and a second s					
Eller .					
N. Martin					
1 per	2 1	1			
Devis					
Million and Advances					
Countries .					
Carried .	100 0				
- 347471					
					Actions Windows
· Dettine Plast Server 1	eiterbernes Gebert d	- 10 11	É .		
					B B B
8 8 8 6 6	1 1 1				d
Par (4) 1.	The line	All's Tab Pater Science Fa			1 = - 3 ×
read any morality cons	A.6) 1054 WYON 1000				Taperer (FC)
10 AM 10 - W	· ····································	Her	彩 回 回 各	See The Enseine + 6	7 44
fination BJB	But to at at China & Com	** \$-4.1 W.M. 20	Manual Social at 1998	Dates farrest # thin .	er de Franzi in
strend is first	a input	a bate is	Oper-	Jan Jakes	- 1990 I
all the second considerate					*
			04	14 Dec.	
A 100 PT					
	The strength of the	COLUMN STREET	and the summer		
the second se			1		
			111		24
6		Dersen	Seatterners.	349.000	
	in a long and	1	2-	1	
	la chalant	-			
		- 1951			
	ins a tradition				
	The other states				
				1996	
lear-	and a second sec		1		
(r).Ass a-5.	and the second second second	-		100	
	10 mil	5 P. S.	8	9.46	
	ite a tradeta			12211-140-2V/112	
r - 1 (Mart) (Mart) (Mart) (Mart)	Burt Built Gentur T	he - (8) (0)			
P 🖻 🖬 💼 🧕	N 🖬 📧			#83	BOD ACTIONS
42 - 1(a - a -		Text should Wile - Excel (Preside	d Activation Failed)		T 10 = 3
HEME WEET MEELWOOD	FORMULAE DATA REVEW V	New .			Syr
KOA law site	(a) = = = (a) = = =	in Yest	- 10 80	西亚斯甘	Election - Are Al
Concert In the second second	A . The second second second	and from a first a	ng m Conditional Formation	n Eef iner Deise funne	Tall Land A Fridak
Flored feets	· · · · · · · · · ·	description and a second	(A vo) Facilities - Sale	West +	Class 1 Faller - Setter -
appeare is five	is signed		(h) 3000;		Carlora
+ B botter	a Scripturik, Sara Marth wite desurit	4			
	A DESCRIPTION OF A DESC				
-			and the second second		and the second s
					And and and a
					1 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
			and the second second		
				and a second sec	
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1					
Image:					
Image:					
Image:			Anna Anna Anna Anna Anna Anna Anna Anna		
2 2 3 2 3 2 3 2 3 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3					
Image: State					
Image:					
					Activative Windows





THE OWNER





PROIECT DIDACTIC 9 Utilizarea intrumentelor de tip WEB 2.0-aplicația Kahoot

Școala Gimnazială Nr.12 Timișoara

Profesor : Popa Mariana

Disciplina: Religie

Subiectul: Exprimarea învățăturii creștine

Tipul lecției: Lecție de verificare a cunoștințelor

Clasa: a VII-a A

Motivația:

Acest test oferă valențe educative ce se cer identificate și valorificate. Contribuie la formarea și dezvoltarea capacităților de exprimare și folosirea noilor platforme de lucru din cadrul proiectului **Erasmus**+

Pot fi exprimate o diversitate de idei, experiențe, judecăți. Metodele de lucru îi determină pe elevi să coopereze cât mai bine pentru obținerea succesului propriei persoane.

Prin crearea cadrului propice afirmării și acționării, activitatea îi va determina să își pună în valoare cunoștințele asimilate pe parcursul unui semestru pentru a rezolva cu succes sarcinile primite, realizând cu succes **Test-aplicația Kahoot**

Obiectivele:

Elevii trebuie:

- să aleagă varianta corectă de răspuns
- să ordoneze provinciile din jurul Ierusalimului
- să spună cum mai este numită Maica Domnului
- să manifeste interes în realizarea sarcinilor de lucru
- să lucreze individual
- să aprecieze realist raspunsul oferit

Elevii trebuie:

- să cunoască materia făcută
- să scrie corect răspunsurile
- să răspundă clar la întrebări
- să cunoască pașii unui **test**
- să se încadreze în timpul specficat pentru a da răspunsul
- să cunoască criterii de analiză a produselor obținute prin metoda graficului

Elevii trebuie să manifeste capacitatea:

- de a citi fluent, expresiv, corect și coerent
- de a sesiza semnificația cuvintelor în funcție de contextul dat;
- de a formula aprecieri critice;
- de a folosi cu corect platforma de lucru

Evaluarea:

- observarea sistematică;
- rezolvarea întrebărilor
- vizualizarea rezultatelor

Resursele și managementul timpului:

Resurse umane: elevii clasei

Resurse materiale: calculatorul, internetul , **Kahoot-platforma de lucru** Resurse temporale: 50 minute

Testul în desfășurare:

🕂 Salvarit Jaarreng Garag (Mar. 🛪 🔃 Karooti	* [*	- ø ×
← → C O (* https://www.kahoot.it/intel/chem	i stara e si aldibriano alto della entia entia entiate	a, ⊕ 0 ⊈ 1
🔿 Stat pentru	Pro: salveti 50% pe Kahooti Pro pentru ocoala dvs. pänä la 3 septembriet Alleti mai milit	×
Kahoot! 🛆 Acasa @ Descoperi	E Kahoots all repoarte imbunatateste so	um <u>crea</u> Ø Ø
	Intrebàri (9)	Afisəti rəspunsurile
Kahoot!	QE: Dummazeu te descaperă camenilar print	20 del temprole
Testați clasa a VII-a	Q2: 2. Câlle de transmitare a unei revelații sivine sunt:	20 de terrande
Doece Provocare 127 : On text privat	Q3: Colectia de cărți Sfinte scrise sub dispirația Duhului Sfânt este	20 de seconde
Covering a reader in the justification Covering and the second	Q4: 1. Învățătura creatină ne învață că lumea a fost creată de Dumnezeu:	Activate restante
		# ADS 4/25/2019

10 Katuatt (Lawrey David (Mar. 8 10	lateo il		-			2 3 10 10 10	a ×
000	Stat pentru Pro: sa	iveți 50% pe	Kahooti Pro pentru școala dvi	s. pènă le 3 septembriei 🚺 Atleti mai mult		1905-345 (M)	×
Kahoot! @ Acana @	Descoperl 😑	Kahoota	aff rapparts	imbunatateste a	cum Cree	0	Ø
		Q& Compl	letați venetul: 'S' un vadă D	urrneiteu cil toate cilte un fàcut ensu		(13) 20 Mei Sector	nde
		Qfi: İngeni				20 64 5400	154
		Q7: Lumes	e nevázutá cuprinde			(12) 20 de secu	nae
		Intr- o sasi	ea zi , Dumnezeu a creat		Activate vision		nder
# P 😑 🖿 🖨 👰	1 🗵 🖬	88			4	~ 1945 \$254 805 \$250	M. 🗆
# b 6 🗰 🐺 🧰	· · · ·	KH			54	~ #06 #075	10.00 HN D
		Q9: 1, £ude anupra fui	nd Domnuf Dumneseu, fári 	ână dîn pământ, a făcut un om și un	euritae Activitation Section Constants	1-1	
		betr- cipan	ee zi - Chimmezelu e cheet			100 Mile (Marcola (1997)	1120

	99: 1. Ludind Domnul Dumneseu, táráná	din pâmânt, a făcut un om și un suñat				
	Intr- crasse zi . Chirtrinizeù e creet			10 til en e	40120	
	Q7: Lumma nevătută cuprimbe			10 in m	Turge .	
	de jubiciji			(m) (1991)	1000	
Kahooti 🛆 Areas ⊘ Descepteri		indoanalainnia anam)	C149	ø	G	
O Stat parter	u Pro: selveți 50% pe Kahooti Pro pentru școale dva. pă	anà la 3 septembrier parinti mui muite				ĸ
e o a o e schrödenerheimen	A CARD & CONTRACTOR OF AN INCOME.		100	4		18
M3 meaning (second lines (block as) - 138 second				-	-10	ж

Exel finalizare test:vezi model test, plus grafice Kahoot

X.Cat (): Can of from future (e turn	and the A		Br Wrap Test EE - EE Marge & Carda spreach	Dennel + \$ + 9k + 5 Ruther	19 Al See	El Provid Autoritation Car atting - Salan 1 Hyler Ethion	And Design	Lanat Charte	Norda Fr Read Fr Read Fr Read Fr	Mi ad m matri	
	101	X - X 1	R		c		0		F			
Test	cla	sa a VII-a A					2					1
inal	Scor	49										
lank		Players		Total S	core (points)	Com	oct Answers	Incom	ect Ariswers			
	1	alasaridra		10100.020		7742		8		1		
	2	Valentin				7595		7		Z		
	3	adi studi				6858		X		2		
	-4	Lotza				6488		7		2		
	.5	eta				5927		6		5		1
	ė	Andrei Dobre				5883		6		3		1
	7	Alex M.				0642		6		3		
	8	Stefanso				4730		5		4		
	9	Hazyan				4589		5		4		
	30	loredana				4560		5	Activite	Windows		
	10	Trint Plant Scores Charter	in television Plainte	and the states of	7/1						055636657	

Image: Control of the state of the stat	Format Pa Datuent	Arial B J U -	- 10 - 1 × × = ⊡ - 0 - ▲ - text - 6		 If Anna Tart If Rege & Cester Alignment 	Test S	- % + M B Conditional Number 5	fame Tabl	と 「 た は た に は に に に に に に に に に に に に に	e Delete Yaw		AutoSum · Arr Fill+ Z · Alton Clear · Filter · Selec Editing	10 11	
No No <th< th=""><th></th><th>N - N</th><th>Dummelieu se diescoj</th><th>nel sa</th><th>mércilor print.</th><th></th><th></th><th></th><th></th><th></th><th></th><th></th><th></th><th></th></th<>		N - N	Dummelieu se diescoj	nel sa	mércilor print.									
All a function of the second of the		1		1	1				-		-		_	-
$ \begin{array}{ $	1.11													
Normalization Normalinstantininited in thetettettettettettettettettettettettett	-		Sacharate)		The second se		A 100 do manifest à Names (Constant)	1.00	Distance in the series arrive	and the state of t	1.0	A Personal Institution in which it is many	941 - I	
min min <td></td> <td></td> <td>-</td> <td></td> <td>Termination</td> <td>-</td> <td>Others & Copielan Dartes</td> <td>-</td> <td></td> <td>-</td> <td></td> <td></td> <td>110</td> <td></td>			-		Termination	-	Others & Copielan Dartes	-		-			110	
0 0	-		-		Property.					1		-	444	-
1 0				-			Altern Scooled in Party			-	100	1		-
α					Permit data		and Photos			-	12		1.44	-
Bas Ome Ome <td></td> <td></td> <td>-</td> <td></td> <td>Suma 1</td> <td></td> <td>int hinter</td> <td></td> <td></td> <td>-</td> <td></td> <td></td> <td>110</td> <td>-</td>			-		Suma 1		int hinter			-			110	-
Model Model <t< td=""><td>544</td><td></td><td>-</td><td>- 114</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>-</td><td>1410</td><td>-</td></t<>	544		-	- 114								-	1410	-
• •					80%/1++++		ter Barro						+++	
Mark Mark <th< td=""><td></td><td></td><td>-</td><td></td><td>Remail Door</td><td></td><td></td><td></td><td>-</td><td>iren i</td><td>11</td><td>1</td><td>141</td><td></td></th<>			-		Remail Door				-	iren i	11	1	141	
0 0				111			180 Billion			-		-		
Image: Constraint of the second of the se					5931 Talls		100 Ballet			- Bernard			794	
Image: Constraint of the constr				1	Newstern		time broad of faile			1111		1	1996	
					Recently (Prov		offy B group		-			-	TP	
			-		and form				-	44.0		-		-
	-		-	-	Results.					-				
	ai.		1		attar table				-			19	-	-
The Average of the Av			-	125	ferral line		Carl Branch			-	100		(and	-
and the Windows and				Ser.	Annual Device		and Bioseler			Asses		Jate Windows	44.00	







PROIECT DIDACTIC 10 Utilizarea intrumentelor de tip WEB 2.0-aplicația Plickers

Școala Gimnazială Nr.12 Timișoara

Profesor : Popa Mariana

Disciplina: Religie

Subiectul: Iubirea lui Dumnezeu și răspunsul omului

Tipul lecției: Recapitulare

Clasa: a V-a B

Motivația:

Acest test oferă valențe educative ce se cer identificate și valorificate. Contribuie la formarea și dezvoltarea capacităților de exprimare și folosirea noilor platforme de lucru din cadrul proiectului **Erasmus**+

Pot fi exprimate o diversitate de idei, experiențe, judecăți. Metodele de lucru îi determină pe elevi să coopereze cât mai bine pentru obținerea succesului propriei persoane.

Prin crearea cadrului propice afirmării și acționării, activitatea îi va determina să își pună în valoare cunoștințele asimilate pe parcursul unui semestru pentru a rezolva cu succes sarcinile primite, realizând cu succes **Test-aplicația Plickers**

Obiectivele:

Elevii trebuie:

- să aleagă varianta corectă de răspuns
- să specifice de cate zile este postul Paștelui
- să spună care este sărbătoarea săptămânală a creștinilor
- să manifeste interes în realizarea sarcinilor de lucru
- să lucreze individual
- să aprecieze realist raspunsul oferit
- să folosescă corect cardurile pentru răspunsuri

Elevii trebuie:

- să cunoască materia făcută
- să scrie corect răspunsurile
- să răspundă clar la întrebări
- să cunoască pașii unui **Test aplicația Plikers**
- să se încadreze în timpul specficat pentru a da răspunsul
- să cunoască criterii de analiză a produselor obținute prin metoda graficului

Elevii trebuie să manifeste capacitatea:

- de a citi fluent, expresiv, corect și coerent
- de a sesiza semnificația cuvintelor în funcție de contextul dat;
- de a folosi cu corect platforma de lucru

Evaluarea:

- observarea sistematică;
- rezolvarea întrebărilor
- vizualizarea rezultatelor

Resursele și managementul timpului:

Resurse umane: elevii clasei

Resurse materiale: calculatorul, internetul , **Plikers-platforma de lucru, cardurile pentru scanare,** telefonul folosit de către cadrul didactic

Resurse temporale: 50 minute

Desfășurarea testului:












PROIECT DIDACTIC 11 Utilizarea intrumentelor de tip WEB 2.0-aplicația Edmodo

Școala Gimnazială Nr.12 Timișoara Profesor : Popa Mariana Disciplina: Religie Subiectul:Exprimarea învățăturii creștine Tipul lecției: Lecție de evaluare Motivația:

Acest test oferă valențe educative ce se cer identificate și valorificate. Contribuie la formarea și dezvoltarea capacităților de exprimare și folosirea noilor platforme de lucru din cadrul proiectului **Erasmus**+

Pot fi exprimate o diversitate de idei, experiențe, judecăți. Metodele de lucru îi determină pe elevi să coopereze cât mai bine pentru obținerea succesului propriei persoane.

Prin crearea cadrului propice afirmării și acționării, activitatea îi va determina să își pună în valoare cunoștințele asimilate pe parcursul unui semestru pentru a rezolva cu succes sarcinile primite, realizând cu succes **Test –aplicația Edmodo**

Obiectivele:

Elevii trebuie:

- să aleagă varianta corectă de răspuns
- să denumească corect căile de transmitere ale Revelației divine
- să spună ăn câte zile a fost creată lumea
- să manifeste interes în realizarea sarcinilor de lucru
- să lucreze individual
- să aprecieze realist raspunsul oferit

Elevii trebuie:

- să cunoască materia făcută
- să scrie corect răspunsurile
- să răspundă clar la întrebări
- să cunoască pașii unui test
- să se încadreze în timpul specficat pentru a da răspunsul
- să cunoască criterii de analiză a produselor obținute prin metoda graficului

Elevii trebuie să manifeste capacitatea:

- de a citi fluent, expresiv, corect și coerent
- de a sesiza semnificația cuvintelor în funcție de contextul dat;
- de a formula aprecieri critice;
- de a folosi cu corect platforma de lucru

Evaluarea:

- observarea sistematică;
- rezolvarea întrebărilor
- vizualizarea rezultatelor

Resursele și managementul timpului:

Resurse umane: elevii clasei

Resurse materiale: calculatorul, internetul ,**Edmodo-platforma de lucru** Resurse temporale: 50 minute

Test de evaluare

1. Dumnezeu se descoperă oamenilor, arătându-le voia și planurile Sale în legătură cu lumea și omenirea. Această acțiune se numește:

- a. Providența divină;
- b. Sfânta Tradiție;
- c. Revelația divină;

2. Căile de transmitere a Revelației divine sunt:

- a. cele 10 Porunci;
- b. cele 9 Fericiri;
- c. Sfânta Scriptură și Sfânta Tradiție;

3. Colecția de Cărți Sfinte scrisă, sub inspirația Duhului Sfânt de către oameni aleși de Dumnezeu, se numește:

- a. Fericiri;
- b. Sfânta Scriptură;
- c. Porunci;

4. Acțiunea lui Dumnezeu asupra unui autor, prin care îi luminează mintea, îl îndeamnă să scrie și îl ferește de greșeli în timpul scrisului, se numește:

- a. Providența divină;
- b. Inspirație divină;
- c. Revelație divină;

5. Învățătura creștină ne învață că lumea a fost creată de Dumnezeu:

- a. în șase zile și nu este veșnică;
- b. în opt zile;
- c. în șapte zile și este veșnică;

6. Completează versetul: "Și a văzut Dumnezeu că toate câte a făcut erau"

- a. rele;
- b. bune foarte;
- c. noi;
- 7. Îngerii:
 - a. nu au roluri importante în viața omului;
 - b. sunt mijlocitori între Dumnezeu și om, călăuzindu-i pe oameni spre Împărăția Cerurilor;
 - c. sunt cei care ne oferă mântuirea;

8. Lumea nevăzută:

- a. cuprinde lumea îngerilor;
- b. cuprinde întreaga creație a lui Dumnezeu;
- c. nu există;

9. Completează versetul: "Luând Domnul Dumnezeu țărână din pământ, a făcut pe om și a suflat asupra lui și s-a făcut omul ființă vie." (Facere 2, 21-22).

- a. suflet;
- b. Duh Sfânt;
- c. suflare de viață;

10. În a șasea zi, Dumnezeu a creat:

- a. plantele;
- b. oceanele;
- c. animalele mari și omul

Din activitatea copiilor.











PROFESOR: Borugă Corina

CLASA: a V-a B

OBIECTUL: Limba și literatura română

SUBIECTUL LECȚIEI: Recapitulare finală

TIPUL LECȚIEI: de recapitulare și fixare a cunoștințelor

COMPETENȚĂ GENERALĂ:

▶ Receptarea mesajului oral în diferite situații de comunicare;

▶ Utilizarea corectă și adecvată a limbii române în producerea de mesaje orale în situații de comunicare monologată și dialogată;

▶ Receptarea mesajului scris, din texte literare și nonliterare, în scopuri diverse;

► Utilizarea corectă și adecvată a limbii române în producerea de mesaje scrise, în diferite contexte de realizare, cu scopuri diverse;

► Dezvoltarea competențelor de utilizare a resurselor web;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

O1. Să analizeze un text dat, la toate nivelurile studiate: fonetic, morfologic, sintactic,

stilistic;

O2. Să rezolve independent sarcinile din fișa de lucru;

O3. Să utilizeze instrumentele de editare din Google doc;

O4. Să utilizeze aplicația propusă de profesor pentru a comunica rezultatul obținut.

O5. Să manifeste interes pentru activitate;

STRATEGIA DIDACTICĂ

1. <u>Metode și procedee:</u> conversația, explicația, munca independentă, fișa de lucru on-line, aplicația Google Docs. – Google Drive

2. Forme de organizare a activității elevilor: activitate frontală, activitate independentă;

4. <u>Resurse, mijloace de învățământ:</u> manual, videoproiector, calculatoare, internet, telefoane mobile, aplicația Google Docs. – Google Drive; Word.

5. <u>Bibliografie:</u> Limba și literatura română, manual pentru clasa a V-a, Ed. Art

	0		STRATEGIA DID#	ACTICĂ				EVA-	ODOED
E LECȚIEI	В. OP	CONŢINUT	METODE / MIJLOACE	TIP DE ÎNVĂTARE	FC OR()RME GANiZ	DE ARE	LUAR E	-VAŢII
	<u> </u>				C	G			10
1	2	3	4	5	6	1	8	9	10
1. Organizarea clasei (1 min)		Salutul Notarea absenților Crearea unui climat pro	pice pentru buna desfășurare a lecției						
2. Evaluarea curentă (8 min)		C1: Exerciții recapitulative din manual, p. 204	Se verifică tema de casă	receptiv- cognitivă	D I R J A T			Fronta- lă, ver- bală	
3. Anunțarea su- biectului și a obi- ectivelor opera- ționale (1 min)		C2: Recapitulare finală	Se anunță subiectul lecției și obiectivele operaționale. Se scrie titlul pe tablă și în caiete. Se comunică elevilor modul de lucru diferit în care vor rezolva o fișă recapitulativă, folosind o aplicație on-line.	receptivă	D I R J A T				
4. Actualizarea cunoștințelor (10 min.)		C3: Felul sunetelor, părțile de vorbire, tipuri de enunț, felul propozițiilor, părțile de propoziție, tipuri de texte etc.	Prin <u>conversație</u> , se recapitulează câteva noțiuni: - Care sunt vocalele limbii române? Dar semivocalele? După ce le deosebim? - Ce părți de vorbire cunoaștem ? Ce rol are fiecare? etc.	receptiv- cognitivă	D I R I J A T				

4. Dirijarea	C4: Rezolvarea unei	Elevii urmăresc explicațiile	cognitiv-		I N	E ^r ea	valuar a va
învățării	fișe de lucru în	profesorului, pentru a accesa aplicația	operațion		D	av	vea
	aplicația Google Docs.	Google Docs., de unde descarca	ala		E	10	
	1	documentul cu fișa de lucru.			Р	ul	lterior
	https://docs.google.co	vor citi cu atenție textul dat, apoi vor			E	te	rmon
(30 min)	m/document/d/1vAk5	rezolva cerințele, editand documentul.			N	ar	.11
	<u>dbHkCtuheamGOxZq</u>	După finalizarea sarcinilor de lucru,			D	ac	ztivităț
	tsVMifXir_hdLSDQF	elevii vor trimite documentul profesorului,			E	11,	, 1ar
	<u>5Vm-9A/edit</u>	prin Google Drive.			N	el	lev11
		La starșit, se vor discuta frontal			Т	VC	or
		întrebările care au fost mai dificil de				pr	rimi
		rezolvat.				re	zultat
						el	le în
						or	ra
						ur	rmăto
						ar	ce.
5. Asigurarea		Elavii potoszě tomo pontru sossě	rocontin	Л			
transferului	C5. Evoraitii	Elevii noteaza tenia pentru acasa.	receptiv-				
	CJ. EXERCIÇII		cogintiva	I D			
(10 min.)	recapitulative diff			ĸ			
(/	manual, p. 205						
				J			
				AT			
				1			

ANEXA 1

Recapitulare finală

Citește cu atenție textul următor, apoi rezolvă cerințele:

Era odată un împărat puternic și mare și avea pe lângă palaturile sale o grădină frumoasă, bogată de flori și meșteșugită nevoie mare! Așa grădină nu se mai văzuse până atunci, p-acolo. În fundul grădinei avea și un măr care făcea mere de aur și, de când îl avea el, nu putuse să mănânce din pom mere coapte, căci, după ce le vedea înflorind, crescând și pârguindu-se, venea oarecine noaptea și le fura, tocmai când erau să se coacă. Toți paznicii din toată împărăția și cei mai aleși ostași, pe care îi pusese împăratul să pândească, n-au putut să prinză pe hoți. (...)

Timpul veni, merele începură a se pârgui; atunci fiul său cel mijlociu păzi și el; dară păți ca și frate-său cel mare. Tată-său, deznădăjduit, pusese în gând să-l taie; dar fiul său cel mic, Prâslea, veni cu rugăciune către tată-său, și-i zise:

- Tată, atâția ani l-ai ținut, ai suferit atâtea necazuri după urma acestui pom, mai lasă-l, rogu-te, și anul acesta, să-mi încerc și eu norocul.

- Fugi d-aci, nesocotitule, zise împăratul. Frații tăi cei mai mari, atâți și atâți oameni voinici și deprinși cu nevoile n-au putut face nimic, și tocmai tu, un mucos ca tine, o să izbutească? N-auzi tu ce prăpăstii spun frații tăi? Aici trebuie să fie ceva vrăji.

- Eu nu mă încumet, zise Prâslea, a prinde pe hoți, ci zic că o încercare de voi face și eu, nu poate să-ți aducă niciun rău. Împăratul se înduplecă și mai lăsă pomul netăiat încă un an.

Sosi primăvara: pomul înflori mai frumos și legă mai mult decât altădată. Împăratul se veseli de frumusețea florilor și de mulțimea roadelor sale, dară când se gândea că nici în anul acesta n-o să aibă parte de merele lui cele aurite, se căia că l-a lăsat netăiat.

(Prâslea cel voinic și merele de aur)

- 1. Un sinonim potrivit pentru cuvântul se căia este:
 - a. regreta
 - b. căuta

Colorează răspunsul corect!

- c. se bucura
- 2. Notează numărul sunetelor din cuvintele următoare:

căci

oarecine

încercare

voinici

3. Paragraful colorat din textul dat conține:

a) un enunț;

Colorează	răspunsul	corect!
-----------	-----------	---------

b) două enunțuri;c) trei enunțuri?

- 4. Stabilește tipul fiecărui enunț:
 - a. Fugi d-aci, nesocotitule, zise împăratul.
 - b. N-auzi tu ce prăpăstii spun frații tăi?
 - c. Aici trebuie să fie ceva vrăji.
- 5. Enunțurile de mai sus sunt simple / complexe?

Colorează răspunsul corect!

6. Scrie un enunț simplu, exclamativ, cu substantivul măr:

7. Transformă propoziția *Împăratul se veseli de frumusețea florilor și de mulțimea roadelor sale...* în propoziție simplă. Colorează subiectul cu verde și predicatul cu roșu.

8. Notează funcțiile sintactice ale următoarelor substantive colorate cu roșu în text:

- (de) aur <mark>.</mark>....
- primăvara
- florilor
- 9. Subliniază verbele din enunțul următor și notează, în ordine, modul lor: *Fugi d-aci, nesocotitule, zise împăratul.*
- 10. Notează timpul următoarelor verbe la modul indicativ:

era	
nu se văzuse	
ai suferit	
veni	



voi face

11. Adjectivul însoțit de articol adjectival din ultimul paragraf este:

- a) se veseli;
- b) de frumusețea;

Colorează răspunsul corect!

c) cele aurite?

12. Analizează adjectivul identificat la punctul anterior.



a) Eu nu mă încumet

•

•

- b) n-o să aibă parte de merele lui
- c) se căia că l-a lăsat netăiat ?

14. Notează două argumente pentru încadrarea fragmentului dat în categoria textelor narative.

Felicitări! Ai terminat fi**ș** de lucru!

Scrie-ți numele mai jos, apoi trimite documentul profesorului.



.....





Q Cluted in Google Drive	
Contul meu Drive +	
Hard of the owner water and	Server server to the server of the server server is the server server server server server is the server se
📑 secapitulare finală V	instare Teals V
Multiplication doc and \$21	Denotes de Aus combri
Fighter	
	Q_ Clauted in Google Drive Control meu Drive - Interviewe reference and a secondate finale V Heather in des and a Figure



PROFESOR: Borugă Corina

CLASA: a VII-a C

OBIECTUL: Limba și literatura română

SUBIECTUL LECȚIEI: Călin (file din poveste) de Mihai Eminescu. Descrierea literară (fixare)

TIPUL LECȚIEI: de fixare a cunoștințelor

COMPETENȚĂ GENERALĂ:

▶ Receptarea mesajului oral în diferite situații de comunicare;

► Utilizarea corectă și adecvată a limbii române în producerea de mesaje orale în situații de comunicare monologată și dialogată;

► Receptarea mesajului scris, din texte literare și nonliterare, în scopuri diverse;

► Utilizarea corectă și adecvată a limbii române în producerea de mesaje scrise, în diferite contexte de realizare, cu scopuri diverse;

► Dezvoltarea competențelor de utilizare a resurselor web;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

O1.- să definească descrierea ca mod de expunere;

O2. – să numească trăsăturile descrierii;

O3 – să diferențieze tipurile de descriere studiate;

O.4. Să rezolve sarcinile de lucru individuale și pe grupe;

O5. Să răspundă corect la întrebările propuse din chestionar.

STRATEGIA DIDACTICĂ

1. <u>Metode și procedee:</u> conversația, explicația, vizionarea, munca independentă, prezentarea, chestionarul

2. Forme de organizare a activității elevilor: activitate frontală, activitate independentă; pe grupe

4. <u>Resurse, mijloace de învățământ:</u> manual, caiet de lucru auxiliar, videoproiector, internet, telefoane mobile, platforma educațională KAHOOT;

5. Bibliografie:

- Limba și literatura română, manual pentru clasa a VII-a, Ed. Humanitas
- Programa aprobată de MECI, București, 2009;

- Mihaela Georgescu, Nicoleta Ionescu, *Literatură*. *Limba română*. *Comunicare*. *Clasa a VII- a*, Ed. Booklet
- <u>https://www.youtube.com/watch?v=GdjGGcvLgqM</u>

	0		STRATEGIA DIDA	ACTICĂ				EVA-	ODOED
E LECŢIEI	В. OP	CONŢINUT		TIP DE	FORME DE ORGANIZARE		DE ARE	LUAR	-VAŢII
	-			INVAŢARE	С	G	Ι	E	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. Organizarea clasei (1 min)		Salutul Notarea absenților Crearea unui climat pro	pice pentru buna desfășurare a lecției						
2. Evaluarea curentă (3 min)		<i>C1: Călin ()file din poveste)</i> de Mihai Eminescu	Se verifică tema de casă	receptiv- cognitivă	D I R J A T			Fronta- lă, ver- bală	
3. Anunțarea su- biectului și a obi- ectivelor opera- ționale (1 min)		Descrierea literară	Se anunță subiectul lecției și obiectivele operaționale. Se scrie titlul pe tablă și în caiete.	receptivă	D I R J A T				
4. Actualizarea cunoștințelor (5 min.)		C2 : Descrierea literară – definiție, trăsături	Conversația - Ce este descrierea? - Ce tipuri de descriere cunoaștem, în funcție de obiectul descris? - De câte feluri poate fi descrierea, după modalitatea în care se realizează? - Ce tip de decriere apare în prima parte a fragmentului studiat din <i>Călin ()file din</i> <i>poveste)</i> de Mihai Eminescu? - Ce se prezintă în acest fragment? - Numiți două trăsături ale descrierii literare care apar în text.		F R O N T A L				

5. Prezentarea noului conținut / Dirijarea învățării (10 min. +		Completarea fișei de lucru C3 : Audiție	Elevii rezolvă din caietul de lucru auxiliar ex. 1 / p. 20, ex. 8 /p. 22, ex. 11, 12 / p. 23 În acest timp, se audiază fragmentul studiat din poemul <i>Călin ()file din poveste)</i> de Mihai Eminescu, în lectura actriței Ilinca Tomoroveanu (începând de la	Receptiv - operațion ala	F R O	I N E P E N D E	Prin aprecie- re verbal, intereva luare	
10 min.)		C4 : Verificarea rezolvării	minutul 20:20) Se verifică frontal răspunsurile.		T A L	N T		
6. Obținerea performanțelor (13 min)	O1	C6: Chestionar online în aplicația KAHOOT.	Elevii, dirijați de profesor, accesează platforma KAHOOT de pe telefoanele mobile personale. Primesc codul de acces, urmând pașii pentru a se conecta, apoi ascultă explicațiile profesorului legate de modul de desfășurare al chestionarului online. Când sunt pregătiti, profesorul pornește chestionarul, iar elevii răspund, marcând varianta corectă. În final, sunt felicitați elevii care au obținut cele mai bune punctaje.	receptiv- cognitivă	D I R J A T		Punctaj , statistic ă în aplicați e	
7. Asigurarea transferului(2 min)		Lectura integrală a poemului, ideile principale și secundare, pentru fiecare dintre cele 8 părți.	Elevii notează tema pentru acasă.		D I R J A T		Prin a- preciere globală	













PROFESOR: Borugă Corina

CLASA: a VI-a A

OBIECTUL: Limba și literatura română

SUBIECTUL LECȚIEI: Frații Jderi de Mihail Sadoveanu. Cunoașterea textului. De la opera

literară la film

TIPUL LECȚIEI: de fixare a cunoștințelor

COMPETENȚĂ GENERALĂ:

▶ Înțelegerea mesajului scris și oral;

► Dezvoltarea capacității de exprimare scrisă/orală;

► Dezvoltarea competențelor de utilizare a resurselor web;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

O1. Să selecteze informații din textele studiate;

O2. Să cunoască particularitățile textului literar;

O.3. Să rezolve sarcinile de lucru individuale și pe grupe;

O4. Să răspundă corect la întrebările propuse din chestionar.

STRATEGIA DIDACTICĂ

1. <u>Metode și procedee:</u> conversația, explicația, vizionarea, munca independentă, documentara, prezentarea, chestionarul

2. Forme de organizare a activității elevilor: activitate frontală, activitate independentă; pe grupe

4. <u>Resurse, mijloace de învățământ:</u> manual, videoproiector, calculatoare, internet, telefoane mobile, platforma educațională KAHOOT;

5. <u>Bibliografie:</u> Limba și literatura română, manual pentru clasa a VI-a, Ed. EDP <u>https://www.youtube.com/watch?v=C-CStmklxbs</u>

	OB OP	ELEMENTE DE CONTINUT	STRATEGIA DIDACTICĂ		FC	RME	DE	EVA-	OBSER- VATII
;			METODE / MIJLOACE	ÎNVĂŢARE	C	G			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. Organizarea clasei (1 min)		Salutul Notarea absenților Crearea unui climat proj	pice pentru buna desfășurare a lecției						
2. Evaluarea curentă (3 min)		<i>C1: Frații Jderi</i> de Mihail Sadoveanu – înțelegerea textului, exercițiile din manual,	Se verifică tema de casă	receptiv- cognitivă	D I R J A T			Fronta- lă, ver- bală	
3. Anunțarea su- biectului și a obi- ectivelor opera- ționale (1 min)			Se anunță subiectul lecției și obiectivele operaționale. Se scrie titlul pe tablă și în caiete.	receptivă	D I R J A T				
 4. Prezentarea noului conținut / Dirijarea învățării (20 min) 		C2 : Opera lui Mihail Sadoveanu C3 : Ștefan cel Mare C4 : Mânăstirea Neamțu	Documentare, folosind resurse online (Wikipedia) Clasa se împarte în 3 grupe, fiecare grupă are o temă pentru documentare. Li se cere elevilor să acceseze platforma Wikipedia, pentru a căuta cîteva informații importante, pe care să le structureze. La terminarea timpului acordat, fiecare grupă prezintă pe scurt informațiile în fața colegilor.	Receptiv - operațion ala		I N D E P E N D E N T		Prin aprecie- re verbal, intereva luare	

(10 min.)	O ₁	C ₅ : Filmul <i>Frații</i> <i>Jderi</i> , ecranizare după romanul lui M. Sadoveanu	Elevii vizionează primele 10 minute ale ecranizării romanului. Ei trebuie să fie cât mai atenți la informațiile care apar pe genericul filmului.	receptiv- cognitivă	D I R I J A T			
6. Obţinerea performanţelor (13 min)	O1	C6: Chestionar online în aplicția KAHOOT. <u>https://create.kahoot.it</u> <u>/share/fratii- jderi/c4d7e15c-0f1a- 4970-89ab- b8da30bc7062</u>	Elevii, dirijați de profesor, urmează accesează platforma KAHOOT de pe telefoanele mobile personale sau de pe calculatoare. Primesc codul de acces, urmând pașii pentru a se conecta, apoi ascultă explicațiile profesorului legate de modul de desfășurare al chestionarului online. Când sunt pregătiti, profesorul pornește chestionarul, iar elevii răspund, marcând varianta corectă. În final, sunt felicitați elevii care au obținut cele mai bune punctaje.	receptiv- cognitivă	D I R I J A T		Punctaj , statistic ă în aplicați e	
7. Asigurarea transferului(2 min)			Elevii notează tema pentru acasă: un text de aproximativ 15 rânduri, în care să- și exprime și să-și justifice opinia legată de preferința pentru lectura unui text literar sau vizionarea ecranizării acestuia. +(facultativ) Vizionarea în întregime a filmului		D I R I J A T		Prin a- preciere globală	















PROFESOR: Borugă Corina CLASA: a VI-a A OBIECTUL: Consiliere și dezvoltare personală SUBIECTUL LECȚIEI: *Emoțiile. Cum le controlăm*? TIPUL LECȚIEI: mixtă COMPETENTĂ GENERALĂ :

- ► Cunoașterea personală;
- Exprimarea emoțiilor in acord cu nevoile personale si cu specificul situațiilor;
- Dezvoltarea capacității de autocontrol;
- ► Dezvoltarea competențelor de utilizare a resurselor web;
- ► Identificarea alternativelor de solutionare a unor situatii de stres pentru asigurarea starii de bine.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

- O1. Să identifice emoțiile pozitive și negative;
- O2. Să exemplifice situații în care au trăit astfel de emoții;
- O.3. Să rezolve sarcinile de lucru individuale și pe grupe;
- O4: Să se conecteze la platforma educațională Class Dojo;

STRATEGIA DIDACTICĂ

1. Metode și procedee: dezbaterea, vizionarea, jocul de rol,, documentarea,

2. Forme de organizare a activității elevilor: activitate frontală, activitate independentă; pe grupe

4. <u>Resurse, mijloace de învățământ:</u> manual, videoproiector, calculatoare (laboratorul de TIC), internet, telefoane mobile, platforma educațională CLASS DOJO;

5. Bibliografie: Consiliere și dezvoltare personală, manual pentru clasa a VI-a, Ed. EDP

https://ideas.classdojo.com/i/mindfulness-movements https://ideas.classdojo.com/i/mindfulness-breathing https://ideas.classdojo.com/i/draw-the-beast https://ideas.classdojo.com/i/the-beast

EVENIMENTELE LECȚIEI	ОВ ОР	ELEMENTE DE CONȚINUT	STRATEGIA DIDACTICĂ METODE / MIJLOACE	TIP DE ÎNVĂȚARE	FC ORC C	RME GANiZ	DE ARE	EVA- LUARE	OBSER- VAŢII
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. Organizarea clasei (1 min)		Salutul Notarea absenților Crearea unui climat pro	pice pentru buna desfășurare a lecției						
2. Captarea atenției (3 min)		C1 Emoții?!	Sunt prezentate pe videoproiector câteva emoticoane, pe care elevii trebuie să le numească. Ei vor - Cum le numim, într-un cuvânt?	receptiv- cognitivă	D I R J A T			Fronta- lă, ver- bală	
3. Anunțarea su- biectului și a obi- ectivelor opera- ționale (1 min)		C2: Emoțiile. Cum le controlăm?	Se anunță subiectul lecției, iar elevii sunt anunțați că vor fi ajutați de o aplicație nouă,Class Dojo.	receptivă	D I R J A T				
4. Dirijarea învățării (10 min)		C3 : Introducerea elevilor în platforma Class Dojo	videoproiector, internet, platforma Class <u>Dojo</u> Profesorul accesează platforma Class Dojo, apoi explică elevilor,pornind de la semnificația termenului "dojo", că aici vor învăța împreună, se vor "antrena", asemenea unor ninjas.	Receptiv - operațion ala		I D E P E N D E N T		Prin aprecie- re verbal, intereva luare	

(5 min.)	O ₁	C3 : Vizionare material <i>Mojo meets</i> <i>the beast</i> de pe platformă C4 : Emotia mea	Elevii vizionează materialul, apoi explică ce este "bestia" pe care o întâlnește Mojo. Prin <u>conversație</u> se explică noțiunea de emoție. Elevii îsi amintesc o emotie pozitivă	receptivă cognitivă	D I R I J A T		
(5 min.)		,	sau negativă pe care au trăit-o de curând și scriu în portofoliu despre ea, în ce împrejurări/ situații.	cognitiv- afectivă			
(10 min.)		C5: Vizionare material <i>Mindful</i> <i>breathing with Mojo</i>	Elevii vizionează materialul, apoi, prin <u>conversație</u> se explică o modalitate de a depăși emoția.	receptivă cognitivă			
(10 min.)		C6: Vizionare material <i>Mindful</i> breathing with Mojo	Elevii vizionează materialul, apoi, reproduc exercițiile fizice care ajută la calmarea unor stări emoționale puternice și a căror exersare regulată acasă dezvoltă autocontrolul.	receptivă operațion ală			
6. Obținerea performanțelor (5 min)	O ₁	C6: Desenează-ți emoția!	Folosind creioane colorate, elevii vor desena o emoție pozitivă sau negativă pe care au trăit-o.	receptiv- cognitivă	D I R J J A T	Punctaj , statistic ă în aplicați e	

			Prin a-	
7. Asigurarea	Se reiau cele mai importante informații	D	preciere	
transferului	prin câteva intrebări, la care elevii răspund.	Ι	globală	
		R	și	
(2 min)		Ι	instrum	
		J	entele	
		Α	de	
		Т	feedbac	
			k ale	
			aplicați	
			ei	







-						
-						
-	a	3	****	3	· ·····	a
_	-					
	3		1		- 8	
-						



















Concluzii

În urma tuturor activităților desfășurate (lecții și testări on-line), elevii au răspuns la următorul chestionar realizat cu ajutorul aplicației Kahoot!

1.	Ce platforn	ne/aplicații a	ıți folosit?					
Ed	mondo	Plickers	Kahoot!					
12		1	61					
2.	Care v-a fo	st mai uşor	de folosit?					
Ea	mondo	Plickers	Kanoot!					
6		2	66					
3. Care a fost mai atractivă?								
Ed	mondo	Plickers	Kahoot!					
7		1	66					
4.	Testele au fost pe înțelesul vostru?							
	Da	Nu						
	66	8						
5.	Ați avut su	pentru rezolvare?						
	Da	Nu						
	70	4						
6.	Doriți să mai lucrați cu astfel de aplicații?							
	Da	Nu						
	73	1						

Au răspuns la chestionar 74 de elevi din clasele a III-a B, a IV-a A, a V-a B și a VI-a A. Din centralizarea rezultatelor reiese că cea mai accesibilă, atractivă și utilizată aplicatie a fost Kahoot!. Elevii au considerat că testele le-au fost accesibile și timpul alocat spre rezolvare suficient. Majoritatea își doresc să mai folosească aceste aplicații în școală.

Folosirea aplicațiilor și platformelor on line aduc un plus muncii dascălului, dar presupun dotarea școlilor sau a copiilor cu echipamente tehnice destul de performante și conexiune la Internet, lucru care încă nu este la îndemâna tuturor.

CUPRINS

1.	Introducere	3
2.	Aplicația Socrative	6
3.	Aplicația Plickers	10
4.	Platforma e-Learning Edmodo	.21
5.	Aplicația educațională Kahoot!	.24
6.	Proiect didactic 1	.33
7.	Proiect didactic 2	.39
8.	Proiect didactic 3	.43
9.	Proiect didactic 4	.45
10.	Proiect didactic 5	.47
11.	Proiect didactic 6	.51
12.	Proiect didactic 7	.55
13.	Proiect didactic 8	.60
14.	Proiect didactic 9	.65
15.	Proiect didactic 10	.69
16.	Proiect didactic 11	.73
17.	Proiect didactic 12	.78
18.	Proiect didactic 13	.85
19.	Proiect didactic 14	.91
20.	Proiect didactic 15	.96
21.	Concluzii	101
22.	Cuprins	.102