



ȘCOALA GIMNAZIALĂ „NICOLAE TITULESCU” CĂLĂRAȘI

GHIDUL PROFESORULUI INOVATOR

COORDONATOR: ADRIANA OLARU

Autori:

**Adriana Olaru, Adriana Constantin, Costel Chițu,
Lucien Constantin, Carmen Lăpădat, Elena Chiriță**



ȘCOALA GIMNAZIALĂ „NICOLAE TITULESCU” CĂLĂRAȘI

GHIDUL PROFESORULUI INOVATOR

COORDONATOR:

Adriana Olaru

AUTORI:

Adriana Olaru, Adriana Constantin, Costel Chițu,
Lucien Constantin, Carmen Lăpădat, Elena Chiriță





Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

OLARU, ADRIANA

Ghidul profesorului inovator/prof. Adriana Olaru.-

Călărași: Agora, 2018

ISBN 978-973-8241-86-2

45.6.87

Coperta: prof. Adriana Olaru

GHIDUL PROFESORULUI INOVATOR

Realizat în cadrul proiectului Erasmus+ KA1- Educație școlară

„Profesori inovatori pentru o școală europeană”

Număr de referință: **2017-1-RO01-KA101-035785**

<https://erasmus.scoalanicolaetitulescu.ro>

Coordonator (proiect și ghid): Adriana Olaru

Autori:

Adriana Olaru, Adriana Constantin, Costel Chițu,
Lucien Constantin, Carmen Lăpădat, Elena Chiriță

Conținutul acestei lucrări reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor articolelor, iar **Comisia Europeană și Agenția Națională pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale** nu sunt responsabile pentru felul în care este folosit conținutul acestor informații.



CUPRINS

Prefață	5
I. STRATEGII DIDACTICE INOVATOARE	
I.1. Avantaje și dezavantaje ale utilizării TIC în educație	7
I.2. Modalități de integrare a TIC în activitatea didactică	10
I.3. Prezi – o aplicație utilă în activitatea didactică	13
I.4. Geometrie interactivă	16
I.5. Extinderea învățării în spațiul virtual cu Google Classroom	20
I.6. Proiect „Centenar – fii mândru că ești român” (Aplicație în Google Classroom)	33
I.7. Programă pentru disciplina opțională „Matematică pe calculator”	43
I.8. Programă pentru disciplina opțională „Creative english”	50
I.9. Socrative – un instrument util în evaluare	56
I.10. Kahoot! – o aplicație pentru viitor	64
I.11. Kahoot! – în clasa de elevi	73
II. ANEXE	
II.1. Carpații – test Socrative de evaluare la geografie	76
II.2. English Culture and Civilisation – test Socrative de evaluare la limba engleză	81
II.3. Componentele fizice ale unui sistem de calcul – test Socrative de evaluare la Informatică și TIC	83
II.4. Triunghiul – test Socrative de evaluare la matematică	85
II.5. Harta politică a Americii – test Kahoot! de evaluare la geografie	87
II.6. Economia Americii – test Plickers de evaluare la geografie	88

PREFAȚĂ

Importanța utilizării noilor tehnologii pentru educație este larg recunoscută, devenind, în ultimul deceniu, o preocupare prezentă la toate nivelurile educației: curriculum și practica didactică, formarea cadrelor didactice, dezvoltarea instituțiilor școlare, politici educaționale și implementarea acestora în sistemul de învățământ.

Softurile educaționale optimizează procesul de predare-învățare iar platformele de elearning reprezintă noi modalități de interconectare între profesor și elevi, în timpul sau în afara orelor de curs, în sala de clasă sau în afara ei, având avantajul unui feedback imediat. Implementarea acestor metode alternative contribuie la realizarea unor activități de predare-învățare personalizate, flexibile, având ca efect creșterea motivației elevilor pentru propria lor instruire.

Acest ghid reflectă experiența acumulată în cadrul proiectului „Profesori inovatori pentru o Școală Europeană”, finanțat prin programul **Erasmus +**, **Acțiunea cheie 1 - Mobilități în domeniul educației școlare**. Proiectul s-a derulat în perioada 1 iunie 2017 – 31 decembrie 2018 și a avut ca scop inovarea strategiilor didactice ale profesorilor din ariile curriculare Matematică și științe, Limbă și comunicare, Om și societate, Tehnologii din Școala „Nicolae Titulescu” Călărași în vederea alinierii procesului instructiv-educativ la standardele educaționale europene privind competențele cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții.

Proiectul a vizat dezvoltarea următoarelor categorii de competențe: competențe TIC, competențe metodologice, competențe de colaborare la nivel european, competențe lingvistice, culturale și sociale. În vederea realizării acestor obiective, 7 profesori au participat la următoarele cursuri de formare:

- „*Structured educational visit to Schools/Institutes & Training seminar in Finland*”, 15-22 aprilie 2018, Helsinki
- „*ICT for teaching and learning*”, 2-7 iulie 2018, Valencia
- „*Digital Classroom: Using ICT in Education*”, 13-22 august 2018, Dublin.

Acest ghid își propune să valorifice competențele și abilitățile dobândite de profesorii implicați în mod direct în proiect, astfel încât să beneficieze de ele toți profesorii școlii din grupul țintă, precum și profesori din alte școli, preocupați de inovarea strategiilor didactice. Așadar, dorim să oferim un instrument util tuturor cadrelor didactice interesate de integrarea noilor tehnologii în activitatea didactică pentru o alternativă atractivă a proiectării scenariului didactic. De aceea, ghidul va fi publicat, în format electronic, pe platforma *RED (Resurse Educaționale Deschise)* a Inspectoratului Școlar Județean Călărași, la secțiunea Proiecte educaționale.

Din punct de vedere al conținutului, *Ghidul profesorului inovator* este structurat în două părți. În prima parte (**Strategii didactice inovatoare**), sunt prezentate softuri educaționale utile în procesul de predare-învățare-evaluare (platforma *Google Classroom*, *GeoGebra*, *Prezi*, *Socrative*, *Kahoot!*) și exemple de bună practică privind integrarea acestora în activitatea didactică: la discipline din trunchiul comun (matematică, istorie, geografie, informatică și TIC), la discipline



optionale (*Matematică pe calculator, Creative English*) și în proiecte educaționale (*Centenar – fii mândru că ești român*). Sunt evidențiate avantaje, dar și dezavantaje ale utilizării TIC în procesul instructiv-educativ. A doua parte (**Anexe**) conține modele de teste de evaluare realizate cu aplicațiile online *Socrative, Kahoot!* și *Plickers* pentru disciplinele matematică, geografie, informatică și TIC.

În concluzie, acest ghid se adresează profesorilor care doresc să valorifice potențialul educativ al tehnologiei digitale prin utilizarea metodelor interactive de predare-învățare. Ghidul se adresează, de asemenea, și celor care manifestă reticență cu privire la valențele educative ale noilor tehnologii, dar conștientizează că mai devreme sau mai târziu tranziția la educația digitală va fi o realitate imposibil de ignorat.

Promovarea inovației prin dezvoltarea unei viziuni pedagogice de integrare a tehnologiilor digitale în procesul instructiv-educativ este impusă de ritmul precipitat al acestei societăți puternic tehnologizate, în continuă schimbare, și de misiunea școlii de a pregăti cetățeanul de mâine, competitiv în era digitală. Sperăm că ghidul va constitui un argument pentru motivarea profesorilor de a fi receptivi la inovație prin explorarea noilor tehnici de predare și evaluare.

Prof. Adriana Olaru, coordonator de proiect



I. STRATEGII DIDACTICE INOVATOARE

AVANTAJE ȘI DEZAVANTAJE ALE UTILIZĂRII TIC ÎN EDUCAȚIE

Prof. Adriana Olaru

Dezvoltarea spectaculoasă a tehnologiilor informaționale și de comunicare (TIC) a revoluționat în ultimii ani toate domeniile de activitate. Implementarea noilor tehnologii în sistemele educaționale din lumea întreagă conduce la schimbarea rolului profesorilor și elevilor în procesul de predare-învățare-evaluare.

Competența digitală este una din cele opt competențe cheie definite de *Cadrul european de referință pentru competențele-cheie pe parcursul întregii vieți*. Dobândirea competențelor digitale este o obligativitate indispensabilă a educației oferită de școală pentru a se asigura dezvoltarea personală a tinerilor actualelor generații și progresul lor profesional în scopul integrării cu succes în societatea de mâine. În această eră a tehnologiilor digitale, copiii sunt mai receptivi la nou decât adulții și își însușesc intuitiv competențele de utilizare a noilor tehnologii; de aceea, generația lor este numită „generația nativilor digital”.

La toate nivelurile școlare se observă îmbunătățirea randamentului elevilor atunci când în procesul de învățământ se utilizează tehnologiile moderne. Calculatorul este un mijloc tot mai folosit în procesul didactic atât pentru lecții întregi, cât și pentru diferite momente ale lecției. Este un instrument util care valorifică potențialul creativ al elevilor și profesorilor, reducând în același timp volumul de muncă. Softurile educaționale aduc în mediul elevului o serie de fenomene și procese complexe; asigură facilități grafice care permit celui care învață să perceapă complexitatea unor fenomene din perspective diverse, optimizând procesul cunoașterii, scurtând calea de înțelegere a acestora sub imperiul asaltului informațional.

Există o gamă largă de softuri proiectate pentru o anumită formă de activitate. Softurile educaționale pot fi grupate în mai multe categorii, raportându-ne la funcția pedagogică specifică pe care softul o îndeplinește în cadrul unui proces de instruire: pentru însușirea unor cunoștințe noi, de exersare, de simulare, pentru testarea cunoștințelor, softuri cu jocuri educative. Aceste softuri apar uneori independente, altele făcând parte integrantă dintr-un mediu de instruire complex; de exemplu, secvențe de testare pot exista și în alte tipuri de softuri, în dependență de strategia pedagogică și au scopul de a măsura progresul în învățare.

S-au realizat softuri educaționale care simulează procese și fenomene complexe, pe care nici un alt mijloc didactic nu le poate pune atât de bine în evidență. Prin intermediul lor se oferă elevilor modelări, justificări și ilustrări ale conceptelor abstracte, ilustrări ale proceselor și fenomenelor neobservabile sau greu observabile din diferite motive. Ele permit realizarea unor experimente imposibil de realizat practic datorită lipsei materialului didactic, a dotării necorespunzătoare a laboratoarelor școlare sau a pericolului la care sunt expuși elevii și profesorul. Elevii au posibilitatea să modifice foarte ușor condițiile în care se desfășoară experimentul virtual, îl pot repeta de un număr suficient de ori astfel încât să poată urmări modul în care se desfășoară fenomenele studiate, pot extrage singuri concluziile, pot enunța legi.

Calculatorul poate fi folosit, de asemenea, pentru dezvoltarea capacităților de comunicare, pentru colectarea, selectarea, sintetizarea și prezentarea informațiilor, pentru tehnoredactarea unor documente. Astfel, elevii își dezvoltă capacitatea de a aprecia critic acuratețea și corectitudinea informațiilor dobândite din diverse surse. Internetul facilitează comunicarea cu familiile elevilor și informarea cu privire la rezultatele acestora. În situația actuală, în care implicarea părinților în evoluția școlară a copilului este adesea afectată de cauze diverse (timp, absența din țară etc.), catalogul electronic, prin care părintele află în timp real situația exactă a copilului său, reprezintă o modalitate de îmbunătățire a relației școală-părinți, cel puțin la nivel informațional.

Evaluarea asistată de calculator elimină subiectivitatea umană, permite elevului să se autoevalueze iar profesorul beneficiază de instrumente care generează rapoarte prin care poate ține evidența clară a progresului realizat de elevi. Este redusă starea de stres și emotivitatea elevilor și este posibilă evaluarea simultană a mai multor elevi cu nivele de pregătire diferite, prin realizarea de teste cu nivele de dificultate diferite.

După o perioadă de mare entuziasm în care se credea chiar că se poate renunța la cadrul didactic în procesul de învățământ, opiniile s-au mai schimbat. Specialiștii au arătat că folosirea calculatorului în instruirea elevilor prezintă foarte multe avantaje, dar totodată și dezavantaje. Iată câteva dintre avantajele instruirii asistate de calculator:

- se poate atinge un nivel înalt de individualizare a procesului instructiv-educativ, prin crearea unor situații educaționale diferite, în funcție de nevoile elevilor, indiferent de vârsta acestora;
- programul de instruire poate fi parcurs fără bariere de timp; astfel, dispare obligativitatea prezenței la curs într-un anumit interval orar;
- programele de învățământ la distanță elimină barierele de spațiu, deoarece nu este necesară prezența fizică nemijlocită a profesorului / elevului;
- crește gradul de conectivitate al profesorului cu elevii, deoarece poate interacționa cu ei și după orele de curs;
- învățământul este grupat pe teme și nu pe categorii de vârstă; așadar, la un curs pot să participe cursanți de diferite vârste;
- se pot accesa bănci de resurse educaționale care sporesc relevanța conținuturilor teoretice deprinse în clasă;
- oferă posibilitatea simulării unor procese și fenomene în mișcare prin imagini animate și suplinirea, în felul acesta, a unor demonstrații experimentale;
- stimulează interesul elevilor pentru lecții și, în consecință, crește nivelul de implicare a acestora în propria lor instruire;
- mărește gradul de obiectivitate și de atractivitate a evaluării didactice;
- evaluarea nu impune prezența în sala de clasă a elevilor (evaluare online);
- crește gradul de transparență a activității în școală, întrucât părinții și cei interesați, pe baza dreptului de acces, pot cunoaște natura activității desfășurate și rezultatele acesteia;
- crește gradul de prelucrare a rezultatelor activității didactice și posibilitatea analizei și diagnozei în învățământ;
- activitatea de învățare poate fi adaptată pentru elevii cu cerințe educative speciale.

Specialiștii în educație au identificat și unele dezavantaje ale utilizării TIC în activitatea didactică. Iată câteva dintre ele:



- o individualizare excesivă a învățării duce la negarea dialogului elev-profesor și conduce la izolarea actului de învățare de contextul său psiho-social;
- o împărțire pe secvențe mici și bine delimitate a conținuturilor duce la atomizarea excesivă a materiei, favorizându-i pe acei elevi cu o gândire analitică, dar nu și pe cei cu o gândire globală, sintetică;
- imposibilitatea construirii anumitor categorii de itemi în evaluarea didactică (de exemplu, itemii subiectivi);
- riscul de uniformizare / șablonizare a sistemului de proiectare a activităților educaționale de către profesori;
- în învățământul la distanță, care nu implică prezența față în față, se pierde climatul psiho-social favorabil activităților didactice;
- creșterea sedentarismului prin păstrarea îndelungată a unei poziții fizice a corpului
- folosirea în exces a calculatorului, a internetului, a platformelor, a rețelelor de socializare, a jocurilor de către copil conduce la afectarea capacității lui de a lega relații sociale naturale și îl depersonalizează;
- utilizarea în exces a calculatorului, telefonului etc. creează dependență, cu urmări regretabile atât la copii, cât și la maturi; acest lucru poate influența negativ capacitatea lor de a-și mai îndeplini sarcinile la școală și, mai ales, la serviciu.

Concluzii

Folosirea noilor tehnologii în educație reprezintă o nouă modalitate de a aborda procesul de predare-învățare-evaluare, în care elementele de fond rămân aceleași, doar mijlocul și modul de însușire al cunoștințelor se modifică. Învățarea utilizând TIC este o oportunitate de a crea experiențe care pot furniza tipul de predare-învățare potrivit într-un anumit moment, loc și pentru un anumit elev nu numai la școală, ci și acasă.

TIC nu trebuie să fie doar un instrument pentru a prezenta conținuturile existente într-o altă manieră, ci trebuie să ducă la modificarea modului de gândire și stilului de lucru la clasă al profesorilor. TIC vine în sprijinul profesorului cu o varietate de metode caracterizate de interactivitate, participare, cooperare, comunicare, metode care facilitează înțelegerea noțiunilor, conceptelor și fenomenelor.

Tehnologiile informației și comunicațiilor nu sunt menite să ia locul profesorului, ci să-l ajute pe acesta să creeze un climat instituțional favorabil, folosind metode și mijloace diverse, care să-l determine pe elev să se implice activ în procesul instructiv-educativ. Profesorul decide când, unde și cum vor fi utilizate noile tehnologii pentru optimizarea procesului instructiv-educativ.

Bibliografie:

1. Cerghit, Ioan – *Sisteme de instruire alternative și complementare*, Editura Polirom, Iași, 2008;
2. Cerghit, Ioan – *Metode de învățământ*, Editura Polirom, Iași, 2006;
3. Centrul Național de Evaluare și Examinare - *Ghid metodologic de implementare a TIC în curriculumul național*, București, 2011
4. Proiectul „Economia bazată pe cunoaștere” – *Utilizarea TIC pentru activități educaționale (Ghid pentru profesori)*, 2012



MODALITĂȚI DE INTEGRARE A TIC ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

Prof. Elena Chiriță

Schimbările în abordările educaționale se derulează cu rapiditatea impusă de tehnică, de modificări apărute în stilul de învățare al elevilor, de nevoia de racordare cu lumea, etc. Avem manuale digitale, avem laboratoare de informatică dotate cu echipamentele necesare, avem conexiune la internet iar elevii au telefoane performante ce le permit utilizarea diferitelor aplicații. Toate acestea se pot constitui în tot atâtea resurse pentru a derula lecții moderne, lecții altfel, în care profesorul și elevii săi să coopereze pentru a mări eficiența activității. În loc să demonizăm telefoanele, insistând pe dezavantajele lor (reale), mai bine să încercăm să le vorbim elevilor pe limba lor și să îi învățăm să le folosească nu doar pentru amuzament, ci ca pe niște instrumente utile pentru învățarea la clasă.

Iată câteva **avantaje ale utilizării telefonului/tabletei la clasă:**

- Este versatil, portabil, interactiv;
- Conferă mobilitate, poți să lucrezi oriunde - nu doar în sala de clasă: în aer liber, în sala de sport, etc.
- Promovează învățarea activă și participativă;
- Stimulează învățarea personalizată;
- Corectarea greșelilor se face cu mare rapiditate;
- Încurajează inovarea;
- Întreține un nivel ridicat al atenției;
- Dezvoltă gândirea critică;
- Ajută profesorul să înțeleagă nivelul învățării în timp real;
- Oferă multitask tools (unelte ce servesc mai multor scopuri);
- Oferă elevilor posibilități nelimitate de a primi educație;
- Elevilor le place să îl folosească;
- Pregătește elevii pentru învățarea continuă, pe parcursul întregii vieți (nu mai există profesie în care să nu fie folosit calculatorul).

Sigur că acest demers pune și o seamă de probleme de natură tehnică sau didactică. Problemele tehnice presupun: verificarea rețelei, mai multe căi de acces la calculator (dacă una se defectează, se folosește cealaltă), o cale simplă de proiectare în clasă (minimum - un proiector cu un ecran), capacitatea de a coopera cu elevii în cazul apariției problemelor tehnice (elevii se vor simți importanți, utili).

Câteva sugestii:

- Începeți lecția cu ceva provocator, care să incite curiozitatea elevilor (să caute ceva pe Google);
- Stabiliți ce aplicație folosiți (una, maxim două aplicații); lucrați încet;
- Ghidați comportamentul elevilor (stabiliți cu claritate cum anume își trimit exercițiile, lucrările);
- Urmăriți ce fac;
- Așteptați-vă la surprize!

Dacă alternați metodele clasice cu cele moderne, elevii vor fi mai motivați, mai interesați și se vor implica mai mult în activitățile realizate în cadrul lecției. La începutul lecției, puteți folosi un fond muzical; pe parcurs, se pot distribui instant fotografii. Este foarte probabil să apară probleme neprevăzute, deci să fiți pregătiți cu o variantă de rezervă.

Aplicații ce pot fi folosite la predare:

A. Aplicații pentru profesor

- **iDoceo** - poate fi utilizat pentru managementul imaginilor, al folderelor și ca o agendă care să conțină rezultate, așezarea elevilor în clasă, orarul.
- **Nearpad** - platformă care permite profesorului să interacționeze cu elevii în timp real.
- **Penultimate** - transformă notițele rapide de mână în scris de tipar.
- **Socrative** - creează camere în care elevii pot fi grupați să susțină teste, concursuri.
- **iTranslate** - servicii de traducere (se aude vocea traducătorului).
- **Edmodo** - este creat pentru a facilita comunicarea profesorilor și a elevilor. Aici se pot partaja foldere, mesaje, calendare, sarcini de lucru. Profesorul deține controlul, el distribuie sarcini, elevii doar utilizează ceea ce le trimite profesorul.

B. Aplicații pentru elevi

- **Bussu** - poate fi utilizată în învățarea limbilor străine cu ajutorul imaginilor video și a unui vocabular de peste 3000 de cuvinte.
- **iMathematics** – aplicație creată de Google care conține formule, teoreme și exerciții de matematică
- **Word Reference** - cel mai complet dicționar on line.
- **Mind Vault** – pentru exersarea memoriei.

Utilizând puterea tehnologiei informației, putem stimula imaginația elevilor și le putem facilita transferarea achizițiilor învățării în viața de zi cu zi. De asemenea, putem să atingem cu mai mare ușurință competențele necesare în secolul XXI:

- Responsabilitate și capacitate de adaptare;
- Competențe de comunicare;
- Creativitate și curiozitate intelectuală;
- Gândire critică și gândire sistemică;
- Informații și abilități media;
- Capacități de colaborare și interpersonale;
- Identificarea, formularea și soluționarea problemelor;
- Auto-formare;
- Responsabilitate personală.

Elevii trebuie să fie capabili să lucreze împreună și individual pentru a identifica și a utiliza diferite resurse, asumându-și eventualele riscuri, dar și învățând din propriile greșeli.

Idei utile pentru profesori:

- *Dezvoltați-vă abilitățile de TIC!*
- *Căutați resurse utile* folosind motoarele de căutare (Google, Yahoo, Bing). Este important să introduceți cuvinte cheie pentru a selecta informațiile potrivite.
- *Evaluați calitatea resursei*, atunci când alegeți materialele pe care să le consulte elevii dumneavoastră. Iată câteva posibile criterii: gradul de dificultate, gradul de



interactivitate (afișajele simple de pagini îi plictisesc pe elevi); este multisenzorială (apelează la vizual și auditiv)? se poate tipări?

- *Creați-vă o bază personală de resurse.* Acestea (pagini web, link-uri, imagini, documente) trebuie stocate organizat, pe foldere diferite, în funcție de subiect.
- *Creați activități care să implice folosirea acestor resurse.* Chiar și un singur calculator poate fi o resursă importantă, ce poate fi folosită cu rândul de către elevi pentru a obține informații, a răspunde la întrebări folosind internetul, a completa tabele, a strânge date și informații în timpul unui experiment. Cu o planificare atentă, se poate lucra astfel încât, când un elev este la calculator, ceilalți să poată lucra cu ceea ce au tipărit. Se poate folosi calculatorul pentru a face prezentări, cu ajutorul unui ecran, ca bază pentru discuții ulterioare, pentru a urmări un fenomen (mecanostatie la plantele de Mimosa pudica, activitatea inimii, etc.). În timpul, sau după prezentare, elevii trebuie să primească sarcini de lucru concrete pentru a-i implica pe toți într-un mod interactiv. Calculatorul poate fi folosit și în afara orei de curs, pentru a realiza teme în care aceștia au ocazia să lucreze în ritmul de lucru propriu și cu stilul de învățare personal pentru a realiza referate, portofolii individuale sau de grup, prezentări PowerPoint, etc. Aceștia vor putea să vă prezinte tema pe suport de hârtie sau în format electronic, pe e-mail.

Pagini de internet utile, care vă ajută să vă dezvoltați abilitățile legate de tehnologia informației și comunicării și să creați activități folosind această tehnologie:

<https://edu.google.com> - aplicații Google pentru educație

www.eduapps.ro/resurse-educationale - resurse digitale pentru lecții interesante și atractive

<http://www.elearning.ro/software-educational> - conține softuri și jocuri educaționale, tutoriale și manuale digitale

<https://tutoriale-video.ro> - site cu tutoriale video pentru diferite categorii (matematică, fizică, chimie, biologie, TIC, etc.)

<https://reteauaedu.ro> - site cu materiale interactive pentru profesori

<http://lectii-virtuale.ro> - lecții virtuale de matematică, fizică, chimie

<http://www.mate.info.ro> - materiale educaționale pentru matematica de gimnaziu și liceu

web.uvic.ca/hrd/halfbaked („Hot Potatoes”) - cum să faceți teste și alte activități interactive

www.learningtechnologies.ac.uk - site despre modul de utilizare a tablelor albe interactive

Bibliografie:

*** *Instruirea în societatea cunoașterii*, proiect implementat de MECTS, în parteneriat cu SIVCO România S.A.

Cucoș, C. – *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași, 2006

Gaspar, Jesus Sanchis – *ICT for teaching and learning*, Valencia, 2018

Petty, Geoff – *Profesorul azi: metode moderne de predare*, Editura Atelier didactic, București, 2007

De Vries, Kets (2007) - *Leadership*, Editura Codecs, București



PREZI – O APLICAȚIE UTILĂ ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

Prof. Costel Chițu

Prezi este o aplicație care oferă mai multe oportunități în realizarea unor prezentări dintr-o gamă diversă de lucrări și va deveni în mod cert unul dintre programele pe care atât cadrele didactice cât și elevii îl vor folosi cu succes. Pentru a realiza o prezentare, trebuie să aveți cont pe <http://prezi.com/>. Prezi cuprinde un ansamblu de diapozitive, care poate fi proiectat unul după celălalt pe un ecran, printr-o comandă dată prin apăsarea tastaturii sau cu ajutorul mouse-ului. Noutatea constă în existența unui spațiu mare de lucru pe care pur și simplu ești invitat să îți așterni ideile. Facilitatea de a face *zoom in* și *zoom out* pe o imagine sau un text ne poate ajuta să focalizăm atenția elevilor noștri pe ceea ce este important. Prezentarea se poate face atât online cât și offline, după ce ați descărcat-o în calculatorul propriu.

Trebuie să recunosc că despre Prezi aveam puține informații înainte de participarea la cursurile din cadrul proiectului „Profesori inovatori pentru o Școală Europeană”, finanțat de Uniunea Europeană în cadrul Programului ERASMUS + KA1. Contactul cu Prezi a fost încă de la început captivant, datorită instrumentelor ușor de folosit în proiectarea și elaborarea unor materiale didactice și îmi propun să folosesc Prezi pentru a preda geografia într-un mod cât mai atrăgător.

Metode și tehnici de utilizare. Prezi în activitatea școlară

Nu voi intra în amănunte în ceea ce privește realizarea unei prezentări, ci aș dori mai degrabă să expun câteva metode și tehnici cu ajutorul cărora Prezi poate fi folosit ca suport pentru activitatea educațională. De cele mai multe ori, anumite aspecte creionează profilul unei activități eficiente de instruire asistată de calculator și constituie repere pentru cei care gândesc un anumit demers didactic. Aceste aspecte vin să suplimenteze diferențele dintre învățarea în sistem tradițional și învățarea cu ajutorul unui soft educațional. Atât educația în manieră tradițională cât și cea bazată pe instruirea asistată pe calculator (Prezi, în acest caz), oferă unele oportunități specifice care nu pot fi mutate dintr-o parte în alta. Din experiența mea și a colegilor, am constatat că, atunci când propunem elevilor o activitate de învățare cu Prezi, ar trebui să avem în vedere următoarele:

- obiectivele activității de învățare și modalitățile de evaluare trebuie descrise clar și exact;
- din momentul în care începi să proiectezi activitatea, trebuie gândite modalități alternative specifice de susținere a elevilor cu ritmuri diferite de învățare;
- o secvență de învățare trebuie să fie cât mai interactivă și să implice afectiv elevii.

Pentru o eficiență sporită în utilizarea Prezi, se pot folosi următoarele metode și tehnici:

1. Expunere realizată de cadrul didactic în același timp cu luarea notițelor de către elevi
În acest caz, profesorul expune primul element de conținut prezentat pe diapozitiv, apoi, prin apăsarea unei taste sau cu ajutorul mouse-ului, expune al doilea element, etc. În acest timp, elevii notează în caiete. Acest mod de a proceda este cel mai defavorizant pentru copii, deoarece ei sunt cu atenția orientată în trei direcții:

- să scrie tot ce este scris pe diapozitiv;
- să urmărească și să înțeleagă tot ce expune sau explică profesorul;
- să scrie și ceea ce spune profesorul și nu este menționat pe diapozitiv.



De regulă, în această situație elevii fie scriu conținutul de pe diapozitiv, fie scriu ce este scris pe diapozitiv și ceea ce spune profesorul, fie urmăresc ceea ce spune profesorul și notează o parte din informații, sperând că le vor găsi pe celelalte în manual sau la colegi.

2. Expunerea urmată de luarea notițelor de către elevi

Încă de la început, profesorul le precizează elevilor că trebuie să fie atenți la ceea ce va expune sau va explica și că vor putea să ia notițe după terminarea expunerii sau explicațiilor. Pentru folosirea cât mai eficientă a timpului, profesorul va preciza câte minute au la dispoziție pentru a scrie sau desena. În timp ce elevii scriu conținutul de pe diapozitiv, profesorul monitorizează activitatea și oferă sprijin dacă este solicitat de către elevi sau când observă că unii elevi au dificultăți.

3. Datorită faptului că în Prezi poți realiza niște reprezentări grafice absolut minunate, o altă metodă este cea în care se face analiza și interpretarea reprezentării grafice realizată de către profesor, simultan cu luarea notițelor de către elevi. Profesorul analizează conținutul reprezentării, explică și expune propriile opinii în timp ce elevii observă reprezentarea grafică și urmăresc explicațiile profesorului. În mod frecvent, elevii nu realizează în caiete, din inițiativă proprie, reprezentările grafice de pe diapozitiv. Eficiența acestei activități va fi mică dacă graficele nu există în manual și nu sunt reproduse în caiete, pentru că elevii vor reține foarte puține cunoștințe din informațiile primite. Pentru eficientizarea acestei activități, ar trebui ca profesorul să distribuie copii ale reprezentărilor grafice de pe diapozitivele montajului, de care elevii să se folosească în timpul lecției, dar și acasă. În cazul în care vor fi evaluați ulterior, elevii trebuie să fie solicitați să analizeze, să explice, să răspundă la anumite cerințe pe baza reprezentărilor grafice de pe diapozitive.

4. Analiza și interpretarea reprezentării grafice realizată de către profesor, urmată de luarea notițelor de către elevi

Profesorul va atenționa elevii încă de la început cu privire la faptul că mai întâi vor urmări expunerea și apoi vor realiza reprezentarea grafică de pe diapozitive în caietele lor.

5. Analiza și interpretarea reprezentării grafice de către elevi pe baza întrebărilor profesorului, urmată de realizarea diagramelor în caiete. În acest caz, profesorul se îndreaptă către elevi cu întrebări ce au ca scop ca aceștia să analizeze informațiile care pot fi desprinse din diagramă sau hartă și să explice fenomenele sau procesele reprezentate. După conversații, elevii realizează în caiete reprezentarea grafică și astfel ei vor reține mai multe informații despre aceasta.

Puncte tari și puncte slabe ale utilizării Prezi în activitatea didactică

Utilizarea Prezi în activitatea didactică are, incontestabil, puncte tari, dar și puncte slabe. Astfel, printre punctele slabe, am identificat următoarele:

- este nevoie de o minimă dotare tehnică (calculator, laptop, conexiune la internet, videoproiector);
- prezentarea poate fi editată doar acolo unde există conexiune la internet;
- necesită o resursă de timp mai mare pentru pregătirea materialelor;
- se pot prezenta doar o parte din informații;
- este necesar ca elevii să ia notițe în timpul prezentării; altfel, ei nu vor reține decât foarte puține informații;
- prezentările realizate cu Prezi sunt centrate pe profesor, deoarece sunt predominante metodele expositive.

Dintre punctele tari, menționez următoarele:

- conținuturile sunt prezentate într-un mod atractiv;
- ajută profesorul să-și organizeze prezentarea;
- se pot evidenția datele importante;
- permite folosirea mai multor materiale grafice;
- este mai ieftin, deoarece nu se mai cheltuiesc bani cu multiplicarea materialelor;
- se poate câștiga timp la clasă;
- se poate insista pe anumite diapozitive, generând discuții și făcând comentarii prin oprirea vizionării;
- se pot distribui sarcini de lucru cu o precizie mai mare;
- se poate reveni ușor la un diapozitiv anterior;
- prezentările pot fi stocate pe CD-uri, DVD-uri, stick-uri, pe harddisk și reutilizate.

Concluzii

Școala românească a fost preponderent axată pe transmiterea de cunoștințe de la profesor către elev. La nivel general, această abordare s-a dovedit deficitară, deoarece domeniul educațional nu a ținut pasul niciodată cu nivelul de dezvoltare socio-economică. Ca atare, de foarte multe ori s-a spus că lucrurile pe care le învață elevul la școală nu îi sunt necesare în viața de zi cu zi. Cu toate acestea, afirmația respectivă nu ar trebui înțeleasă ca și cum ar fi transmisă ideea că elevii nu trebuie să învețe și lucruri care, deși în aparență nu au nimic de-a face cu lumea reală, sunt vitale pentru o bună formare intelectuală a elevului. Însă situația de până acum nu mai poate să reprezinte un vector de dezvoltare a comunității și se impune o schimbare. Această schimbare implică trecerea de la viziunea clasică, a educației ca proces de transfer de cunoștințe, la o viziune modernă, în care accentul cade asupra capacității elevilor de a folosi cunoștințele în situații reale, de a învăța prin experimente și proiecte. Iar asta vizează mai degrabă formarea competențelor decât simplul cumul de cunoștințe pe care elevul trebuie să le dobândească. Utilizarea Prezi în activitatea didactică se înscrie în acest proces de trecere de la vechi, clasic, la cerințele societății actuale, moderne și la deprinderea unor abilități de viață.



Bibliografie:

1. Drăghicescu, L., Dogaru-Ulieru, V. – *Educație și dezvoltare profesională*, Craiova, Editura Scrisul Românesc, 2011.
2. Dulamă, M.E. – *Didactică axată pe competențe*, Cluj Napoca, Editura Presa Universitară Clujeană, 2010.
3. Ilinca, N. – *Didactica geografiei*, București, Editura Corint, 2000.

GEOMETRIE INTERACTIVĂ

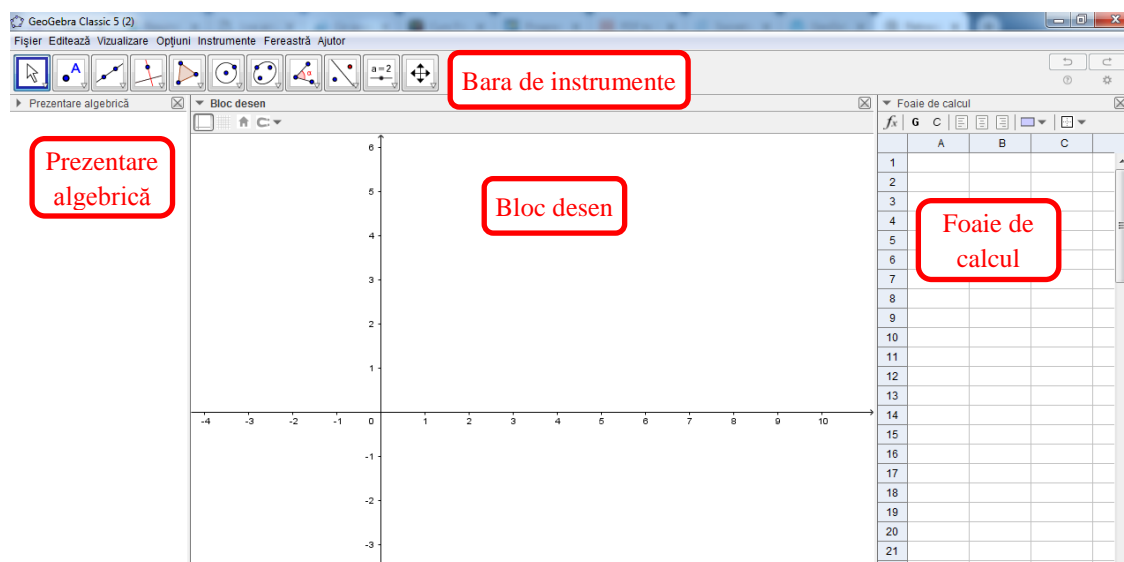
Prof. Adriana Olaru

GeoGebra este un soft educațional care dispune de un uriaș potențial ce poate fi pus în slujba realizării unui proces instructiv-educativ bazat pe principiul formării de competențe matematice. Folosirea programului în orele de matematică stimulează, face conținuturile mai accesibile, declanșează acele mecanisme care îi determină pe elevi să fie participanți activi la procesul de instruire. Folosirea acestui program se poate îmbina cu o varietate de metode didactice atât tradiționale, cât și moderne.

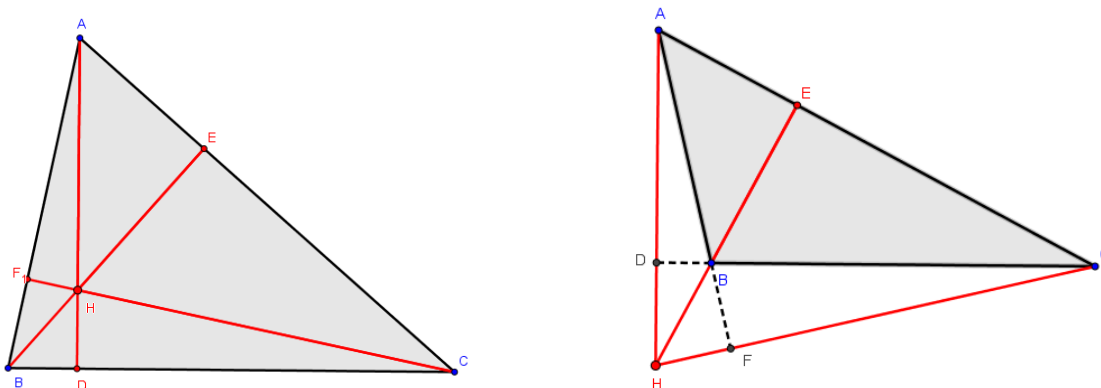
GeoGebra este un software dinamic, gratuit, foarte util în procesul de predare-învățare a matematicii la orice nivel, de la gimnaziu la liceu și chiar la învățământul superior. Este intuitiv, interactiv și îi ajută pe utilizatori să înțeleagă mai bine anumite proprietăți matematice și să realizeze construcții geometrice complexe. În 2012, la 10 ani de la lansare, aplicația era utilizată în sisteme de educație din 190 de țări, tradusă în 62 de limbi și înregistrase peste 6 milioane de descărcări. Acest soft, care dispune și de o versiune în limba română, poate fi utilizat offline sau online și descărcat gratuit (inclusiv în limba română) de pe platforma dinamică www.geogebra.org.

GeoGebra oferă suport vizual pentru noțiuni matematice cu grad ridicat de abstractizare, facilitând predarea lor. Se pot realiza construcții geometrice elementare și complexe de o calitate grafică deosebită care, folosind instrumentele de glisare, pot fi vizualizate din diverse perspective.

GeoGebra include trei reprezentări diferite ale obiectelor matematice: reprezentare grafică (*Bloc desen*), reprezentare algebrică (*Prezentare algebrică*) și *Foaie de calcul*. Acestea permit afișarea obiectelor matematice sub forme diferite: grafică (puncte, drepte, segmente, poligoane, cercuri), algebrică (coordonate ale punctelor, ecuații) și în foaia de calcul. Astfel, toate reprezentările aceluiasi obiect sunt legate dinamic și se adaptează automat la modificările aplicate în oricare din reprezentări, indiferent în ce formă a fost creat inițial obiectul. Interfața cu utilizatorul a aplicației este flexibilă și poate fi adaptată la nevoile celor care o folosesc. Elemente precum fereastra de algebră, câmpul de introducere, precum și axele de coordonate pot fi ascunse, pentru a fi văzută doar fereastra de desen și instrumentele de geometrie. Se poate introduce sistemul de coordonate, folosind o grilă pentru a facilita lucrul cu coordonate întregi.



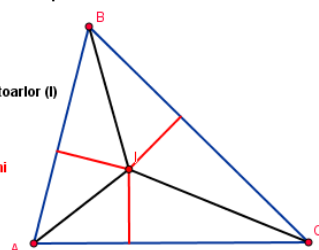
GeoGebra îmi este deosebit de utilă la predarea anumitor teme de geometrie plană care necesită construcții geometrice laborioase, dificil de realizat de către elevi cu instrumentele clasice (raportor, echer, compas), care au un grad redus de precizie; de exemplu, *Concurența liniilor importante în triunghi*. Spre deosebire de construcțiile geometrice realizate cu instrumentele clasice, care sunt statice, cele create cu GeoGebra sunt dinamice, iar elevii pot să interacționeze cu ele, modificând diferiți parametri (tipul, dimensiunea, poziția). De exemplu, pentru concurența înălțimilor unui triunghi, elevii desenează o singură figură geometrică, după care modifică tipul triunghiului (ascuțitunghic, dreptunghic, obtuzunghic) și constată că înălțimile își mențin proprietatea de concurență, dar se modifică poziția ortocentrului în raport cu triunghiul.



Aplicația permite afișarea sau ascunderea unor elemente, iar profesorul are posibilitatea să dozeze informațiile oferite elevilor și să-i îndrume, pas cu pas, către descoperirea unor proprietăți ale figurilor geometrice studiate.

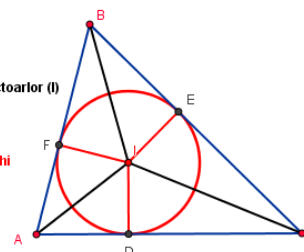
Bifați casețele pebtru a afișa elementele corespunzătoare:

- Bisectoare
- Punctul de intersecție al bisectoarelor (I)
- Cercul înscris în triunghi
- Raza cercului înscris în triunghi



Bifați casețele pebtru a afișa elementele corespunzătoare:

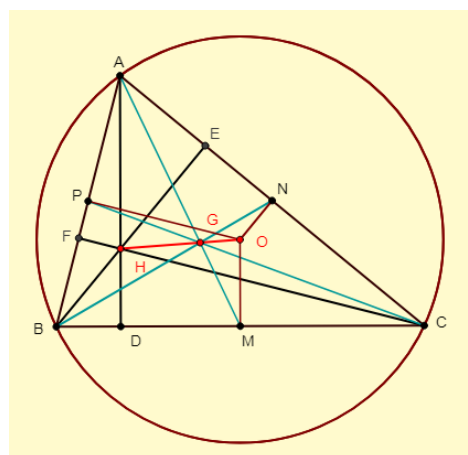
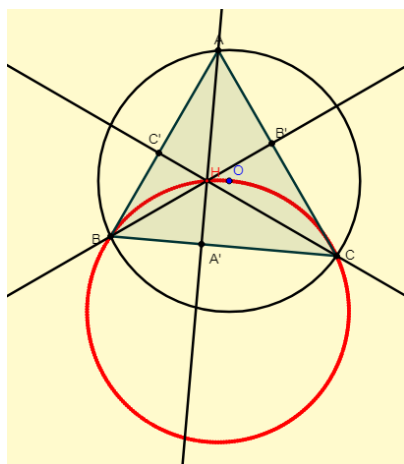
- Bisectoare
- Punctul de intersecție al bisectoarelor (I)
- Cercul înscris în triunghi
- Raza cercului înscris în triunghi



Figurile geometrice create cu GeoGebra pot fi redimensionate, animate sau deplasate interactiv prin mișcări de translație și rotație. GeoGebra este un program care permite modelarea matematică a transformărilor geometrice în plan (simetrie, rotație, translație), oferind suport vizual care face accesibilă predarea acestora. GeoGebra generează deci noi metode de predare-învățare „non standard”, care sunt considerate metode de graniță, ce folosesc instrumentul informatic în strânsă legătură cu demersul matematic al modelelor clasice.

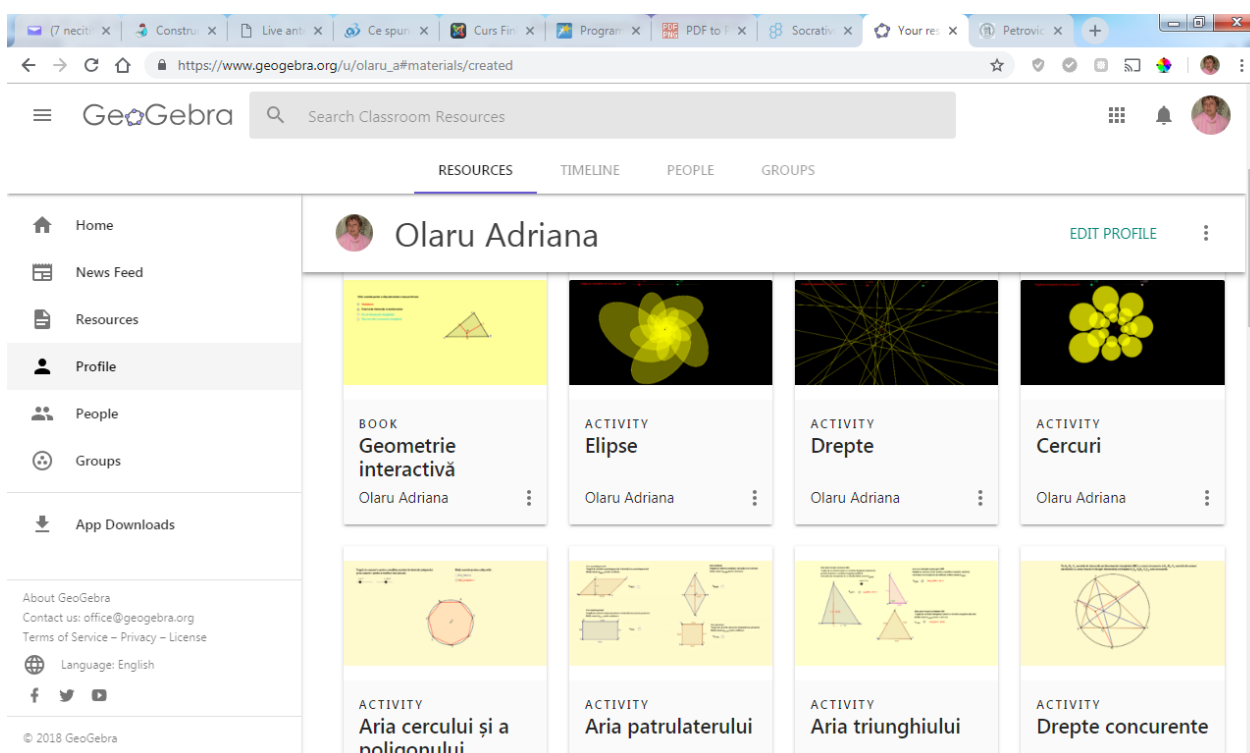
GeoGebra este un instrument util în rezolvarea unor probleme de geometrie cu un grad mare de dificultate, cum sunt problemele de loc geometric sau problemele cu figuri geometrice complicate, cu multe elemente. Prima și cea mai importantă etapă în rezolvarea unei probleme de loc geometric este intuirea figurii geometrice descrise de un punct mobil cu niște proprietăți date. Cu GeoGebra se creează animații care trasează efectiv figura geometrică descrisă de punctul mobil, oferind astfel rezolvitorului ideea de rezolvare sau siguranța că a intuit corect locul geometric. În figura din stânga, cercul roșu este locul geometric descris de ortocentrul H al unui triunghi ABC

când latura BC este fixă, iar A descrie un cerc ce trece prin punctele B și C; în dreapta se află figura geometrică pentru o problemă cunoscută (dreapta lui Simpson).

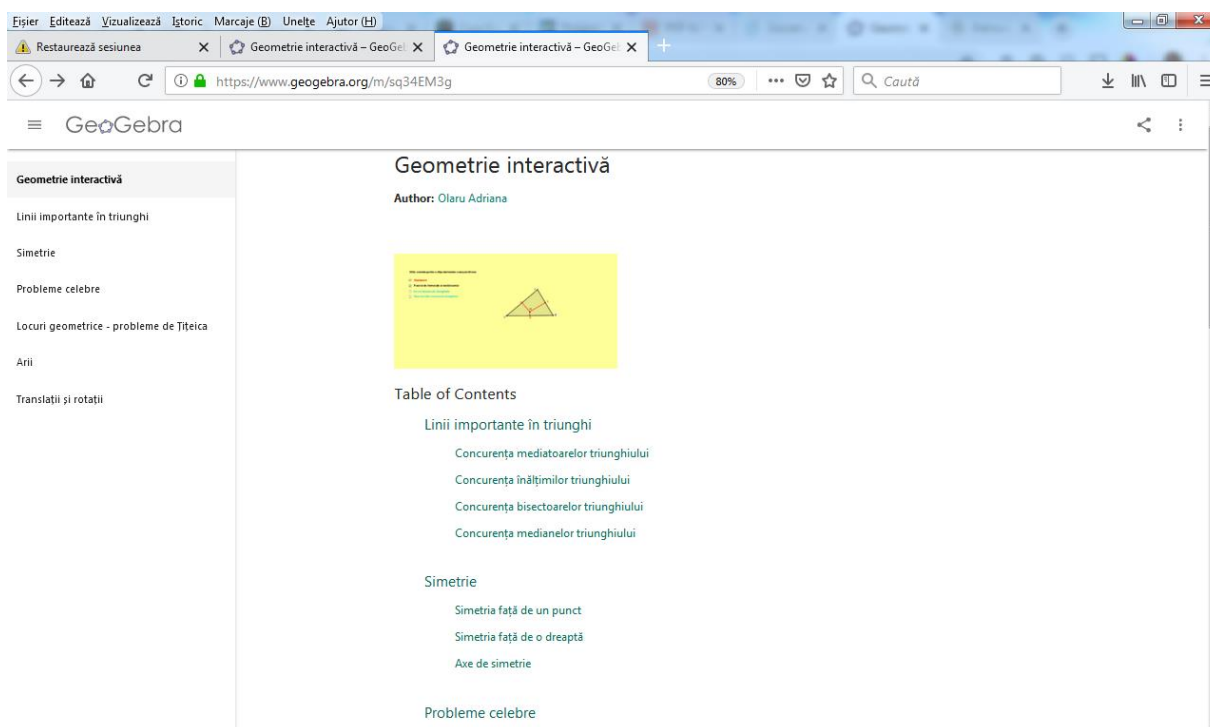


GeoGebra ajută profesorul să își creeze propriul material educațional, personalizat în funcție de nevoile colectivului și să organizeze activitățile de învățare centrate pe activitatea elevilor. Site-ul www.geogebra.org pune în mod gratuit la dispoziția utilizatorilor de GeoGebra un spațiu virtual pentru publicarea lucrărilor realizate. S-a creat astfel o numeroasă comunitate online GeoGebra, formată din membri din întreaga lume, care îmbogățesc continuu resursele educaționale; acestea sunt disponibile tuturor utilizatorilor - atât membrilor, cât și celorlalți.

Materialele educaționale create cu GeoGebra le-am reunit într-o carte (book) cu titlul „**Geometrie interactivă**”, care poate fi accesată la adresa https://www.geogebra.org/u/olaru_a sau la adresa <https://www.geogebra.org/m/sq34EM3g>.



Cartea este structurată pe 6 capitole: Linii importante în triunghi, Simetrie, Probleme celebre, Locuri geometrice – probleme de Țițeica, Arii, Translații și rotații.



Cartea poate fi accesată de elevii mei și prin intermediul platformei Google Classroom, unde a fost postată ca un curs la secțiunea Matematică.



În concluzie, GeoGebra este o multi-platformă dinamică de soft matematic – un auxiliar didactic gratuit și util pentru profesorii care doresc să-și modernizeze metodele de predare și să le ofere elevilor o pregătire cât mai bună la matematică.

Bibliografie:

1. Cerghit, Ioan – *Sisteme de instruire alternative și complementare*, Editura Polirom, Iași, 2008;
2. Brut, Mihaela – *Instrumente pentru e-learning. Ghidul informatic al profesorului modern*, Editura Polirom, Iași, 2006
3. www.geogebra.org

EXTINDEREA ÎNVĂȚĂRII ÎN SPAȚIUL VIRTUAL CU GOOGLE CLASSROOM

Prof. dr. Lucien Constantin

Google Classroom este un serviciu web gratuit, pentru școlile care urmăresc simplificarea creării, distribuției și clasificării lucrărilor într-un mod fără hârtie. Scopul principal este de a raționaliza procesul de partajare a fișierelor între profesori și elevi. Aplicația a fost lansată pe data de 6 mai 2014. Dezvoltarea ei a cunoscut mai multe etape, cea mai însemnată fiind cea din martie 2017, când Google a deschis o clasă ce a permis oricărui utilizator Google să se înscrie, fără cerința de a avea un cont G Suite pentru educație, iar în aprilie a devenit posibil ca orice utilizator personal Google să creeze o clasă și să predea la o clasă în această aplicație. La 7 august 2018, Google a anunțat un refresh, adăugând o secțiune de lucru la clasă, a îmbunătățit interfața de clasificare, permițând reutilizarea claselor și a adăugat caracteristici pentru profesori, astfel încât să poată organiza conținutul pe teme.

Google Classroom face posibilă stabilirea unei legături între profesor și elevii săi, altfel decât în mod obișnuit. Aplicația permite crearea unei clase virtuale și, prin aceasta, extinderea activității instructive dincolo de pereții clasei. În acest paragraf, vom face o prezentare generală a lucrului cu aplicația, iar în următorul vom da un exemplu de activitate în Google Classroom, în care se vor vedea concret posibilitățile oferite.

Aplicația este legată de Google Drive, în sensul că ea utilizează fișiere care se găsesc aici. Există și un folder **Classroom**, în care sunt vizibile clasele virtuale la care suntem înscriși ca profesori sau ca elevi.

The image shows two screenshots of the Google Drive interface. The top screenshot displays the main Drive view with a table of folders. A black arrow points to the 'Classroom' folder. The bottom screenshot shows the contents of the 'Classroom' folder, with a red circle highlighting the folder names.

Nume	Proprietar	Ultima modificare	Dimensiune
Classroom	eu	14 aug. 2018	eu
Cucerirea Daciei	eu	30 aug. 2018	eu

Nume	Proprietar	Ultima modificare	Dimensiune
ICT in education @Dublin Seminar workshop	eu	14 aug. 2018	eu
ISTORIE @Călărași	eu	3 sept. 2018	eu
ȘTIINȚE SOCIALE@Călărași Educație Civică clasa a V...	eu	13 sept. 2018	eu
ȘTIINȚE SOCIALE @Călărași Cultură Civică VII	eu	11 sept. 2018	eu
ȘTIINȚE SOCIALE @Călărași Educație Civică VIII	eu	11 sept. 2018	eu
ȘTIINȚE SOCIALE@Călărași Educație Interculturală	eu	11 sept. 2018	eu

Profesorul trebuie să își pregătească lecțiile, materialele, întrebările și temele pe care intenționează să le dea elevilor în fișiere stocate în Google Drive. De exemplu, el poate avea pregătit un chestionar, fișiere de tip word, pdf, excel, jpg (imagini), mp4 (video) etc.

Aplicația trebuie văzută și înțeleasă din două puncte de vedere - al profesorului și al elevului.

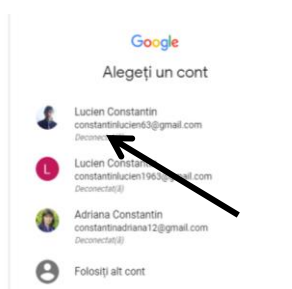
Profesorul va putea să posteze lecții în cadrul cursurilor formate cu ajutorul aplicației, să propună teme elevilor, să încarce diferite materiale pe care elevii să le consulte sau să le folosească pentru rezolvarea sarcinilor pe care le presupune tema dată, să adreseze întrebări și să facă diferite comentarii legate de felul în care sunt realizate sarcinile repartizate. Intervențiile cadrului didactic, interacțiunea sa cu elevii se pot desfășura fie în timp real, fie la distanță, în cazul în care elevii lucrează acasă.

Pentru a lucra în Google Classroom trebuie să urmăm acești pași:

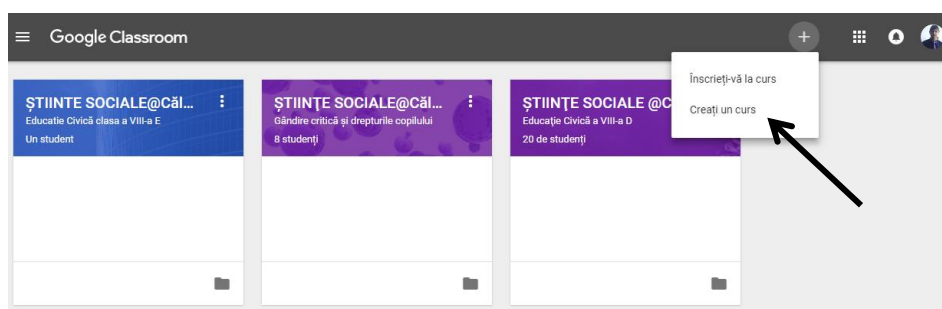
Pasul 1: Se accesează aplicația Google Classroom <https://classroom.google.com/>, după care se selectează butonul **Sign In**:



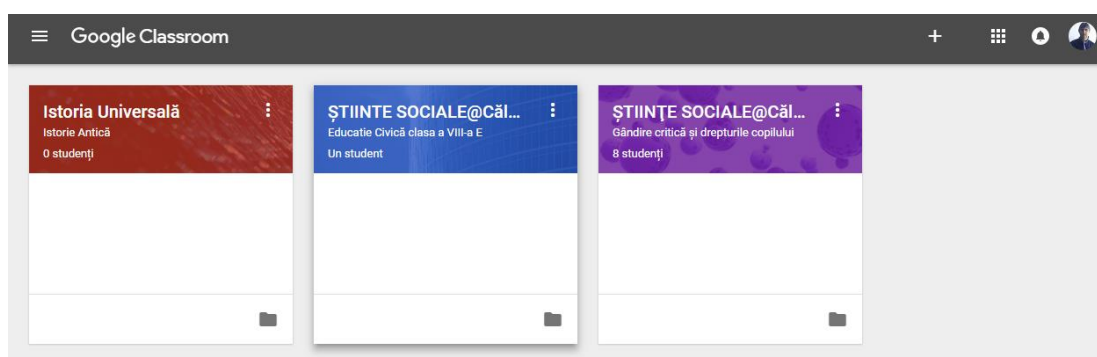
Pasul 2: Profesorul intră în contul său Google.



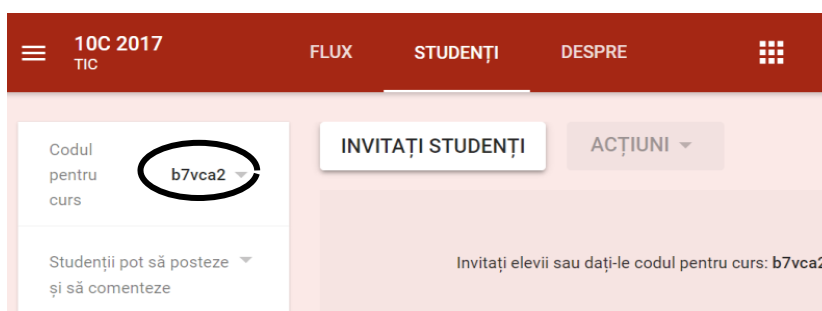
Pasul 3: Profesorul creează o clasă selectând butonul +, opțiunea **Creați un curs**.



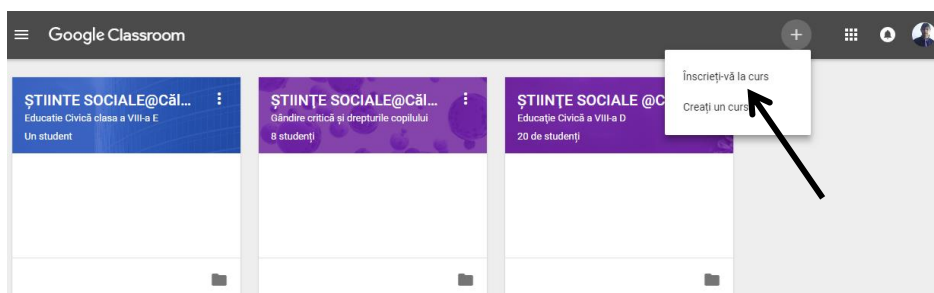
În caseta care se deschide, se completează numele cursului, secțiunea și subiectul cursului. Apoi, se selectează butonul **CREAȚI**. Alături de alte cursuri pe care le predă, în meniul principal apare și cursul creat.

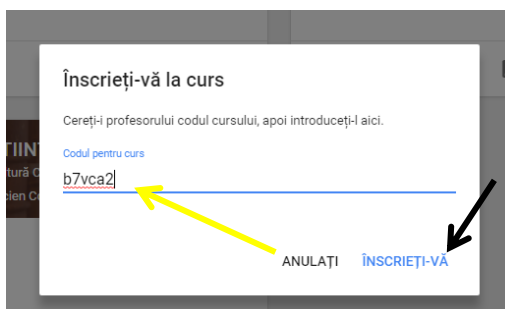


Pasul 4: Înscrierea **elevilor** la cursul astfel creat se face, cel mai simplu, prin comunicarea codului cursului, cod care este generat în mod automat.



Elevii se înscriu cu acesta, selectând opțiunea **Înscrieți-vă la curs**, după care introduc codul cursului în caseta corespunzătoare (săgeata galbenă) și selectează butonul **ÎNSCRIEȚI-VĂ** (săgeată neagră):

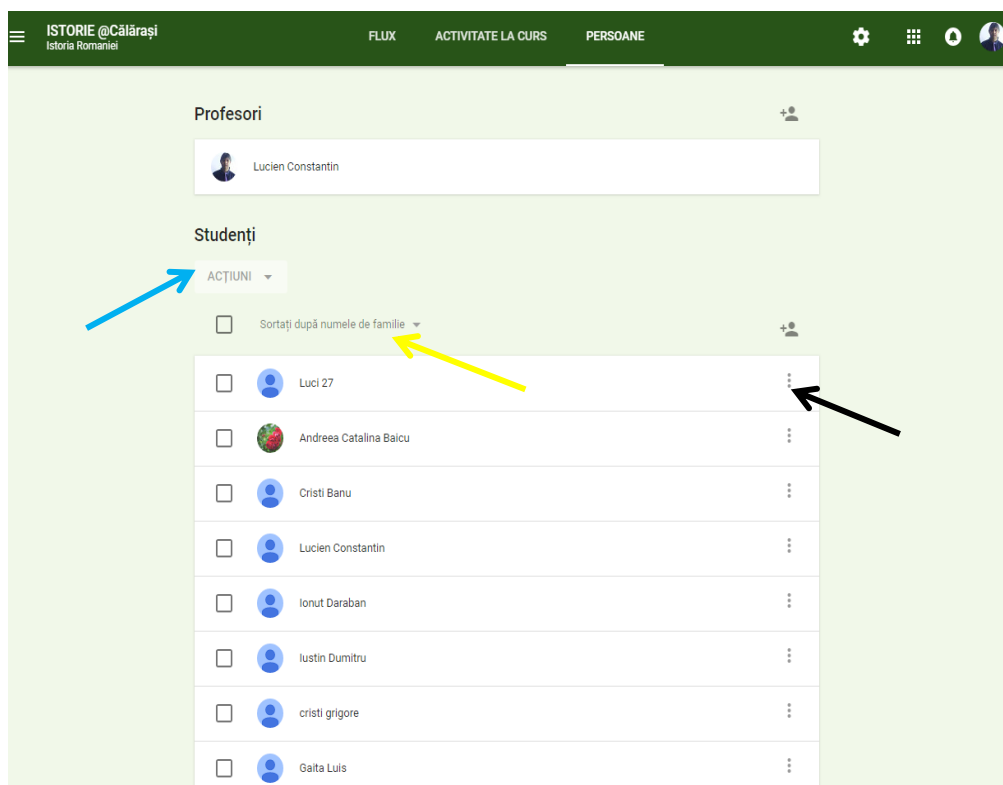


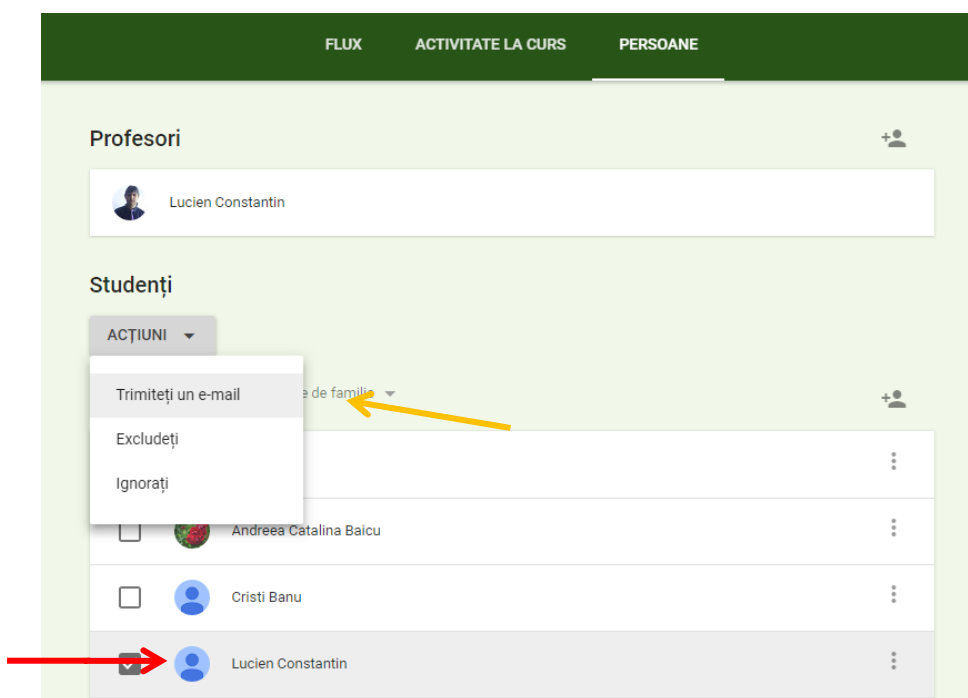


Pasul 5: Elevii înscriși la curs pot fi vizualizați, sub forma unei liste, selectând butonul **PERSOANE** din meniul principal.

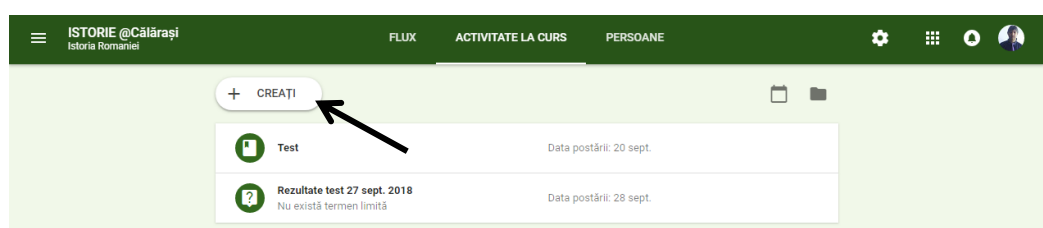
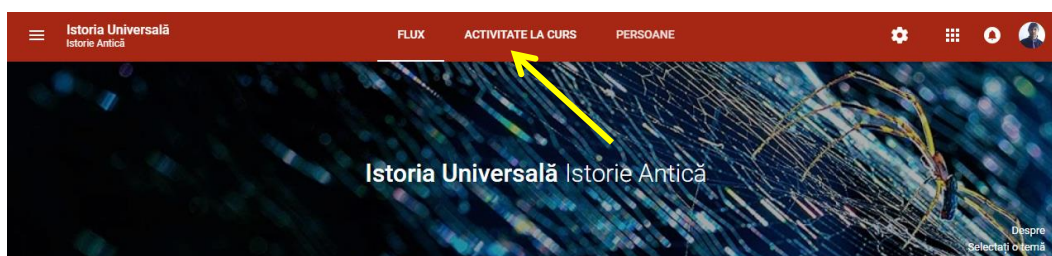


Profesorul are mai multe posibilități de interacțiune cu elevii. Poate să facă sortări după numele de familie sau după prenume (săgeata galbenă). Selectând butonul indicat de săgeata neagră, el poate trimite un e-mail cursantului. Selectând butonul **ACȚIUNI** (săgeată albastră), după ce a selectat numele elevului avut în vedere (săgeata roșie), poate să trimită un e-mail elevului, poate să îl excludă de la curs sau poate să îl ignore (săgeata portocalie).

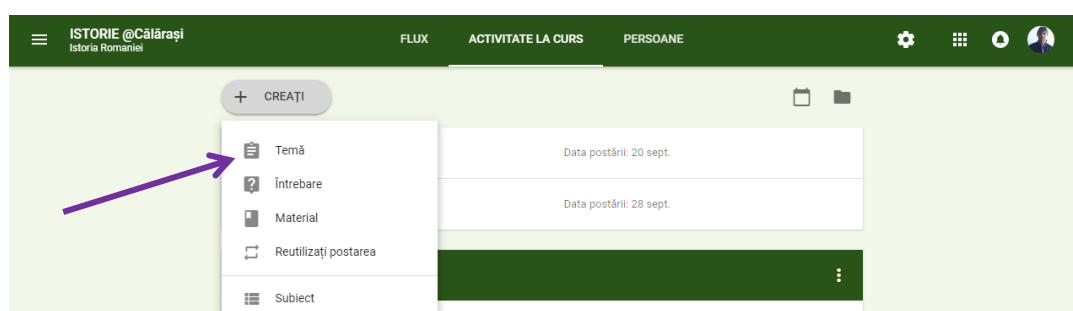




Pasul 6: Profesorul încarcă teme, teste, materiale, legături către site-uri utile în diferite etape ale procesului didactic. Pentru aceasta, din meniul principal, selectează butonul **ACTIVITATE LA CURS** (săgeata galbenă). Apoi, selectează butonul + **CREAȚI** (săgeata neagră).

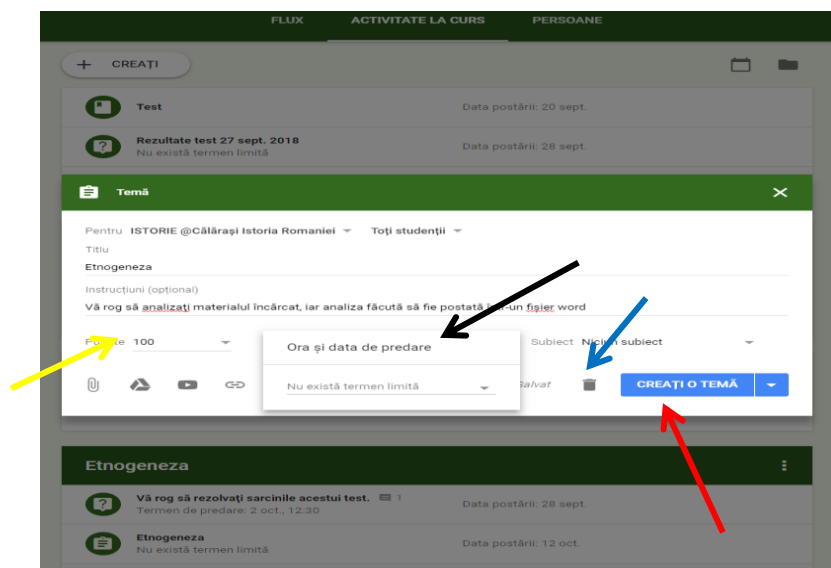


În funcție de opțiune, se încarcă un material, se formulează o întrebare, se dă o temă pentru elevi sau se creează un capitol ori o secțiune a cursului.

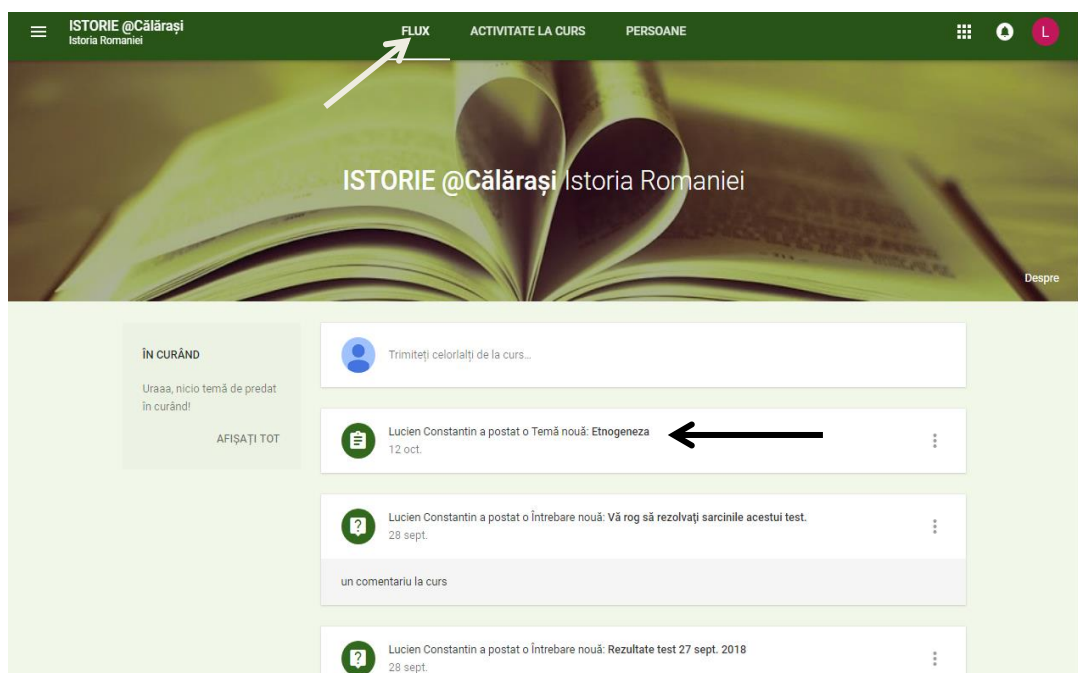


Dacă se selectează, de exemplu, **Temă**, în caseta care se deschide, trebuie completat titlul temei, în acest caz *Etnogeneza*. La **Instrucțiuni**, se notează sarcina de lucru, aici: *Vă rog să analizați materialul încărcat, iar analiza făcută să fie postată într-un fișier word*. Se pot încărca materiale din **Google Drive**, fișiere din propriul computer, link-uri sau materiale video ajutătoare, selectând butonul potrivit. Fiecărei activități i se poate da un termen (săgeata neagră) sau i se pot asocia un anumit număr de puncte, maxim 100 (săgeata galbenă). Pentru a renunța la tema respectivă, se selectează butonul corespunzător (săgeata albastră).

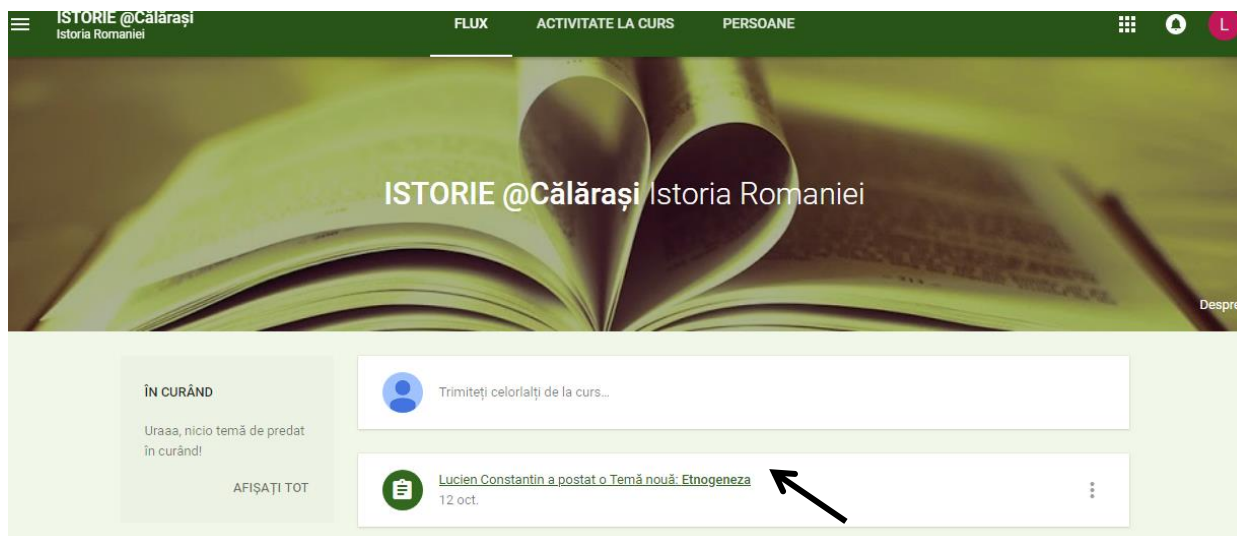
Pentru a finaliza tema, se selectează butonul **CREAȚI O TEMĂ** (săgeata roșie)



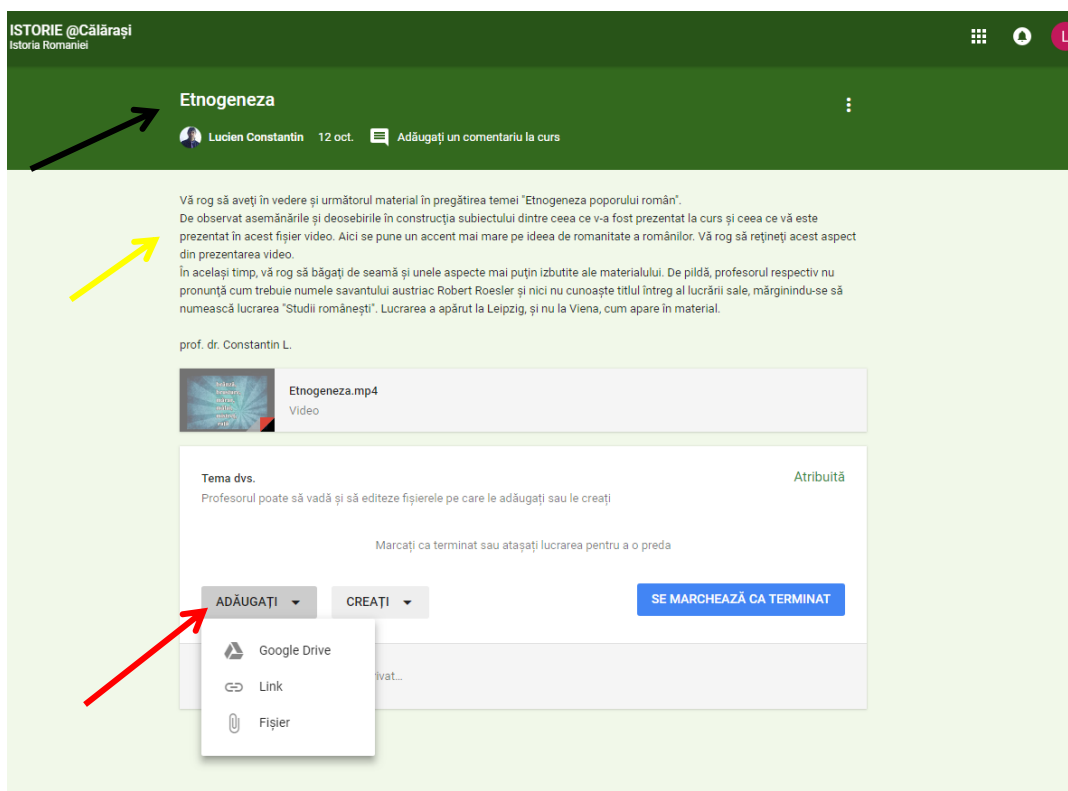
Toate acestea vor apărea în meniul principal al elevilor, pe **FLUX**.



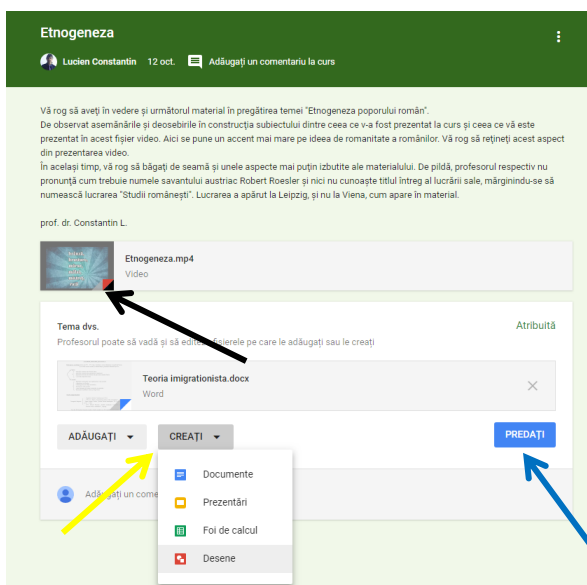
Pentru a rezolva sarcina de lucru și pentru a preda tema, din meniul principal – **FLUX**, elevul selectează tema respectivă.



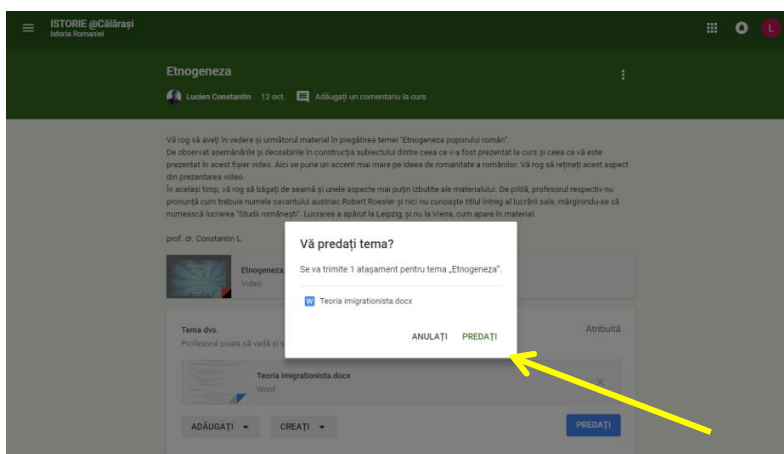
În fereastra care se deschide, apar titlul temei (săgeata neagră), sarcinile de lucru (săgeata galbenă) și materialul încărcat de profesor, în cazul nostru un fișier mp4. Există două butoane: **ADĂUGAȚI** și **CREAȚI**. Dacă elevul selectează primul buton, poate încărca un fișier de orice tip din propriul calculator, poate adăuga un link sau poate încărca orice material din Google Drive (săgeata roșie).



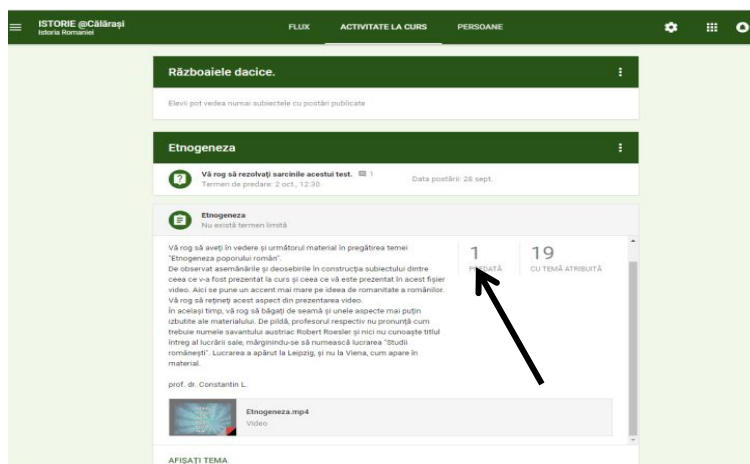
După ce a încărcat documentul (săgeata neagră), elevul poate avea în vedere crearea unui document și selectează butonul **CREAȚI** (săgeata galbenă), de unde alege tipul de fișier pe care dorește să îl creeze – **Documente**, **Prezentări**, **Foi de calcul** sau **Desene**. După ce le încarcă, pentru a finaliza tema, selectează butonul **PREDAȚI**.

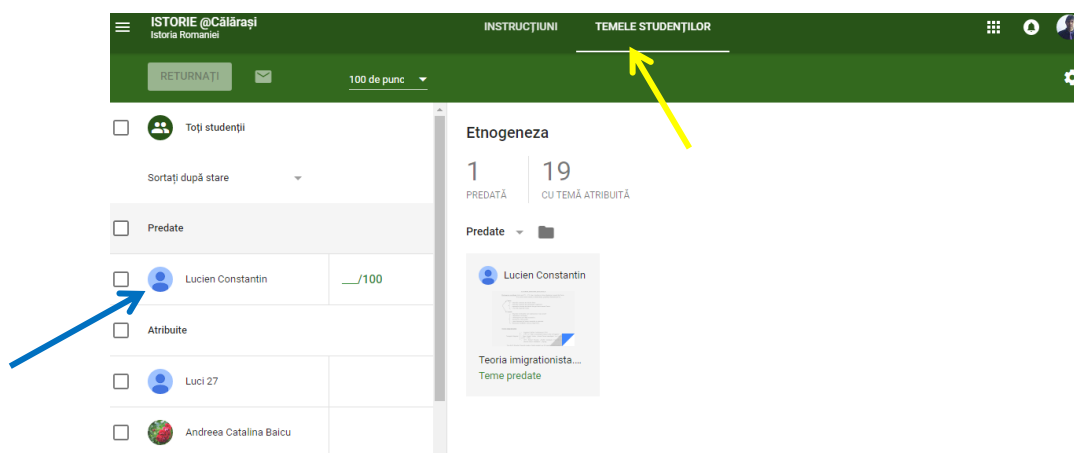


În fereastra apărută, se selectează butonul **PREDAȚI**, iar tema va fi ca predată către profesor.

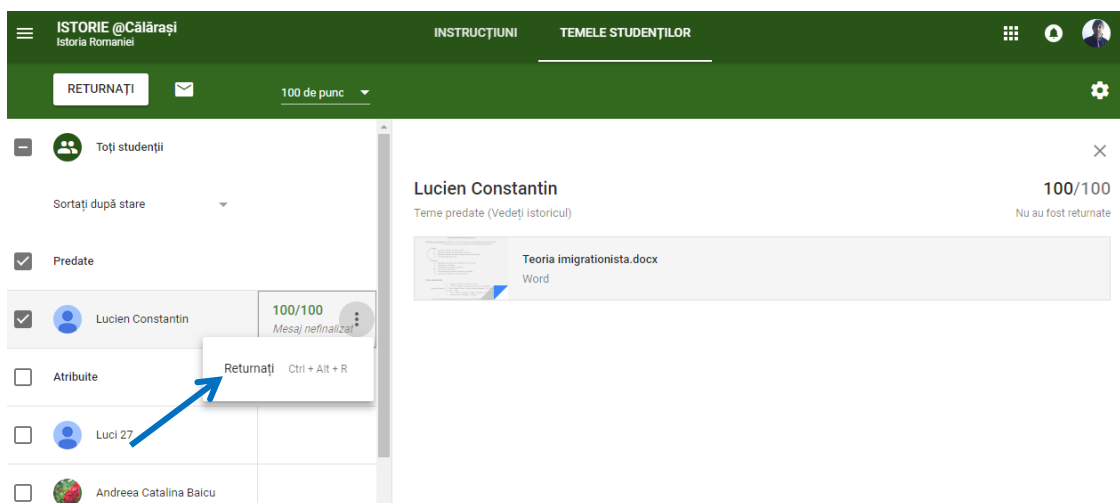
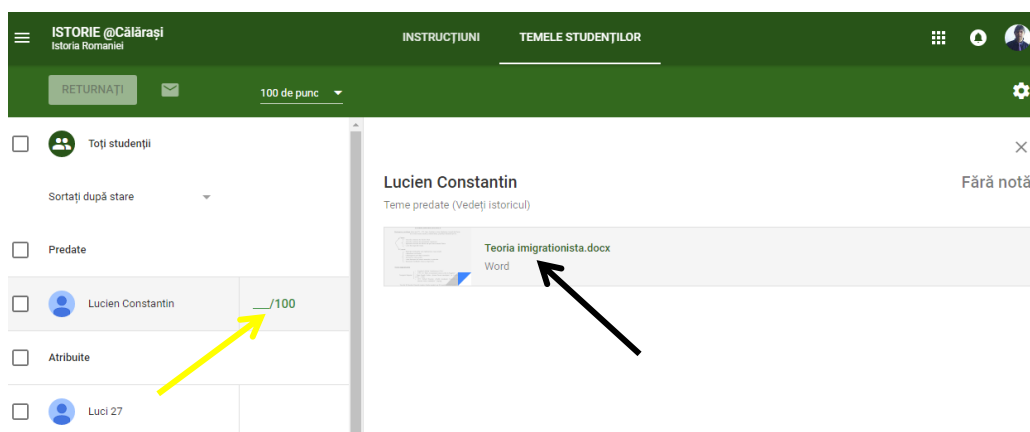


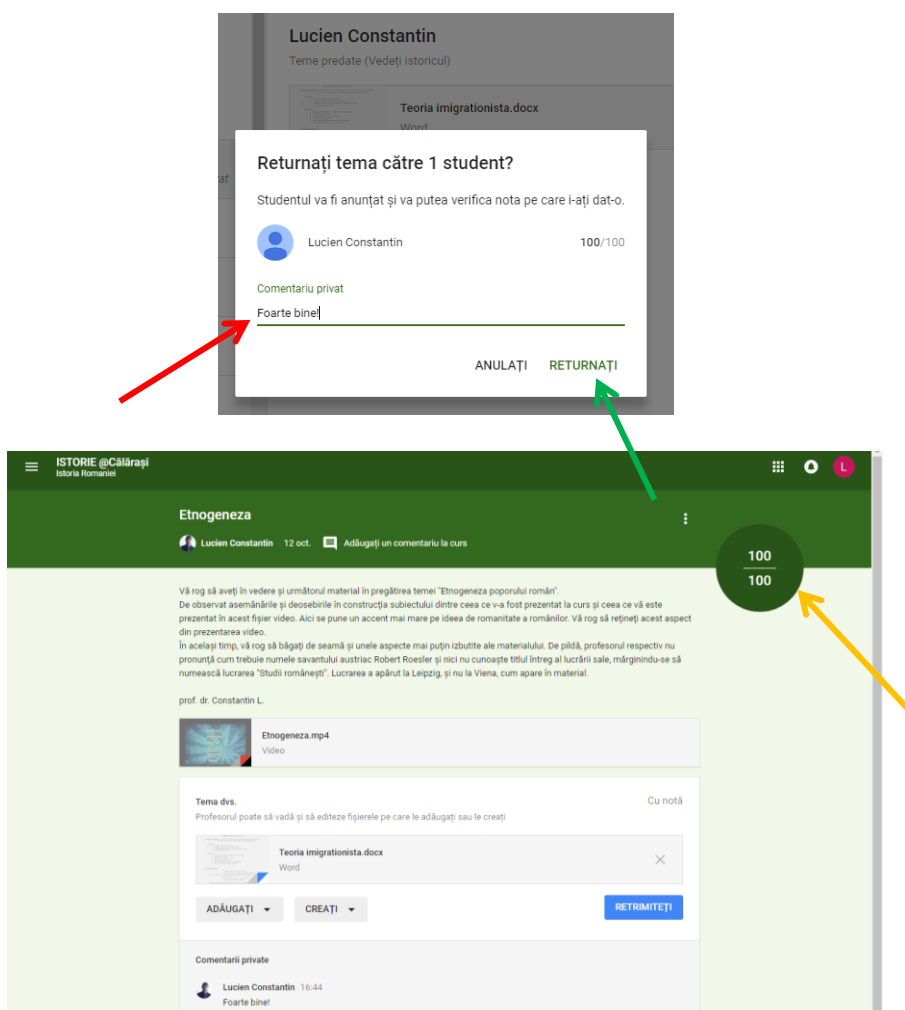
În meniul **ACTIVITATE LA CURS**, profesorului îi va apărea că elevul a predat tema (săgeata neagră); selectează și va intra în meniul **TEMELE STUDENȚILOR** (săgeata galbenă). Selectează numele elevului (săgeata albastră).



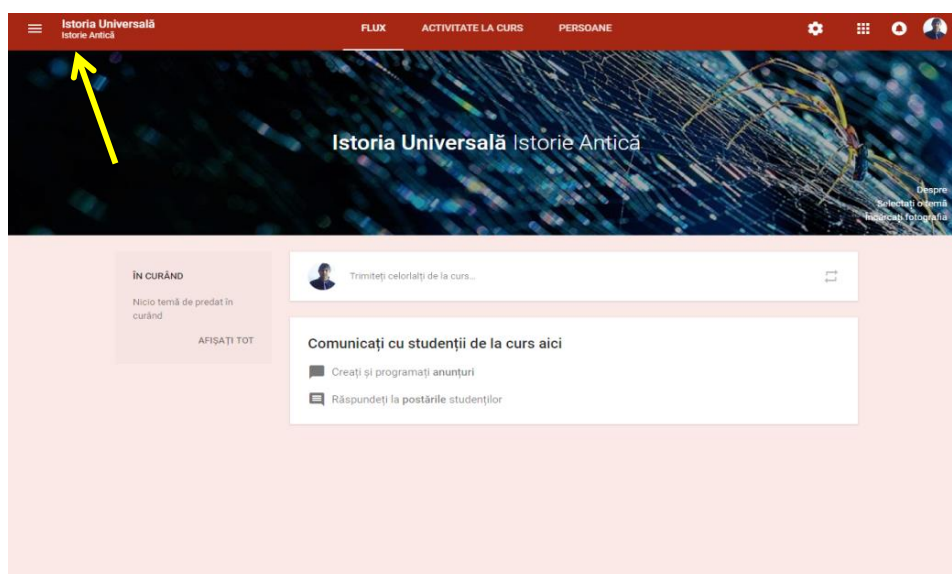


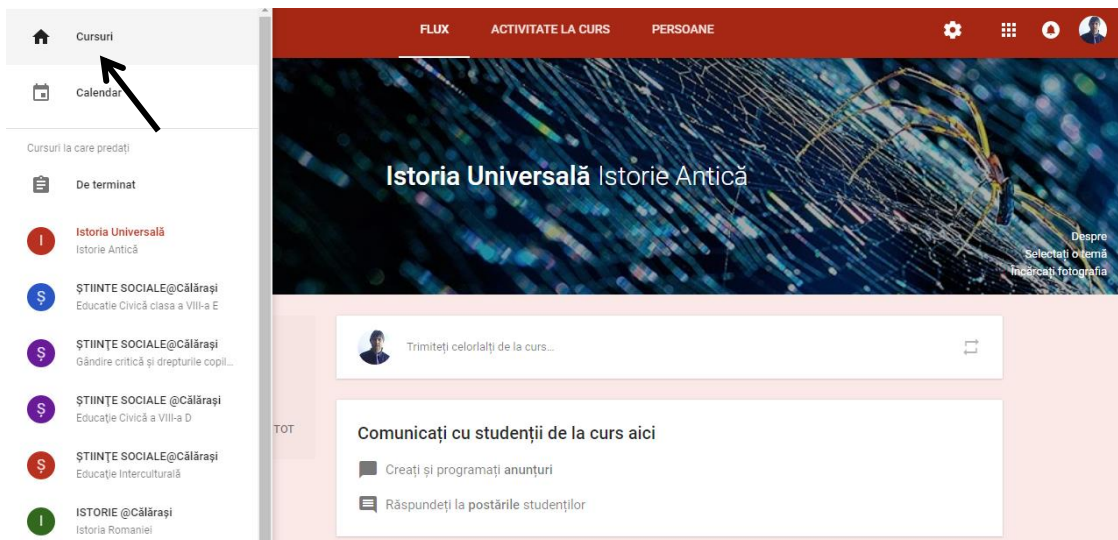
În acest meniu, vizualizează fișierul elevului și îi acordă nota, completând și returnând tema elevului, în caseta corespunzătoare (săgeata galbenă). În fereastra care apare, profesorul selectează butonul **Returnați** (săgeata albastră). În următoarea, poate face un comentariu relativ la temă (săgeata roșie) și apoi selectează butonul **RETURNAȚI** (săgeata verde). Elevul poate vizualiza aprecierea profesorului (săgeata portocalie). Poate adăuga un comentariu referitor la notare, selectând **Adăugați un comentariu privat**, care poate fi văzut numai de către profesor.



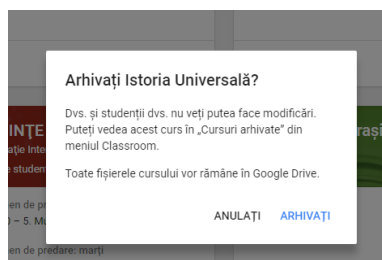
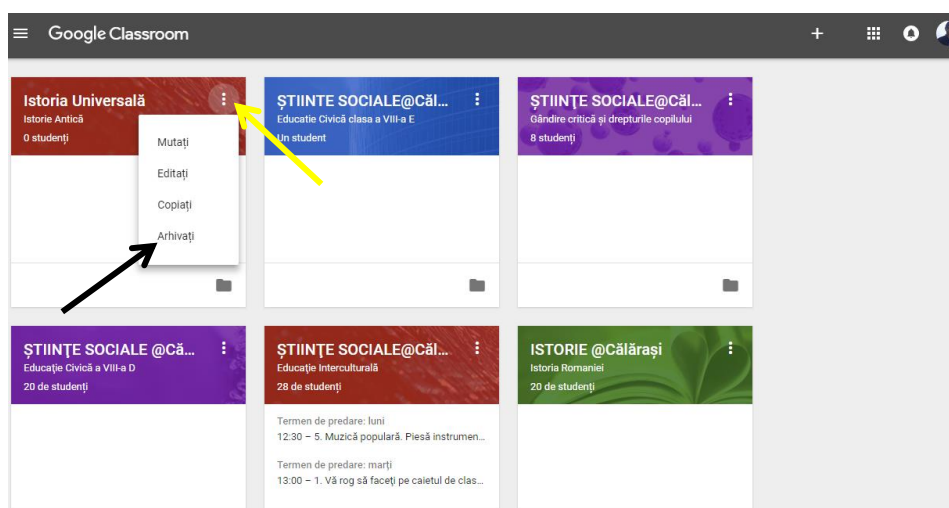


Pasul 7: Arhivarea. Din meniul principal al clasei, se selectează butonul de acces la meniul principal al cursului (săgeata galbenă). Apoi, se selectează, butonul **Cursuri** (săgeata neagră) și se intră în meniul principal Google Classroom.



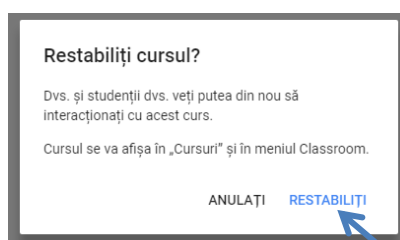
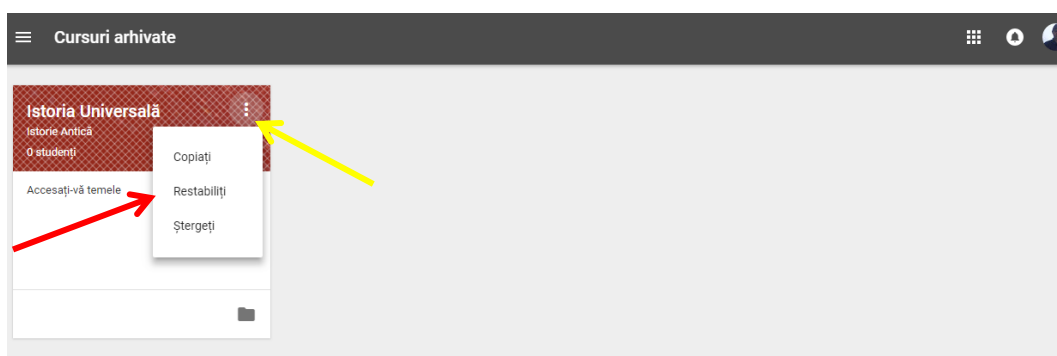
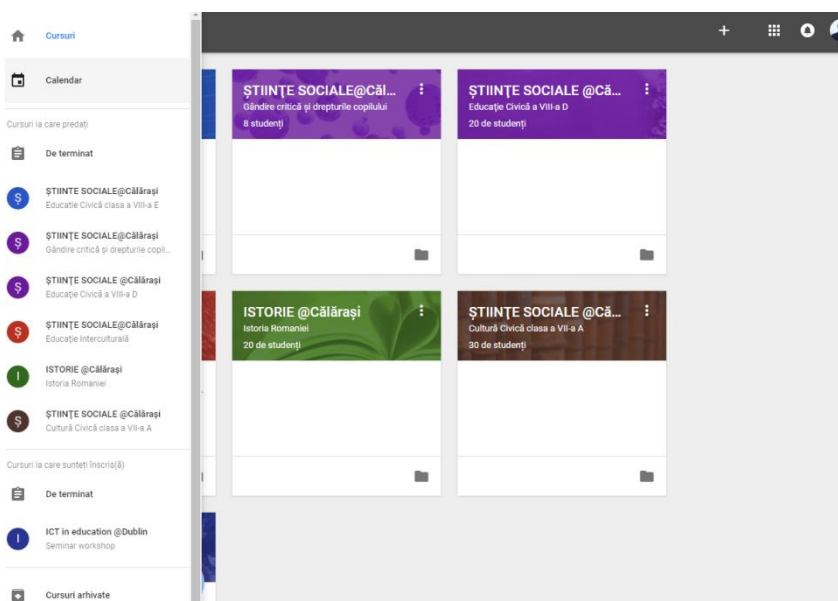


În meniul principal al cursului pe care dorim să-l arhivăm, selectăm butonul indicat de săgeata galbenă. Din opțiunile care apar, se selectează **Arhivați** (săgeata neagră). În fereastra apărută, se selectează **Arhivați** sau **Anulați**, dacă renunțăm.



După arhivare, nu se mai pot face modificări. Cursul se poate vedea în meniul **Cursuri arhivate** din meniul Classroom. Toate fișierele cursului vor rămâne în Drive.

Dacă dorim să dezarhivăm, în meniul principal al cursului, selectăm opțiunea **Cursuri arhivate**. În fereastra următoare, se accesează meniul selectând butonul indicat de săgeata galbenă, după care se alege opțiunea **Restabiliți** (săgeata roșie) și apoi, în fereastra următoare, iar **Restabiliți** (săgeata albastră).



CONSIDERAȚII CRITICE

Ajunși în acest punct, considerăm că una dintre virtuțile acestei aplicații este despațializarea. Folosirea claselor virtuale permite inițierea unor cursuri în spațiul virtual, care înlătură cerința existenței unui spațiu fizic în care să se desfășoare activitatea. De asemenea, la aceste clase virtuale se pot înscrie elevi de diferite vârste, nefiind astfel respectat nici principiul organizării învățământului pe ani de studiu și pe vârste.

Pe lângă avantaje, clasele virtuale prezintă și anumite inconveniente. Savantul rus Vîgotski afirma că activitatea de predare-învățare are un caracter psiho-social. În spațiul virtual, acest climat se reduce simțitor, eficiența actului de învățare fiind astfel mai mică. Comunicarea prin mijloace electronice depersonalizează oarecum relațiile interumane și le golește de conținutul lor natural. În

aceste condiții, interacțiunea psiho-socială este de mai mică intensitate și capătă alte caracteristici. Ea nu este la fel de intensă, de plină de semnificație psiho-socială precum cea *față în față*, și, deci, nu este la fel de favorabilă procesului instructiv. Folosind terminologia lui Vîgotski, este afectată și *funcția interpsihică*.

În același timp, *funcția intrapsihică* se evidențiază mai ales prin relațiile interpersonale dintre elevi, în cadre de acțiune oferite de profesor. Or, acestea sunt și mai mult micșorate în cadrul realității virtuale. Urmările asupra realizării optime a acestei funcții sunt evidente.

În ceea ce privește constituirea unor clase virtuale care să nu țină seama de vârsta elevului, desigur putem să vedem în acest fapt o mai mare deschidere a învățământului spre diferite categorii de persoane. Cu toate că, în sine, este un aspect pozitiv, constituirea unei asemenea clase contravine principiilor de organizare a învățământului extrase din teoria lui Jean Piaget. Este vorba de teza dezvoltării stadiale a capacităților psihice ale copilului. Clasele trebuie să fie constituite în așa fel încât să cuprindă elevi aflați în același stadiu de dezvoltare psihomentală iar conținuturile trebuie să nu contrazică determinațiile lui. În plus, dincolo de stadiul operațiilor formale, operează și alte criterii. Experiența teoretică și practică au un rol decisiv, deoarece oferă scheme mentale interpretative capabile să dea sens materialului învățat. Diferențierile de vârstă și de experiență sunt o piedică în coordonarea eficientă a actului instructiv. Este cunoscut că într-un fel înțelegem o anumită învățătură la șaptesprezece ani, de exemplu, și într-altul la șaizeci de ani, iar dascălul trebuie să aibă strategii didactice diferite pentru elevi aflați în stadii diferite ale dezvoltării psihomentale.

Aceste neajunsuri pot fi combătute prin aceea că putem organiza clase virtuale cu elevii și cu studenții angajați într-o formă de învățământ – primar, secundar, terțiar, unde clasele sunt organizate științific. În acest caz, aplicația Google Classroom își dovedește marea viabilitate prin creșterea interconectivității profesor - elev, elev - elev. Ea adaugă la lucrul de la clasă toate valențele pozitive ale tehnologiei informației, conducând la creșterea eficienței actului instructiv – educativ.



Bibliografie

1. <http://www.competente-it.ro/content/despre-e-learning-general>
2. www.worlds.net
3. <http://www.moodle.org>
4. <http://www.siveco.ro>
5. <https://edu.google.com/intl/ro/products/productivity-tools/classroom/>
6. <http://liceecentenare.ro/stiri/platforma-2/>
7. https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Classroom

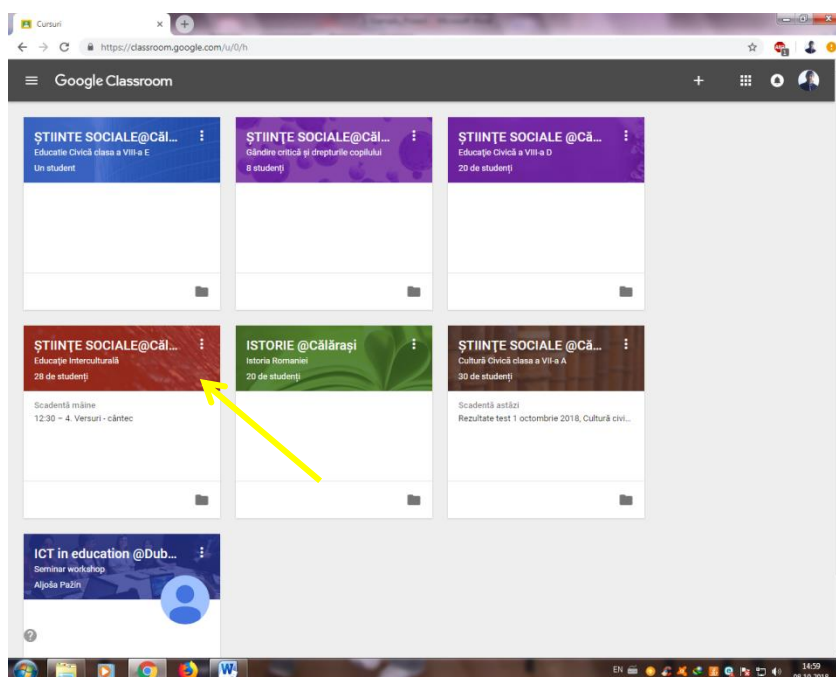
PROIECT „CENTENAR – FII MÂNDRU CĂ EȘTI ROMÂN” APLICAȚIE ÎN GOOGLE CLASSROOM

Prof. dr. Lucien Constantin

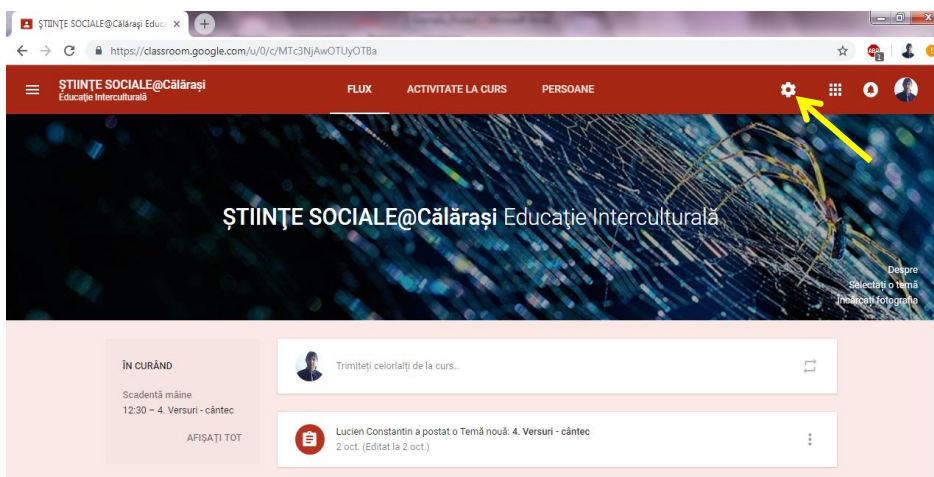
Înscrierea elevilor

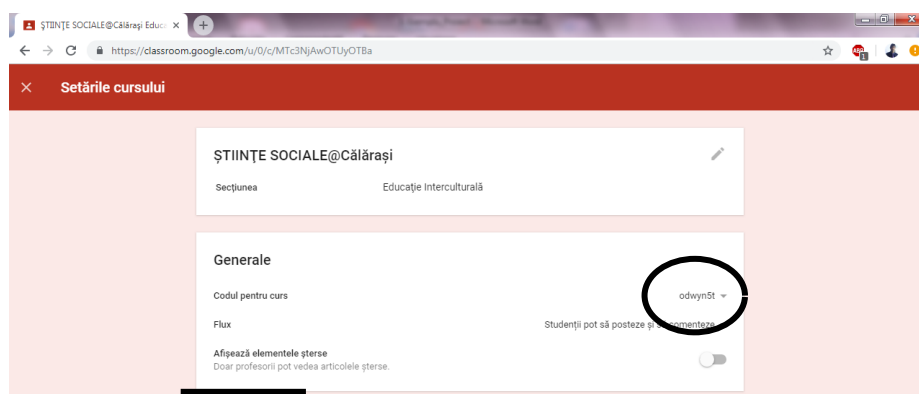
Pentru realizarea proiectului „Centenar – Fii mândru că ești român”, am folosit platforma Google Classroom. La acest proiect, au participat 28 de elevi de clasa a VI-a, în cadrul cursului de *Educație interculturală*.

În platforma de eLearning am creat cursul de *Educație interculturală* așa cum am arătat în paragraful anterior. În imaginea de mai jos se observă că, printre alte cursuri, este și cel menționat.

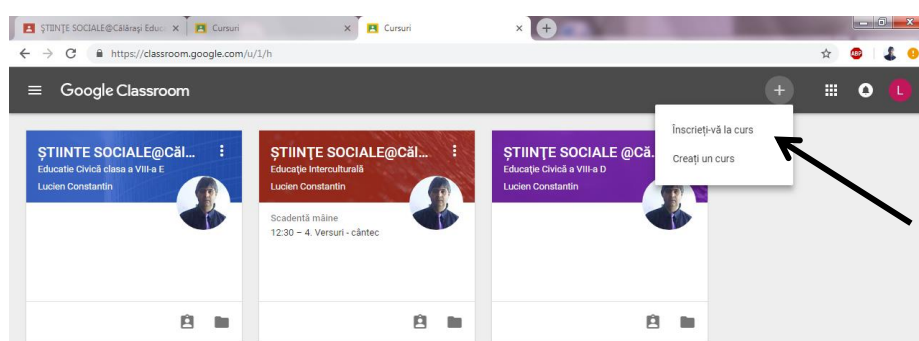


Elevii au fost înscriși la acest curs comunicându-li-se codul generat automat pentru înscrierea la curs. El poate fi accesat oricând, selectând butonul „setări”.

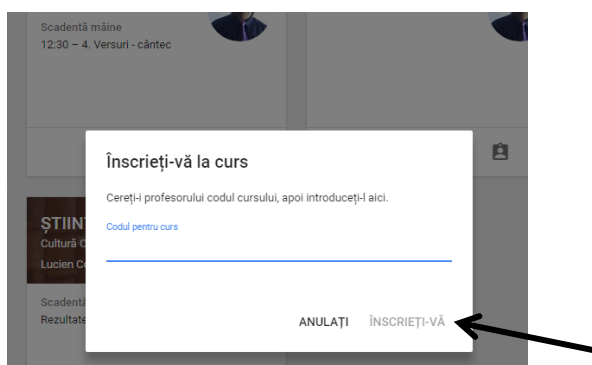




Elevii au accesat Google Classroom și, după ce au apăsat butonul +, au selectat **Înscrieți-vă la curs.**

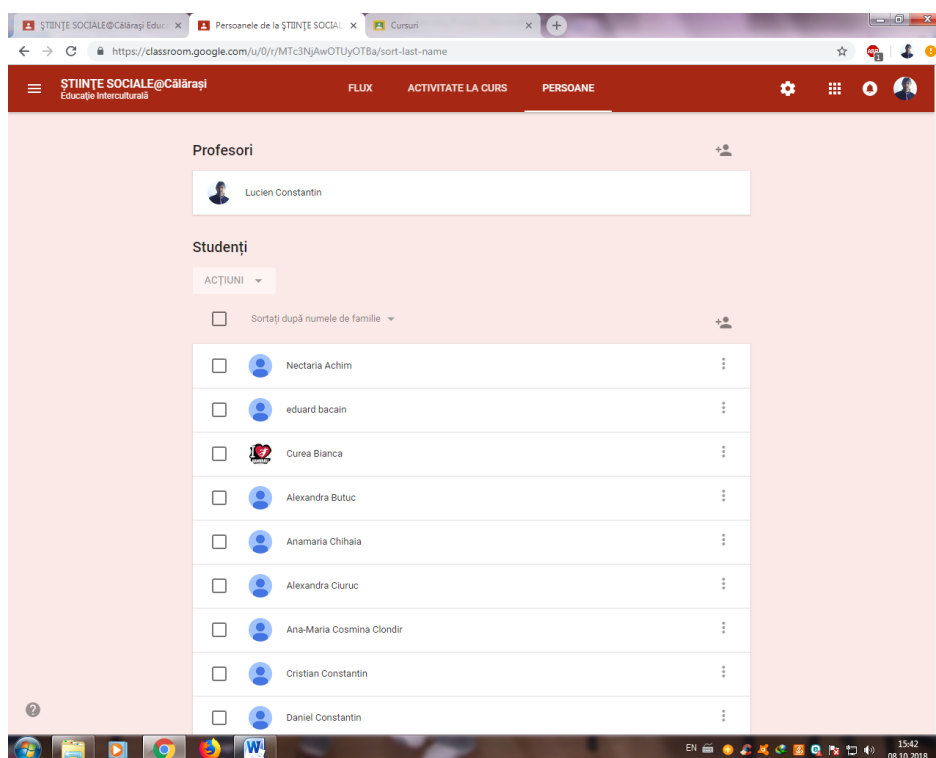


A apărut caseta următoare, unde elevii au introdus codul cursului, după care au selectat butonul **Înscrieți-vă.**



Toți elevii care au procedat astfel au fost înscriși în mod automat. Cei înscriși la curs pot fi vizualizați dacă selectăm butonul „persoane” din meniul principal.





Obiectivele proiectului

Proiectul „*Centenar – Fii mândru că ești român*” a avut mai multe categorii de obiective.

Ne-am propus o eficientizare a activității instructive și educative prin deprinderea elevilor de a lucra pe platforme eLearning, în speță în Google Classroom. Apoi, folosirea facilităților acestei aplicații în scopul creșterii capacității rezolutive a elevilor.

Desigur, cel mai important obiectiv a fost implicarea elevilor în activitatea de celebrare a centenarului unirii.

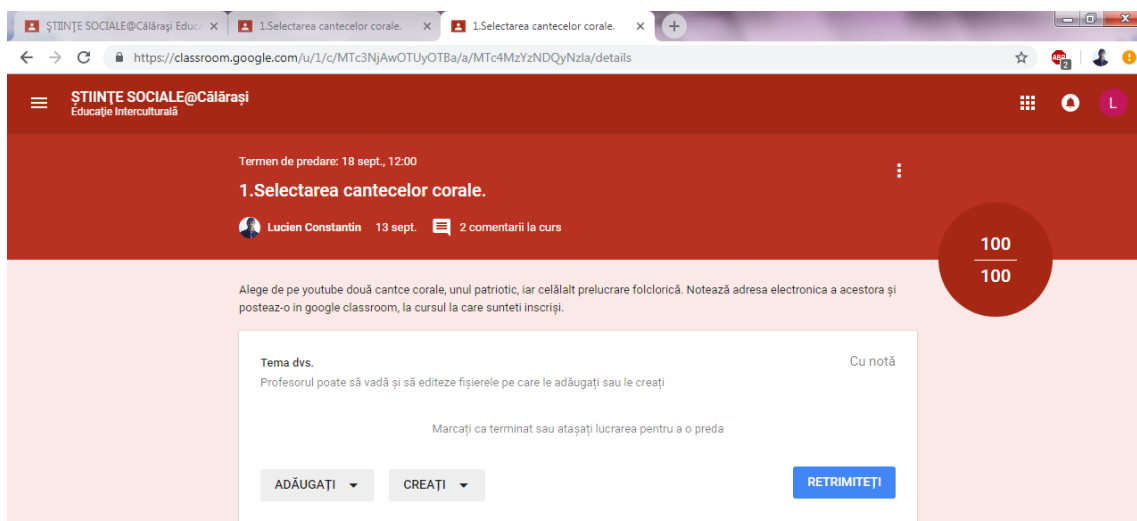
Un alt obiectiv a fost acela de a întări încrederea și mândria elevilor în capacitățile creatoare ale poporului nostru.

Proiectul s-a derulat în perioada 15 septembrie – 1 decembrie 2018, ultimele șase săptămâni fiind cele mai însemnate, deoarece s-a făcut **prezentarea proiectului clasei, ca sinteză a muncii elevilor în proiectele individuale**. Tot în această perioadă au fost implicați toți elevii claselor V – VIII, care s-au bucurat de prezentarea proiectului „*Centenar – Fii mândru că ești român*”.

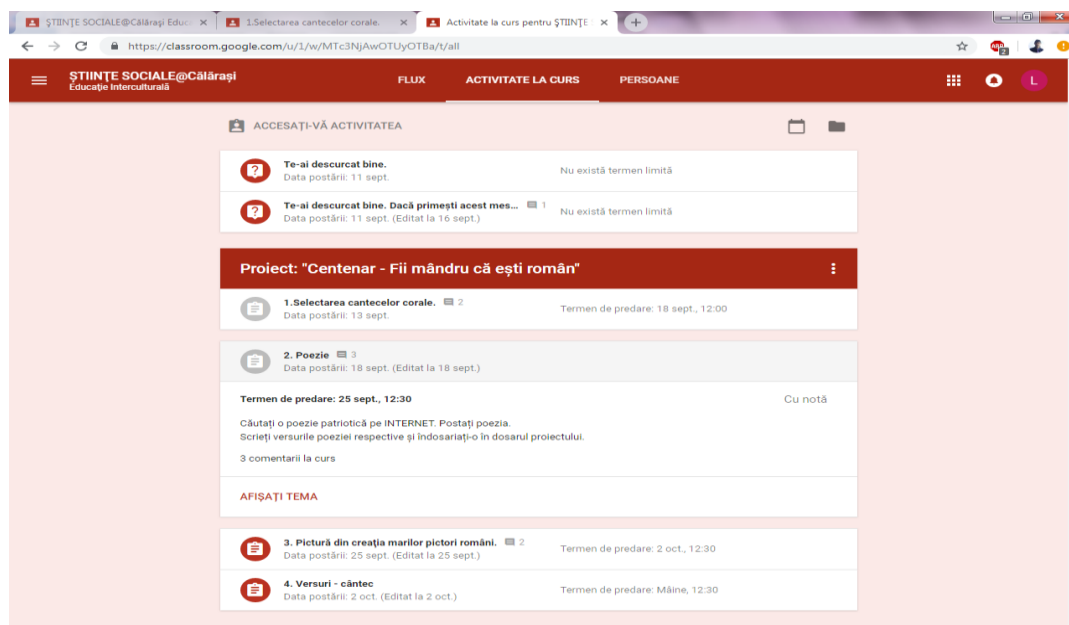
Concret, fiecare elev a avut de rezolvat o sarcină de lucru pe săptămână, sarcină legată de aniversarea centenarului Marii Uniri de la 1918. Ei au identificat valori spirituale care să le inspire sentimentul de mândrie că sunt români – finalitatea de bază a proiectului. Profesorul a analizat modul în care și-au îndeplinit sarcinile, i-a notat și, la sfârșit, a selectat cele mai bune realizări într-un dosar al proiectului reprezentativ pentru clasă. Pentru a prezenta acest dosar celorlalți elevi ai școlii, au mai fost necesare și alte prelucrări.

Temele de lucru

Săptămâna I. Elevii au primit ca temă să aleagă de pe Youtube două cântece corale, de mare frumusețe și valoare - unul patriotic, iar celălalt o prelucrare folclorică; apoi, să noteze adresa electronică (web) a acestora, să o posteze în Google Classroom și să realizeze un DVD cu ele, pe care să îl atașeze la dosarul proiectului.



Săptămâna a II-a. Tema pe care au primit-o elevii a fost aceea de a selecta din cultura lor generală o poezie patriotică, de a o posta în Google Classroom și de a o pune la dosarul proiectului.



Săptămâna a III-a. A treia temă a elevilor a fost aceea de a alege o pictură reprezentativă din creația marilor noștri artiști, de a o posta, de a o tipări și de a o pune la dosarul proiectului. Pe lângă aceasta, au făcut și o scurtă prezentare biografică a respectivului pictor.

ȘTIINȚE SOCIALE@Călărași
Educație Interculturală

FLUX ACTIVITATE LA CURS PERSOANE

Data postării: 11 sept.

Te-ai descurcat bine. Dacă primești acest mes... 1 Nu există termen limită
Data postării: 11 sept. (Editat la 16 sept.)

Proiect: "Centenar - Fii mândru că ești român"

1. Selectarea cantelelor corale. 2 Termen de predare: 18 sept., 12:00
Data postării: 13 sept.

2. Poezie 3 Termen de predare: 25 sept., 12:30
Data postării: 18 sept. (Editat la 18 sept.)

3. Pictură din creația marilor pictori români. 2
Data postării: 25 sept. (Editat la 25 sept.)

Termen de predare: 2 oct., 12:30 Lipsește

Vă rog să căutați pe INTERNET imagini cu tablouri reprezentative ale marilor pictori români. Dintre acestea, vă rog să alegeți o pictură reprezentativă, care vă place dumneavoastră mai mult, și să o postați (incărcați) pe platforma google classroom. De asemenea, vă rog să realizați o prezentare într-o jumătate de pagină a picturii respective, care, de asemenea, va fi postată pe platforma noastră.

Toate acestea vor fi și îndosariate în dosarul portofoliului dumneavoastră. Tabloul din dosar va fi listat color.

Vă puteți consulta cu profesorul de desen pentru realizarea acestei teme.

Pentru a vă putea face tema puteți avea în vedere următoarele:

- căutați pe INTERNET o imagine cu tabloul preferat și descărcați-o în calculatorul dumneavoastră, faceți o scurtă prezentare a picturii într-un document word;
- încărcați aceste două fișiere în "drive", de preferință în folderul "classroom";
- intrați în platformă și postați fișierele așa cum v-am învățat deja; V-am dat și un exemplu pe care puteți să îl vedeți.

Aveți grijă la denumirea fișierului. Întâi numele picturii, apoi numele tabloului.

Ajutați-vă între voi, folosind posibilitățile de comunicare în google classroom. Dacă sunt nelămuriri, vă rog să îmi adresați întrebări folosind platforma.

AFIȘAȚI TEMA

Săptămâna a IV-a. Tema elevilor a constat în ascultarea cântecului patriotic pe care l-au postat în prima săptămână și redarea versurilor într-un fișier word. De asemenea, elevii mai aveau sarcina de a expune pe scurt, într-un alt fișier, reperele biografice ale autorului, apoi de a tipări versurile și biografia autorului cântecului și de a le pune în dosarul proiectului.

ȘTIINȚE SOCIALE@Călărași
Educație Interculturală

FLUX ACTIVITATE LA CURS PERSOANE

Proiect: "Centenar - Fii mândru că ești român"

1. Selectarea cantelelor corale. 2 Termen de predare: 18 sept., 12:00
Data postării: 13 sept.

Cât privește cântecul patriotic, este foarte bine ce ...
Nu există termen limită
Data postării: 13 sept.

2. Poezie 3 Termen de predare: 25 sept., 12:30
Data postării: 18 sept. (Editat la 18 sept.)

3. Pictură din creația marilor pictori români. 2
Termen de predare: 2 oct., 12:30
Data postării: 25 sept. (Editat la 25 sept.)

4. Versuri - cântec
Termen de predare: Măine, 12:30

Data postării: 2 oct. (Editat la 2 oct.)

Vă rog să ascultați cântecul coral pe care l-ați postat și să îl transcrieți versurile într-un fișier. Nu uitați să îi puneți titlul și autorul. Alcătuți o scurtă biografie a autorului, de circa o jumătate de pagină. Pentru aceasta documentați-vă pe INTERNET. Realizați această din urmă sarcină de lucru pe baza materialului accesat. Nu îl copiați întocmai. Aceasta nu este o dorință personală a profesorului. Trebuie să vă dezvoltați capacitatea de a reda un conținut cunoscut cu propriile voastre cuvinte și într-o proprie succesiune de idei.

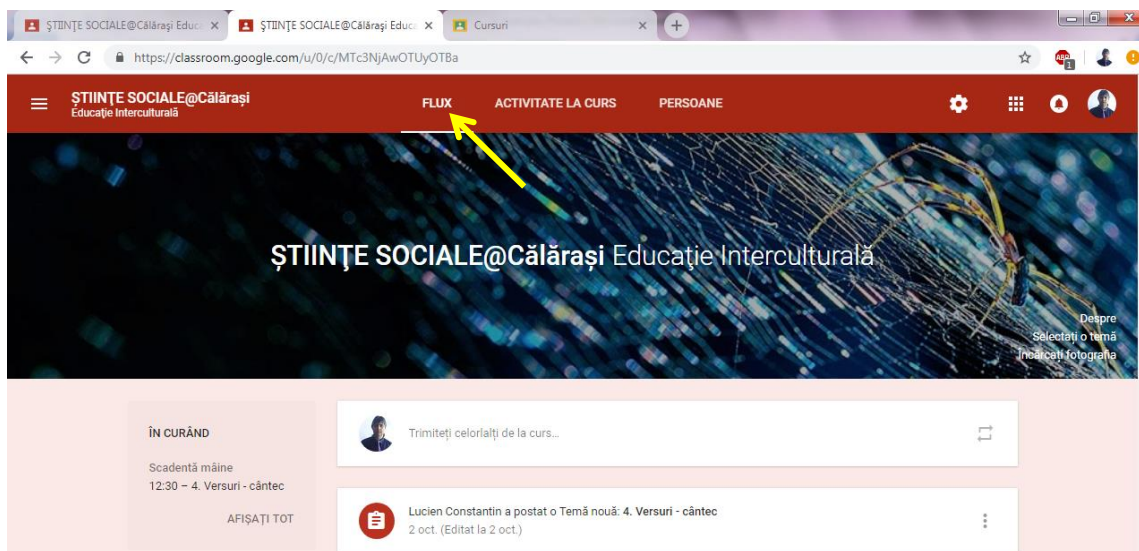
Încărcați fișierele și postați-le.
Listați cele două fișiere și adăugați-le în dosarul proiectului.

10 **18**
PREDATE CU TEMĂ ATRIBUITĂ

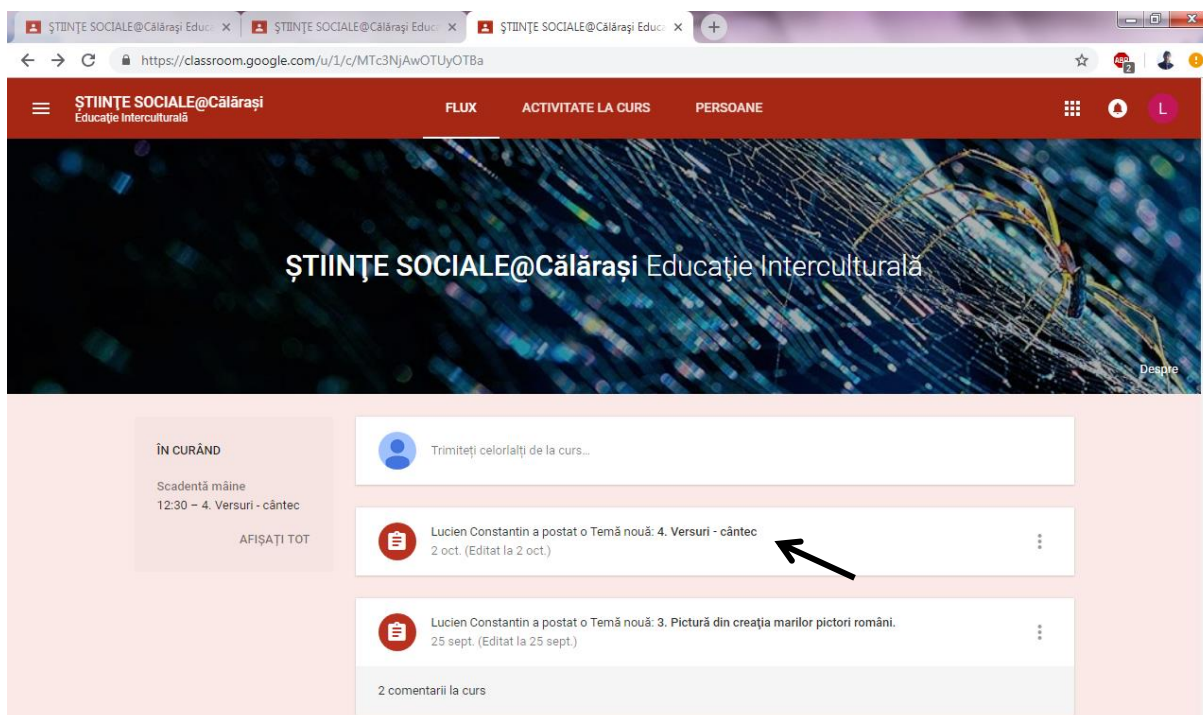
AFIȘAȚI TEMA

Activitatea elevilor la curs

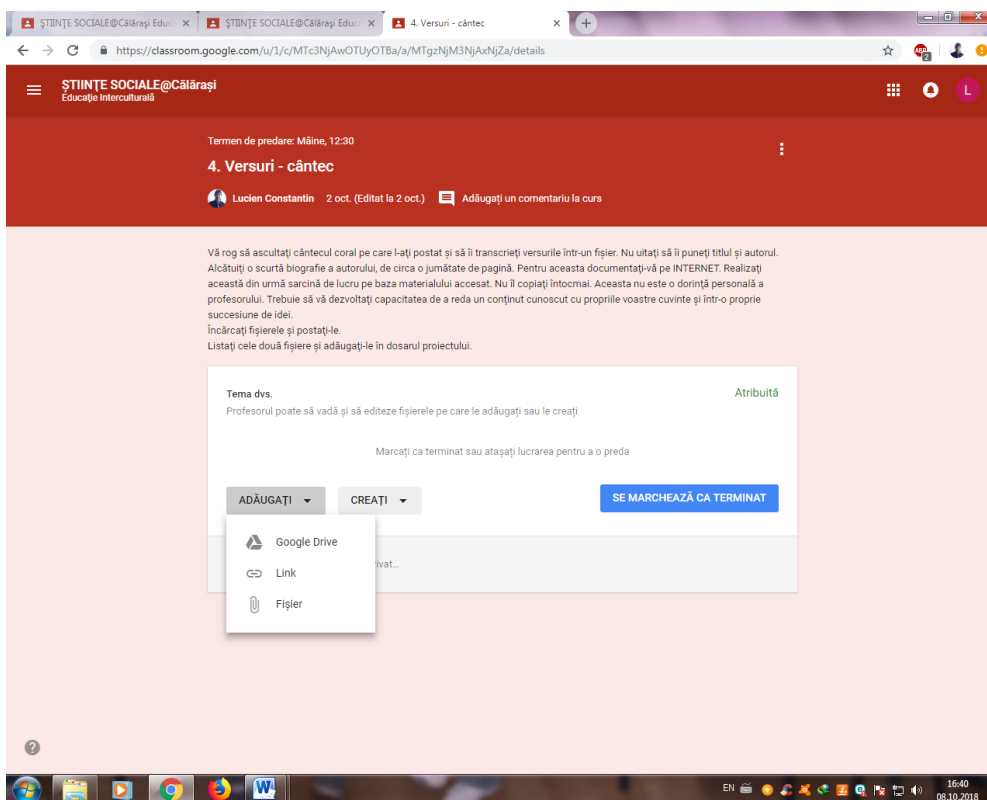
În primul rând, elevii au învățat să lucreze pe platforma Google Classroom, lucru care nu a fost deloc ușor. În această etapă de dezvoltare psiho-mentală, abia ieșind din *stadiul operațiunilor concrete*, nu puteau să înțeleagă exact sensul explicațiilor referitoare la modul de utilizare a platformei. De exemplu, făceau comunicarea numai pe butonul „flux”, din meniul principal.



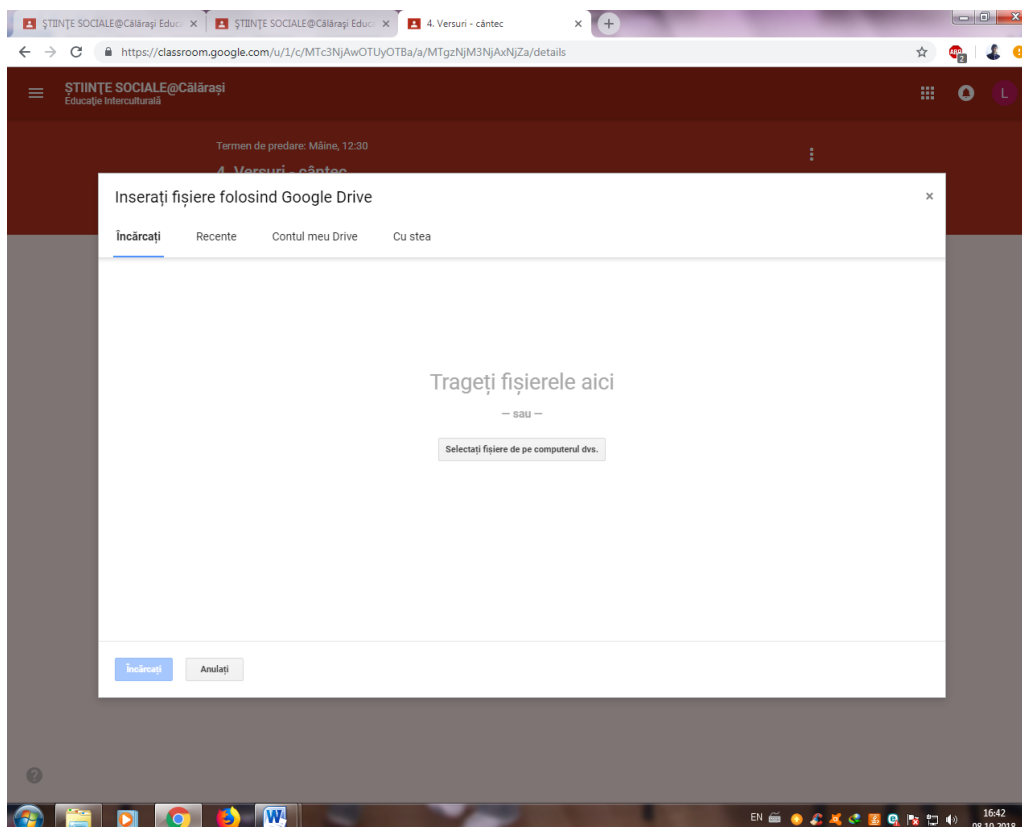
Pe această interfață, se primesc temele, întrebările, eventuale materiale didactice utile în rezolvarea sarcinilor de lucru. Postările făcute aici nu au un caracter privat, așa cum se presupune că este comunicarea legată de temă; ele sunt destinate, deci, tuturor cursanților. Pentru a răspunde la temă, elevii trebuie să selecteze tema de pe „flux”:



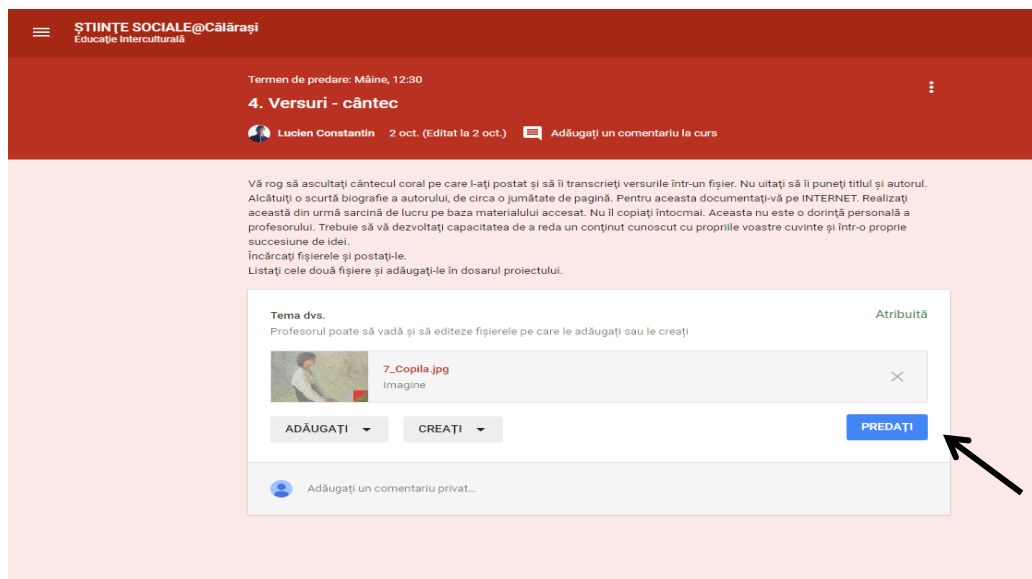
Apoi, urmează să apară o fereastră în care este prezentată tema, unde sunt sarcinile temei, termenul de predare etc. În această fereastră elevul trebuie să rezolve tema.



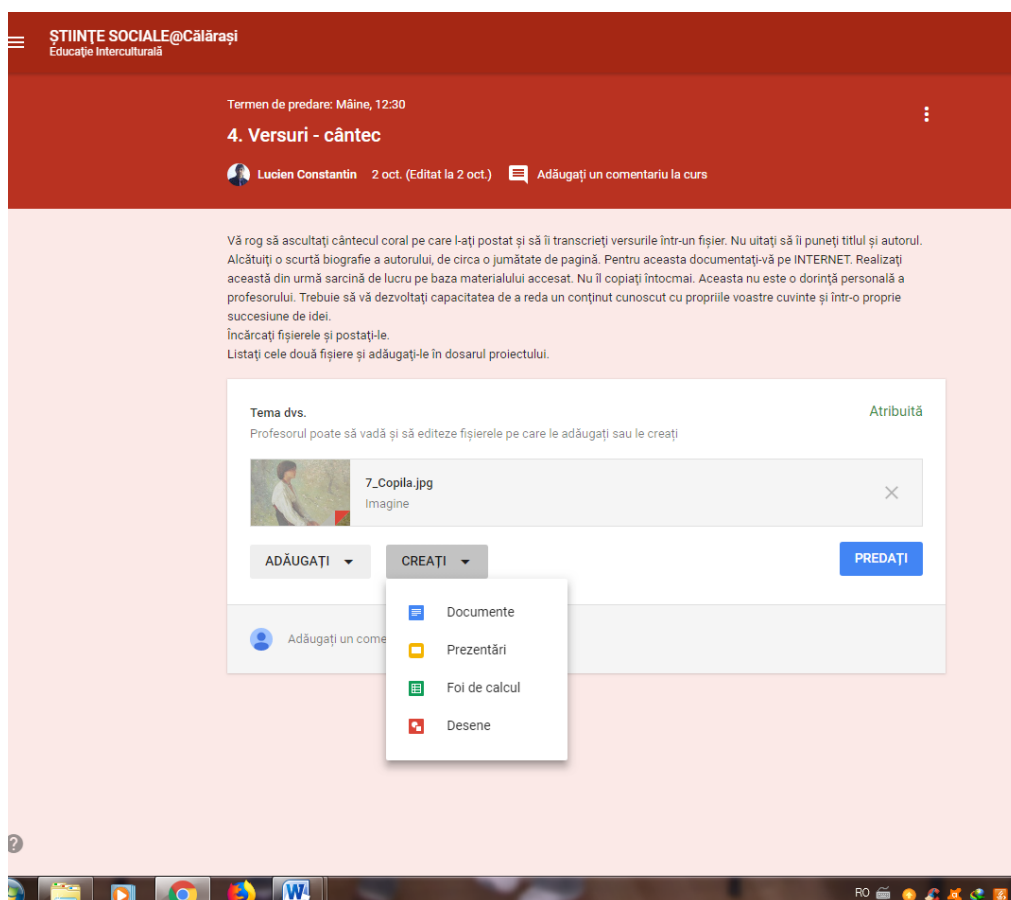
După cum se vede, apar două butoane – „adăugați” și „creați”. Dacă se selectează butonul „adăugați”, se deschide o listă cu opțiunile de a atașa un fișier, un link sau documente din Google Drive. Selectând „fișier”, apare fereastra următoare, iar elevul încarcă fișierul.



După ce au înțeles modul de lucru, în prima săptămână, elevii au încărcat fișierele cu cele două cântece și le-au postat, selectând butonul „predați”, ca în imaginea următoare:



Atunci când au avut de făcut un fișier, au selectat butonul „creați”, ca în imaginea următoare:



Din lista apărută, au selectat butonul „documente” și a fost creat un document word:

ȘTIINȚE SOCIALE@Călărași
Educație Interculturală

Termen de predare: Măine, 12:30

4. Versuri - cântec

Lucien Constantin 2 oct. (Editat la 2 oct.) Adăugați un comentariu la curs

Vă rog să ascultați cântecul coral pe care l-ați postat și să îi transcrieți versurile într-un fișier. Nu uitați să îi puneți titlul și autorul. Alcătuiți o scurtă biografie a autorului, de circa o jumătate de pagină. Pentru aceasta documentați-vă pe INTERNET. Realizați această din urmă sarcină de lucru pe baza materialului accesat. Nu îl copiați întocmai. Aceasta nu este o dorință personală a profesorului. Trebuie să vă dezvoltați capacitatea de a reda un conținut cunoscut cu propriile voastre cuvinte și într-o proprie succesiune de idei.
Încărcați fișierele și postați-le.
Listați cele două fișiere și adăugați-le în dosarul proiectului.

Tema dvs. Atribuită

Profesorul poate să vadă și să editeze fișierele pe care le adăugați sau le creați

7_Copila.jpg
Imagine

Lucien Constantin - 4. Versuri - cântec
Documente Google

ADĂUGAȚI
CREAȚI
PREDAȚI

Adăugați un comentariu privat...

Selectând documentul, el se deschide și se poate trece la efectuarea temei. Profesorul poate interveni cu modificări și sugestii în timp real. După redactarea conținutului, se selectează butonul „predați”, iar tema este efectuată. Profesorul are evidența temelor predate și atribuite și poate trece la verificare și evaluare, așa cum s-a arătat în expunerea generală.

S-a trecut apoi la analiza conținuturilor dosarelor de proiect. S-au ales cele mai frumoase șase cântece corale patriotice, șase cântece corale prelucrare folclorică, douăsprezece cântece instrumentale, douăsprezece cântece vocale, trei poezii. Au fost adăugate optsprezece filme documentare referitoare la diferite momente ale înfăptuirii Marii Uniri de la 1918. Pentru a da

unitate dosarului clasei, în cadrul proiectului „Centenar – Fii mândru că ești român”, s-a trecut la prelucrarea lor cu Movie Maker. Începând cu data de 15 octombrie 2018, până la data de 1 decembrie 2018, elevii clasei respective au prezentat dosarul de proiect al clasei tuturor elevilor de gimnaziu.





PROGRAMĂ PENTRU DISCIPLINA OPȚIONALĂ „MATEMATICĂ PE CALCULATOR”

Tipul: Opțional cross-curricular

Durata: 2 ani

Clasa: VI – VII

Nr. de ore pe săptămână: 1 oră

Arii curriculare: Matematică și științe ale naturii, Tehnologii

Autor: prof. Olaru Adriana

Programa are următoarele componente:

- Argument
- Valori și atitudini
- Competențe generale
- Competențe specifice și activități de învățare
- Conținuturi
- Modalități de evaluare
- Bibliografie

ARGUMENT

Perspectiva dezvoltării societății proiectează necesitatea utilizării informaticii, sub toate aspectele ei, în aproape toate domeniile de activitate. Datorită implicației pe care tehnologia informației o are azi în toate profesiile, rezultă caracterul ei interdisciplinar. Deci, nu putem vorbi despre tehnologia informației pur și simplu. Ea nu poate fi privită ca o disciplină independentă și nu poate fi ținută între bariere create artificial.

Integrarea noilor tehnologii la disciplina matematică este esențială deoarece dezvoltă capacitatea de a utiliza resursele (calculatoare, software de simulare, Internet) pentru activități de învățare, pentru crearea de noi resurse necesare învățării. Utilizarea TIC la disciplina matematică realizează diversificarea strategiilor didactice, permițând elevului accesul la informații structurate variat, prezentate în diferite modalități de vizualizare.

Oportunități ale utilizării TIC la disciplina Matematică în Școala „Nicolae Titulescu”:

- Școala dispune de 3 laboratoare de informatică dotate cu rețele de calculatoare conectate la internet;
- Există aplicații matematice interactive și gratuite (GeoGebra, Microsoft Mathematics);
- Profesorii de matematică dețin ECDL și au participat la cursuri de integrare a TIC în predarea matematicii;
- Profesorii și elevii manifestă interes pentru utilizarea tehnologiilor moderne în activitatea educațională.

Avantaje ale utilizării TIC pentru disciplina Matematică:

- Valorificând competențele TIC acumulate, elevii pot fi direcționați spre o învățare creativă a matematicii;
- Este sporită motivația și favorizată învățarea, crește eficiența instruirii;
- Elevii sunt încurajați să exploreze conținuturi noi, să își dezvolte imaginația;
- Există posibilitatea modelării, justificării și ilustrării unor concepte abstracte, ilustrări ale graficelor greu realizabile, ale calculelor ce necesită volum mare de timp;
- Dezvoltarea capacităților de generalizare, respectiv, particularizare a unei probleme studiate;
- Activitatea elevului poate fi monitorizată pe tot parcursul lecției;
- Asigurarea unui feedback permanent, profesorul putând reproiecta activitatea în funcție de secvența anterioară;
- Accentul va cădea pe auto-instruire, profesorul intervenind și sprijinind elevii ori de câte ori aceștia solicită;
- Profesorul își păstrează rolul de arhitect al demersului didactic, softurile utilizate și materialele didactice în format electronic fiind alese și inserate în activitățile de predare-învățare-evaluare în concordanță cu competențele corespunzătoare disciplinei predate;
- Prelucrarea rapidă a datelor, efectuarea calculelor, afișarea rezultatelor, realizarea graficelor, tabelelor, prezentărilor;
- Asigurarea pregătirii elevilor pentru o societate bazată pe conceptul de învățare pe tot parcursul vieții.

Programele de învățare prin intermediul calculatorului reprezintă o completare și extindere a formelor clasice, oferind informații, dezvoltând abilități mintale, ajutând la deprinderea copiilor cu o gândire ordonată și logică. Astfel, actul învățării nu mai este considerat a fi exclusiv efectul demersurilor și muncii profesorilor, ci rezultatul interacțiunii elevilor cu calculatorul și al colaborării cu profesorii.

Disciplina opțională cu caracter interdisciplinar „**Matematică pe calculator**” va asigura dobândirea de către elevi a deprinderilor de informare din surse disponibile pe internet și de autoinstruire prin intermediul softurilor educaționale, deprinderi necesare unor activități cu caracter aplicativ, utile în mediul în care își vor desfășura activitatea. Lecțiile se vor desfășura într-un laborator de informatică, unde fiecare elev are acces la calculator și internet, deci sunt condiții optime pentru realizarea obiectivelor propuse în cadrul programei acestui opțional.

Softul gratuit GeoGebra este un auxiliar deosebit de util în predarea matematicii, îndeosebi a geometriei. Este intuitiv, interactiv și îi ajută pe elevi să înțeleagă mai bine proprietățile figurilor geometrice, să realizeze construcții geometrice care pot fi modificate dinamic.

Parcurgând conținuturile și desfășurând activitățile recomandate în programa acestei discipline opționale, elevul își va dezvolta deprinderea de a lucra individual și în grup, va fi educat pentru realizarea de produse utilizabile, își va dezvolta spiritul inventiv și creator, abilitățile de analiză a problemelor, găsirea de soluții optime în rezolvarea problemelor.

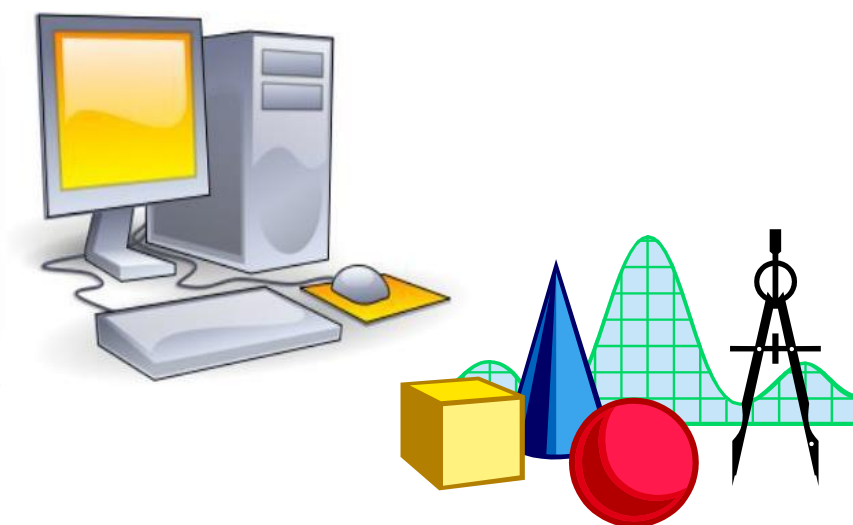
Elevii trebuie să înțeleagă conexiunile dintre matematică, tehnologia informației / utilizarea calculatorului și societate și să fie capabili să se adapteze dinamicii schimbărilor determinate de aceste conexiuni.

VALORI ȘI ATITUDINI

- Cunoașterea și utilizarea conceptelor specifice tehnologiei informației și comunicației
- Exprimarea unui mod de gândire creativ, în structurarea și rezolvarea sarcinilor de lucru
- Conștientizarea impactului social, economic și moral al utilizării calculatorului
- Formarea obișnuințelor de alegere corespunzătoare a aplicațiilor în abordarea sarcinilor de lucru
- Manifestarea unor atitudini favorabile față de știință și de cunoaștere în general
- Manifestarea disponibilității de a evalua / autoevalua activități practice
- Manifestarea inițiativei și disponibilității de a aborda sarcini variate
- Formarea capacității de a utiliza instrumente informatice
- Formarea și dezvoltarea capacității de a comunica utilizând mijloacele specifice unui sistem informațional
- Înțelegerea impactului tehnologiilor informatice în societate precum și a conexiunilor dintre tehnologia informației și comunicației și alte obiecte de studiu
- Dezvoltarea deprinderilor necesare activităților individuale și în echipă.

COMPETENȚE GENERALE

1. Utilizarea eficientă a tehnologiei informației și comunicațiilor pentru modelarea matematică a unei situații și prelucrarea datelor matematice
2. Formularea datelor (enunțuri, rezolvări) în limbajul specific matematicii, utilizând instrumentele de redactare ale tehnologiei informației
3. Elaborarea creativă de miniproiecte inspirate de situații din viața reală



CLASA A VI-A

COMPETENȚE SPECIFICE ȘI ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

1. Utilizarea eficientă a tehnologiei informației și comunicațiilor pentru modelarea matematică a unei situații și prelucrarea datelor matematice

Competențe specifice	Activități de învățare
1.1. Construcția de figuri geometrice plane cu GeoGebra (puncte, drepte, semidrepte, segmente, unghiuri, cercuri) 1.2. Identificarea unor relații între figuri geometrice (apartenență, incluziune, egalitate, concurență) 1.3. Construcția dreptelor paralele, a dreptelor perpendiculare, a mediatoarei unui segment 1.4. Estimarea / determinarea lungimii unui segment 1.5. Estimarea / determinarea măsurii unui unghi 1.6. Recunoașterea tipurilor de unghiuri 1.7. Construcția triunghiului 1.8. Identificarea tipurilor de triunghiuri prin măsurarea laturilor și a unghiurilor 1.9. Recunoașterea elementelor caracteristice triunghiurilor din desene, machete, scheme 1.10. Construcția liniilor importante în triunghi și evidențierea proprietății de concurență 1.11. Construcția simetricei unei figuri geometrice față de un punct / o dreaptă	GeoGebra: <ul style="list-style-type: none"> • Prezentarea aplicației: bara meniurilor, bara de instrumente, prezentarea algebrică, suprafața de desenare • Prezentarea site-ului www.geogebra.org; utilizarea resurselor disponibile, descărcarea și instalarea aplicației • Închiderea programului, salvarea fișierului, deschiderea unui fișier salvat / fișier nou • Utilizarea instrumentului de selectare • Instrumente de desenare: punct, dreaptă, semidreaptă, segment, unghi • Proprietăți ale figurilor desenate: grosime, culoare, stil • Ștergerea, redenumirea, ascunderea / afișarea unui obiect, afișarea / ascunderea etichetei • Drepte paralele, drepte perpendiculare; exemple din viața reală • Intersecția a două obiecte • Atașarea / detașarea unui punct pe un obiect • Lungimea unui segment; aplicații • Măsura unghiului; tipuri de unghiuri • Cerc; poziții relative a două cercuri; aplicații • Intersecția medianelor; centru de greutate • Intersecția înălțimilor; ortocentru • Intersecția bisectoarelor; cerc înscris în triunghi • Intersecția mediatoarelor; cerc circumscris triunghiului • Inserarea unei imagini (desen, machetă) și descompunerea ei în triunghiuri; identificarea elementelor geometrice caracteristice triunghiului • Simetricul unui punct, al unei drepte, al unui segment, al unui triunghi, al unui cerc față de un punct / o dreaptă; aplicații

2. Formularea datelor (enunțuri, rezolvări) în limbajul specific matematicii, utilizând instrumentele de redactare ale tehnologiei informației

Competențe specifice	Activități de învățare
2.1. Editare de texte (enunțuri, rezolvări) în limbajul specific mulțimilor și divizibilității 2.2. Editare de texte (enunțuri, rezolvări) în limbajul specific fracțiilor 2.3. Exprimarea în limbaj geometric simbolic și figurativ a caracteristicilor triunghiurilor	<p>Editorul de ecuații MathType</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prezentarea instrumentelor: paranteze, fracții, exponenți și indici, simboluri matematice • Utilizarea instrumentelor pentru redactarea expresiilor matematice care conțin operațiile studiate <p>GeoGebra: instrumentul Text</p> <ul style="list-style-type: none"> • Editarea textului: setarea dimensiunii, culorii, stilului textului • Deplasarea casetei de text; fixarea casetei de text • Inserarea de simboluri matematice specifice (divizibilitate, mulțimi, figuri geometrice)

3. Elaborarea creativă de miniproiecte inspirate de situații din viața reală

Competențe specifice	Activități de învățare
3.1. Rezolvarea unor probleme practice referitoare la perimetre și arii 3.2. Realizarea unor desene tematice inspirate din viața reală utilizând figuri geometrice diferite 3.3. Rezolvarea de jocuri matematice online care dezvoltă imaginația și creativitatea	<p>Miniproiecte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizarea planului curții școlii; redactarea rezolvării problemei cu următoarele cerințe: calcularea lungimii gardului, a ariei curții, a ariei spațiului verde • Mozaic: acoperirea suprafeței unei podele dreptunghiulare cu plăci de forme, dimensiuni și culori diferite • Cercuri secante: cercurile olimpice • Cercuri concentrice: ținta de tir <p>Jocuri matematice de pe platforma www.mathplayground.com:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tangram – joc de puzzle • Triunghiuri magice <p>Patternblocks: construirea unor figurine, scheme, desene, cu ajutorul unor figuri geometrice (pătrat, triunghi, trapez, romb, paralelogram, hexagon) de culori diferite</p>

CONTINUTURI

Domenii de conținut	Conținuturi
<p>Noțiuni geometrice fundamentale</p> <p>(se utilizează softul educațional GeoGebra)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prezentarea interfeței aplicației GeoGebra: bara meniurilor, bara de instrumente, prezentarea algebrică, suprafața de desenare, afișarea axelor și a liniilor de grilă • Prezentarea site-ului www.geogebra.org; utilizarea resurselor disponibile, descărcarea și instalarea aplicației • Închiderea programului, salvarea fișierului, deschiderea unui fișier salvat / fișier nou • Utilizarea instrumentului de selectare • Instrumente de desenare: punct, dreaptă, semidreaptă, segment, unghi • Proprietăți ale figurilor desenate: grosime, culoare, stil • Ștergerea, redenumirea, ascunderea / afișarea unui obiect, afișarea / ascunderea etichetei • Drepte paralele, drepte perpendiculare; exemple din viața reală • Mediatoarea unui segment • Intersecția a două obiecte • Atașarea / detașarea unui punct pe un obiect • Lungimea unui segment; aplicații • Măsură unghiului; estimări; tipuri de unghiuri • Construcția cercului de centru și rază dată; construcția cercului care trece prin 3 puncte • Poziții relative a două cercuri • Aplicații: <ul style="list-style-type: none"> - Cercuri secante (cercurile olimpice) - Cercuri concentrice (ținta de tir)
<p>Mulțimi. Numere</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Editorul de ecuații MathType <ul style="list-style-type: none"> - Prezentarea instrumentelor: paranteze, fracții, exponenți și indici, simboluri matematice - Utilizarea instrumentelor pentru redactarea de enunțuri și rezolvări de exerciții cu expresii matematice care conțin operațiile studiate • GeoGebra - instrumentul Text: <ul style="list-style-type: none"> - Editarea textului: setarea dimensiunii, culorii, stilului textului - Deplasarea casetei de text; fixarea casetei de text - Inserarea de simboluri matematice specifice (divizibilitate, mulțimi) • Aplicații: Triunghiuri magice (jocuri matematice de pe platforma www.mathplayground.com)
<p>Geometria triunghiului</p> <p>(GeoGebra)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Clasificarea triunghiurilor după unghiuri și laturi; construcția fiecărui tip de triunghi cu instrumentele din GeoGebra • Intersecția medianelor; centru de greutate • Intersecția înălțimilor; ortocentru • Intersecția bisectoarelor; cerc înscris în triunghi • Intersecția mediatoarelor; cerc circumscris triunghiului

Domenii de conținut	Conținuturi
Simetrie (GeoGebra)	<ul style="list-style-type: none"> • Simetricul unui punct, al unei drepte, al unui segment, al unui triunghi, al unui cerc față de un punct • Simetricul unui punct, al unei drepte, al unui segment, al unui triunghi, al unui cerc față de o dreaptă • Aplicații din viața reală: proiectarea aleilor unui parc pe principiul simetriei
Geometrie aplicată	<ul style="list-style-type: none"> • Miniproiecte realizate în GeoGebra: <ul style="list-style-type: none"> - Realizarea planului curții școlii; redactarea rezolvării problemei cu următoarele cerințe: calcularea lungimii gardului, a ariei curții, a ariei spațiului verde - Inserarea unei imagini (desen, machetă) și descompunerea ei în triunghiuri; identificarea elementelor geometrice caracteristice triunghiului - Mozaic: acoperirea suprafeței unei podele dreptunghiulare cu plăci de forme, dimensiuni și culori diferite • Jocuri matematice de pe platforma www.mathplayground.com: <ul style="list-style-type: none"> - Tangram – joc de puzzle - Patternblocks: construirea unor figurine, scheme, desene, cu ajutorul unor figuri geometrice (pătrat, triunghi, trapez, romb, paralelogram, hexagon) de culori diferite

MODALITĂȚI DE EVALUARE

- Teste de evaluare
- Observare sistematică
- Fișe de lucru
- Miniproiecte
- Portofoliu
- Chestionare de feedback

BIBLIOGRAFIE

- Programa școlară pentru disciplina Matematică, 2017
- Programa școlară pentru disciplina Informatică și TIC, 2017
- Centrul național de Evaluare și Examinare – *Ghid metodologic de implementare a TIC în curriculumul național*, București, 2011
- <https://wiki.geogebra.org/en/Tutorials>
- Olaru Adriana – *Geometrie interactivă* – <https://www.geogebra.org/m/sq34EM3g>
- Platforma educațională <http://www.mathplayground.com>



PROGRAMĂ PENTRU DISCIPLINA OPȚIONALĂ „CREATIVE ENGLISH”

Tip: opțional la nivelul disciplinei limba engleză

Durata: 2 ani

Clasa: V – VI

Nr. de ore pe săptămână: 1 oră

Aria curriculară: Limbă și comunicare

Autor: prof. Lăpădat Carmen

Programa are următoarele componente:

- Argument
- Valori și atitudini
- Competențe generale
- Competențe specifice și activități de învățare
- Conținuturi
- Modalități de evaluare
- Bibliografie

ARGUMENT

Creative English se adresează elevilor din clasele a V-a și a VI-a și reprezintă un curs opțional menit să dezvolte cele 4 competențe de comunicare în limba engleză: reading, writing, listening & speaking.

Activitățile desfășurate în cadrul acestui opțional contribuie la dezvoltarea gândirii creative, a imaginației, inventivității și spontaneității. Prin aceste activități se creează un cadru favorabil exprimării personalității fiecărui elev și stimulării spiritului de echipă.

Motivația elevilor este un aspect important în activitatea didactică. Într-o lume a tehnologiei, a transdisciplinarității, computerele sunt din ce în ce mai utilizate în procesul de predare-învățare-evaluare. Astfel, lecțiile devin mai atractive și mai motivante în asimilarea cunoștințelor de către elevi.

Modernizarea curriculumului prin integrarea mijloacelor TIC la orele de clasă permite profesorului utilizarea unei multitudini de idei. Totodată, TIC stimulează interesul elevilor pentru lecție și creează un mediu de învățare modern și interactiv.

Activitățile și resursele propuse în acest curs consolidează cunoștințele dobândite în cadrul orelor de limba engleză din trunchiul comun, generând o pregătire aprofundată a elevilor. Drept urmare, elevii vor reuși să susțină cu succes examenele de evaluare națională precum și examenul Cambridge KET. Cursul abordează teme din universul personal al elevului: Family, Home, Happy Days, Customs and Traditions, Happy Days, Travelling, Countries and Nationalities, Hobbies.

Fiecare unitate de învățare vizează formarea unor competențe specifice corelate cu conținuturile de învățare și adaptate nivelului A1 din Cadrul European de Referință al Limbilor Străine. Structurile de limbă și vocabularul vor fi integrate în contexte adecvate nivelului afectiv-cognitiv al elevului prin texte și mesaje audiate.

Evaluarea va fi atât continuă cât și formală, apreciindu-se pronunția, intonația, fluența, expresivitatea în comunicare, creativitatea. Se vor evalua, de asemenea, cooperarea, lucrul în echipă și în perechi precum și progresul realizat prin administrarea periodică a unor teste Cambridge.

Formele de evaluare vor fi integrative și vor reflecta specificul cursului. Vor fi administrate teste la sfârșitul fiecărei unități de învățare, se vor evalua proiectele și portofoliile create de elevi în echipe de lucru. Astfel, la sfârșitul acestui curs, elevii vor comunica mai eficient în limba engleză la un nivel A1 conform standardelor CEFR, noilor planuri cadru și noii programe de gimnaziu aprobate prin OM nr.5237/ 01.09.2017.

VALORI ȘI ATITUDINI

- Manifestarea creativității în cadrul schimbului de idei și în cadrul lucrului în echipă în diferite situații de comunicare
- Conștientizarea rolului limbii engleze ca mijloc de acces la patrimoniul culturii universale
- Manifestarea curiozității față de tradițiile și obiceiurile specifice spațiului de cultură și civilizație anglo-saxon
- Manifestarea interesului pentru cunoașterea unor aspecte semnificative ale spațiului cultural anglo-saxon
- Facilitarea înțelegerii lumii și găsirea unor modalități de a contribui la îmbunătățirea ei
- Formarea unor atitudini și concepții care să dezvolte respectul de sine
- Formarea unei atitudini pozitive privind propria dezvoltare fizică, emoțională, estetică, spirituală, intelectuală, morală și socială

COMPETENȚE GENERALE

1. Receptarea de mesaje orale în situații de comunicare uzuală
2. Exprimarea orală în situații de comunicare uzuală
3. Receptarea de mesaje scrise în situații de comunicare uzuală
4. Redactarea de mesaje în situații de comunicare uzuală



CLASA A V-A

COMPETENȚE SPECIFICE ȘI ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

1. Receptarea de mesaje orale în situații de comunicare uzuală

1.1. Identificarea sensului global al unor mesaje și dialoguri uzuale, clar articulate

Activități de învățare:

- Identificarea situației de comunicare
- Selectarea imaginii corespunzătoare dintr-un set
- Oferirea de răspunsuri scurte la întrebarea: „Despre ce este vorba ...?”

1.2. Identificarea semnificației unor schimburi verbale uzuale și clar articulate, în situația în care interlocutorul oferă ajutor pentru a facilita înțelegerea

Activități de învățare:

- Participarea cu replici simple adecvate la un dialog
- Trasarea unui itinerariu pe un plan, după instrucțiuni de orientare simple
- Oferirea de răspunsuri simple / reacții nonverbale în interacțiuni uzuale (de exemplu: la piață, pe stradă, timp liber)

1.3. Manifestarea curiozității față de unele elemente specifice spațiului cultural al limbii studiate

Activități de învățare:

- Realizarea de colecții de cântece provenite din spațiul cultural respectiv
- Căutarea de clipuri / filme pe *Youtube* care aparțin spațiului cultural al limbii studiate
- Realizarea unor afișe de sărbători specifice pe baza unui document audio-video

2. Exprimarea orală în situații de comunicare uzuală

2.1. Prezentarea simplă a unei persoane / a unui personaj

Activități de învățare:

- Relatarea pe baza unei imagini și / sau a unor texte lacunare
- Oferirea de răspunsuri simple la întrebări de sprijin: Cine e în fotografie? Ce se întâmplă?
- Realizarea unui organizator grafic (de exemplu: arbore genealogic) și realizarea prezentării pe baza acestuia

2.2. Stabilirea de contacte sociale pe baza unor formule conversaționale simple (salut, bun rămas, prezentare, mulțumire, instrucțiuni)

Activități de învățare:

- Conversații simple, de tipul: „Bună”, „Ce mai faci”, „Ți-l / o prezint pe...”, „Scuză-mă”, „Îmi pare rău”
- Solicitarea / oferirea de indicații de orientare pe baza unei hărți (de exemplu: „Cum pot ajunge la..”)
- Solicitarea / oferirea de indicații simple pentru derularea unui joc - jocuri de rol pe tematici amuzante



2.3. Exprimarea preferințelor

Activități de învățare:

- Formularea în propoziții / fraze simple a preferinței
- Realizarea și prezentarea unui top al preferințelor din clasă
- Realizarea unui tabel în grup pentru a relaționa preferințele cu membrii grupului

2.4. Manifestarea disponibilității pentru participarea la dialog

Activități de învățare:

- Utilizarea unor formule conversaționale simple adecvate situației
- Jocuri de rol tematice (de exemplu: la cumpărături, activități pentru timpul liber, în excursie etc.)
- Pantomime și recunoașterea acțiunii mimate / personajului mimat

3. Receptarea de mesaje scrise în situații de comunicare uzuală

3.1. Identificarea informațiilor din panouri și semne aflate în locuri publice pentru facilitarea orientării

Activități de învățare:

- „Căutarea comorii” pe baza unor simboluri și semne
- Exerciții de identificare a unor informații vitale de securitate (Pericol, Nu traversați, Drum blocat, Drum în construcție, Ocolire etc.)
- Tur de galerie cu afișe realizate de grupuri

3.2. Extragerea informațiilor dintr-un text scurt, însoțit de ilustrații

Activități de învățare:

- Ordonarea / gruparea unor imagini pe baza informațiilor din text
- Oferirea de răspunsuri scurte la întrebări care vizează detalii, de exemplu: Cine? Ce? Unde? Când?
- Asocierea unor enunțuri cu imagini dintr-un set

3.3. Identificarea informațiilor din mesaje scrise simple de la prieteni sau de la colegi

Activități de învățare:

- Efectuarea unei activități în funcție de instrucțiunile dintr-un mesaj primit (pe bilețel, prin e-mail/SMS)
- Oferirea unui răspuns scurt adecvat la mesajul primit
- Identificarea expeditorului în cadrul unui schimb de bilețele în clasă

3.4. Manifestarea curiozității pentru lectura de orientare

Activități de învățare :

- Jocuri de orientare pe hartă, plan, în spațiul clasei, în funcție de instrucțiuni
- Realizarea de colecții (de exemplu: itinerarii de vacanță folosind hărți, pagini web, planuri de oraș sau muzeu, pliante; prospecte de produse din spațiul de cultură respectiv; instrucțiuni de jocuri)

4. Redactarea de mesaje în situații de comunicare uzuală

4.1. Redactarea de mesaje simple și scurte

Activități de învățare :

- Scrierea unei etichete pentru o imagine



- Formularea unui mesaj scurt pe WhatsApp
- Redactarea unei invitații / unui mesaj de mulțumire

4.2. Descrierea unor aspecte ale vieții cotidiene (oameni, locuri, școală, familie, hobby-uri), folosind propoziții scurte

Activități de învățare:

- Realizarea unui album cu hobby-urile personale sau ale membrilor familiei sau ale clasei (însoțite de o descriere elementară)
- Realizarea unui poster de grup cu o scurtă prezentare a eroilor preferați
- Realizarea unui colaj (școala, parcul, pădurea, grădina zoo etc.) și aplicarea de etichete adecvate

4.3. Manifestarea disponibilității pentru schimbul de mesaje scrise simple

Activități de învățare:

- Propunerea de teme stimulative pentru redactare
- Concurs de mesaje amuzante după 1-2 exemple oferite de profesor

CONȚINUTURI

Domenii de conținut	Conținuturi
1. Suporturi de învățare	<ul style="list-style-type: none">- Semne și indicatoare curente (locuri publice)- Anunțuri sau mesaje scrise în locuri publice- Pagini web ale unor locații turistice, planuri de oraș / muzeu, pliante, hărți, afișe turistice- E-mailuri- Pagini de internet / diverse aplicații video- Scurte fragmente de literatură pentru copii, adaptate nivelului A1- Documente autentice: afișe publicitare, pliante turistice, extrase din reviste pentru copii, benzi desenate- Formulare, meniuri, rețete culinare, instrucțiuni de securitate, inclusiv în format digital- Invitații- Clipuri Youtube, clipuri audio-video pe tematici culturale, articole de ziar scurte și simple, inclusiv în format digital
2. Sugestii de contexte de comunicare / vocabular	<ul style="list-style-type: none">- Domenii de prioritate imediată: propria persoană, cumpărături, activități curente, timp liber, preferințe, relații sociale- Personaje preferate- Orașe și locuri din spațiul cultural respectiv- Sărbători naționale- Persoane celebre: sportivi, exploratori, artiști- Activități de interes: muzică, sport, sporturi extreme, protecția animalelor / protecția mediului- Tradiții și obiceiuri specifice- Țări, mijloace de transport- Numere / date

Domenii de conținut	Conținuturi
3. Gramatică funcțională (acte de vorbire / funcții ale limbii, inclusiv convenții socio-culturale)	<ul style="list-style-type: none"> - A cere și a oferi informații - A cere scuze, a mulțumi, a da un ordin - A exprima preferințe, a descrie persoane, locuri - A relata la timpul prezent - A participa la schimburi verbale orale / scrise simple - A descrie obiceiuri și activități - A exprima acordul / dezacordul - A relata activități simple la timpul trecut - A dialoga pe teme cunoscute - A face invitații - A relata activități simple la timpul viitor

Exemple de activități de învățare:

- A short text about your favourite food
- A short blog entry about street food in your country
- A recipe you are going to post on Facebook / Instagram
- An email about your house
- An email about your daily routine
- Kahoot and Plickers - quizzes about sports
- An instant phone message
- Creating a movie about fashion by using Moviemaker
- A blog entry about yourself by using the internet
- Quizzes – Socrative; topic: the UK
- Songs Collection from the UK. Famous singers / bands / and songs

Observații: se vor utiliza Platforma e-learning Google Classroom, softurile de creare chestionare Socrative, Kahoot și Plickers, softurile de editare foto / video PicsArt, MovieMaker și Filmora Go.

Modalități de evaluare

- Quizzes
- Teste (itemi obiectivi și subiectivi)
- Observarea sistematică
- Tema de lucru (în clasă, acasă)
- Proiectul
- Portofoliul
- Autoevaluarea

Bibliografie:

1. Nunan D. – *Research Methods in Language Learning / National Center for English Language Teaching and Research*, Cambridge
2. O'Malley, J. / Valdez Pierce L. – *Authentic Assessment for English Learners*, USA 1996
3. Right On – Manual pentru clasa a V-a L1, ExpressPublishing
4. Tom Hutchinson – *Project Student's Book*, Oxford
5. Motivate 5, English Practice, activity Book, Macmillan

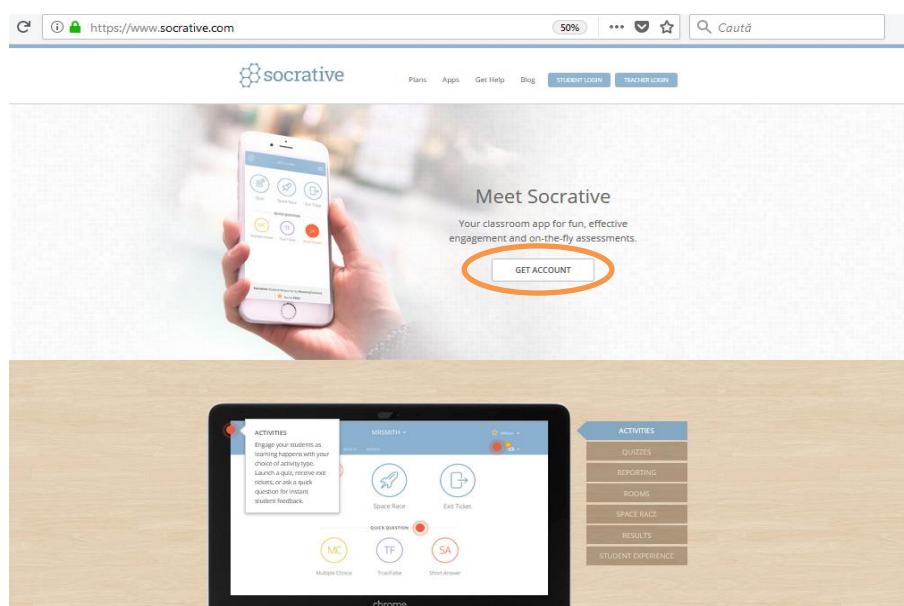
SOCRATIVE – UN INSTRUMENT UTIL ÎN EVALUARE

Prof. Adriana Olaru

SOCRATIVE este o aplicație pentru evaluare - o alternativă la testele clasice, pe suport de hârtie. Se recomandă utilizarea ei cu predilecție în lecțiile de recapitulare - pentru evaluarea cunoștințelor sau în lecțiile de predare-învățare-evaluare, pentru obținerea unui feed-back imediat (în partea de fixare a cunoștințelor). Este un instrument ușor de utilizat, cu ajutorul căruia se obțin rezultate în timp real sau rapoarte care pot fi descărcate ca fișiere Excel ori pdf. Cu **Socrative** se pot crea și administra teste pentru diferite discipline, care pot fi copiate sau partajate cu alți profesori. Avantaje ale utilizării aplicației:

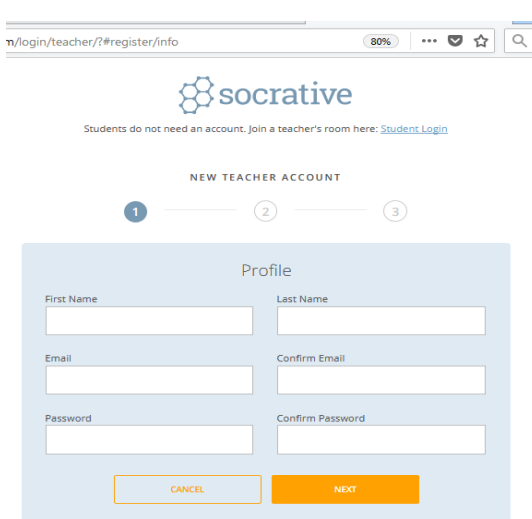
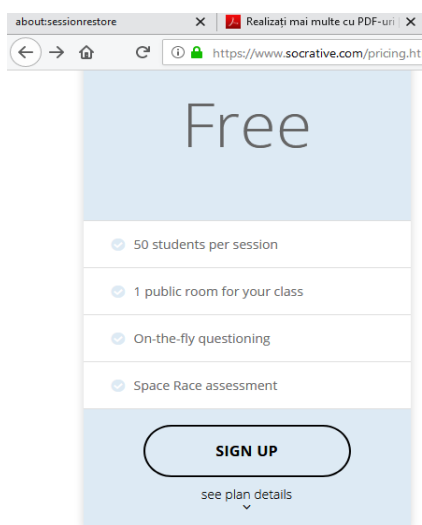
- Permite crearea de teste cu 3 tipuri de itemi: variante multiple de răspuns, adevărat / fals, cu răspuns scurt.
- Rezolvarea testului de către elevi se poate face utilizând diferite dispozitive IT (PC, laptop, tabletă, telefon mobil), cu condiția conectării la internet.
- Elevii nu au nevoie de cont pentru a rezolva testul propus de profesor. Este suficient să acceseze aplicația **SOCRATIVE STUDENT** și să se conecteze la clasa profesorului (room), pe baza codului transmis de acesta.
- Elevii pot rezolva testul oriunde (acasă, în sala de clasă, în parc, la bibliotecă)
- Poate fi folosită pentru a propune elevilor teme pentru acasă.
- Rapoartele generate îi sugerează profesorului un plan de remediere, de intervenție în vederea creșterii randamentului școlar.
- Rezolvarea testului se păstrează pe serverul aplicației **Socrative** și poate fi vizualizată de elev sau de părinte oricând.

Aplicația **Socrative** poate fi accesată pe site-ul www.socrative.com. Sunt 3 planuri (versiuni) ale aplicației, dintre care unul singur este gratuit (planul *Free*). Acesta oferă unui utilizator cu cont **TEACHER** următoarele: o cameră publică pentru clasa sa, 50 de elevi pe sesiune, rapoarte, partajarea testelor prin codul SOC și altele. În continuare, voi prezenta pașii care trebuie urmați pentru accesarea versiunii *Free* a aplicației **Socrative**, în calitate de utilizator **TEACHER**.



Pasul 1. Crearea contului

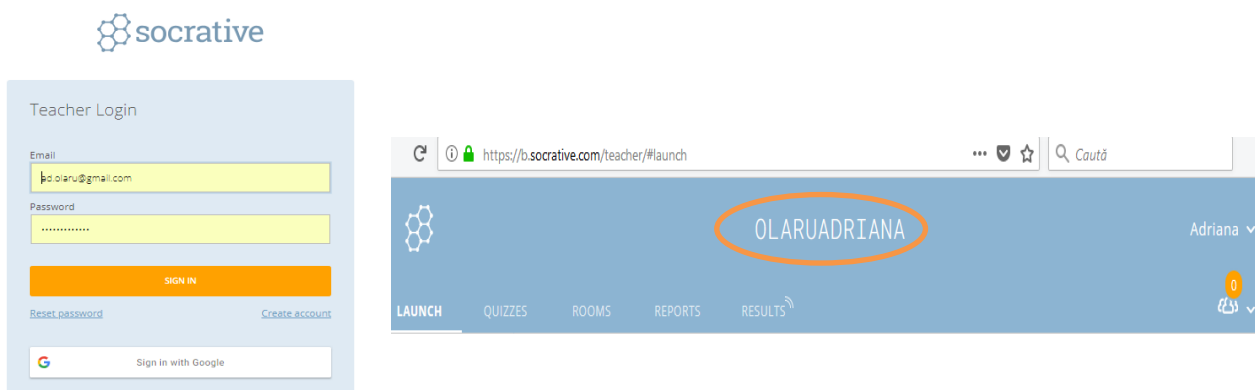
Se dă click pe butonul **GET ACCOUNT**. Pe coloana corespunzătoare planului *Free* se dă click pe butonul **SIGN UP**. Se deschide pagina **NEW TEACHER ACCOUNT**:



Pasul 2. Se completează toate câmpurile și se apasă butonul Next, pentru a finaliza crearea contului.

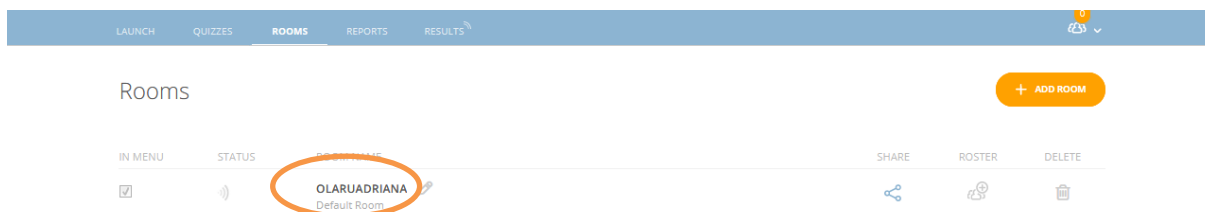
Pasul 3. Conectarea la aplicație

Pentru conectarea ca profesor, se dă click pe butonul **TEACHER LOGIN**, situat în partea dreaptă sus. În caseta **Teacher Login** se introduc adresa de email și parola de la Pasul 2. La conectare, utilizatorului i se atribuie un cod de identificare format numai din litere mari și cifre (de exemplu, **VSRTLKTF6**), pe care trebuie să-l comunice elevilor pentru a susține un test. Acest cod poate fi modificat; în acest caz, codul (modificat) pentru **Room** este **OLARUADRIANA**.



Interfața este împărțită în 5 secțiuni, ce se pot accesa dând click pe fiecare, în bara de sus:

Room – clasa creată:



Quizzes – permite crearea testelor; are opțiuni de creare sau import a testelor, afișează toate testele create și importate.

NAME ↑	DATE ↓	COPY	DOWNLOAD	SHARE
Numere întregi	10/19/18			
Multimi	10/19/18			
Operații cu foldiere și fișiere	10/19/18			
Divizibilitate - clasa a VI-a	10/19/18			
Componentele fizice ale unui sistem de calcul (Hardware)	10/19/18			
Numere naturale	10/19/18			
Triunghiul	10/19/18			

Launch – lansarea testelor, are opțiuni privind modalitatea de lansare și feedback.

LAUNCH QUIZZES ROOMS REPORTS RESULTS

Quiz Space Race Exit Ticket

QUICK QUESTION

MC TF SA

Multiple Choice True / False Short Answer

Reports prezintă rapoarte care pot fi descărcate, salvate în Google Drive sau trimise prin email, iar **Results** afișează rezultate în timp real, în timpul sesiunii active, după lansarea testului.

Crearea unui test

Pasul 1. În secțiunea **Quizzes** se apasă butonul **Add Quiz** și se alege opțiunea **Create New** pentru a crea un test nou. Cu opțiunea **Import**, se poate importa un test din **Socrative Shared Quiz List**, pe baza codului SOC al testului.

Pasul 2. Se deschide pagina de creare a testului. Fiecărui test creat i se atribuie în mod automat un număr SOC cu ajutorul căruia testul poate fi căutat în resurse. Mai întâi, trebuie introdus titlul testului – în acest exemplu, „*Componentele fizice ale unui sistem de calcul*”.

OLARUADRIANA

Adriana ▾

LAUNCH QUIZZES ROOMS REPORTS RESULTS

0

SAVE & EXIT

Enable Sharing
SOC-36653962

Componentele fizice ale unui sistem de calcul

Sunt disponibile 3 tipuri de întrebări: cu alegere multiplă, adevărat/fals și cu răspuns scurt.

QUESTIONS

[+ MULTIPLE CHOICE](#)[+ TRUE / FALSE](#)[+ SHORT ANSWER](#)**Pasul 3.** Crearea întrebărilor cu alegere multiplă

Se dă click pe butonul **+ MULTIPLE CHOICE**, apoi se completează întrebarea și variantele de răspuns, bifând varianta corectă. Se pot adăuga alte variante de răspuns cu ajutorul butonului **ADD ANSWER**. Se apasă **Save** pentru salvarea întrebării. Modificarea întrebării se poate face cu ajutorul opțiunii **EDIT**.

#1

EDIT

Tastatura este dispozitiv de:

ANSWER CHOICE

A Stocare

B Intrare

C Ieșire

D Intrare-ieșire

QUESTIONS

[+ MULTIPLE CHOICE](#)[+ TRUE / FALSE](#)[+ SHORT ANSWER](#)**Pasul 4.** Crearea întrebărilor de tip Adevărat / Fals

Se selectează **+ TRUE / FALSE**, apoi se completează întrebarea, se bifează răspunsul corect (**True** sau **False**) și se apasă **Save**.

#2

EDIT

1 MB = 1024 GB

Correct Answer:

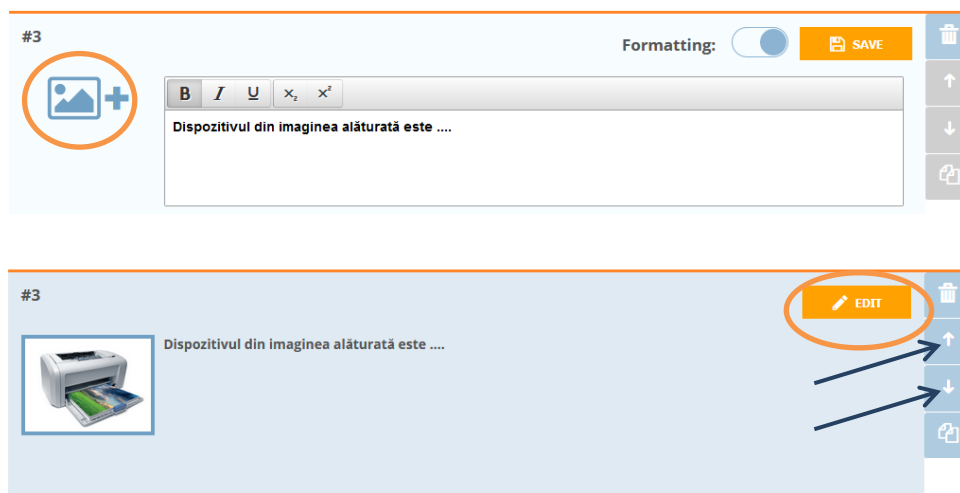
True False

QUESTIONS

[+ MULTIPLE CHOICE](#)[+ TRUE / FALSE](#)[+ SHORT ANSWER](#)

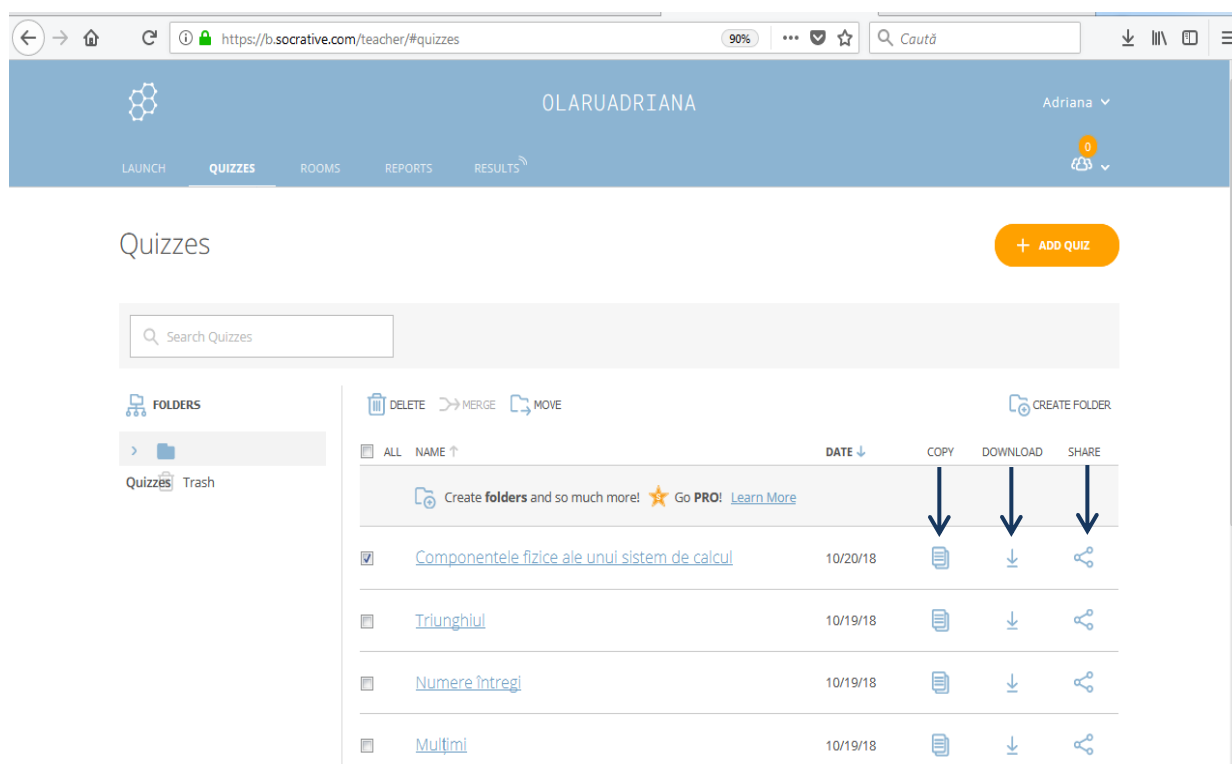
Pasul 5. Crearea întrebărilor cu răspuns scurt

Se selectează + **SHORT ANSWER** și se introduce întrebarea. Se poate insera o imagine cu ajutorul butonului din stânga casetei de text corespunzătoare întrebării:



Se repetă pașii 3, 4, 5 pentru a crea alte întrebări și se salvează fiecare întrebare. O întrebare salvată poate fi modificată cu ajutorul opțiunii **EDIT**. Ordinea întrebărilor din test poate fi schimbată cu ajutorul butoanelor săgeți (↑ și ↓). La final, se dă click pe **SAVE & EXIT**.

Un test creat poate fi copiat, partajat sau descărcat în format pdf pentru a fi tipărit. Pentru realizarea acestor operațiuni, în pagina **Quizzes** se selectează testul și se apasă pe pictograma corespunzătoare (**COPY**, **SHARE** sau **DOWNLOAD**) din partea dreaptă. În partea a doua a acestui Ghid, am anexat modele de teste exportate în format pdf pentru disciplinele **Matematică**, **Geografie** și **Informatică** și **TIC** realizate de profesorii participanți la cursuri.



Lansarea testului

Pasul 1. În secțiunea **LAUNCH** se apasă pe **Quiz** și, în caseta **Choose Quiz**, se selectează testul, apoi se dă click pe **NEXT**.

Pasul 2. În caseta **Choose Delivery Method and Settings**, se alege una din cele 3 opțiuni: **Instant Feedback**, **Open Navigation** sau **Teacher Paced**. În acest exemplu, am ales **Instant Feedback** și am selectat toate cele 5 opțiuni din dreapta: **Require names**, **Shuffle Questions**, **Shuffle Answers**, **Show Question Feedback**, **Show Final Score**. Elevii vor primi întrebările și variantele de răspuns într-o ordine aleatoare, deci nu se vor putea „inspira” de la colegi în cazul în care testul este susținut simultan de toți elevii din clasă. Se apasă butonul **Start** pentru a lansa testul. Se va deschide secțiunea **Results**, în care vor fi afișate rezultatele elevilor care au susținut testul.

The left screenshot shows the 'Launch Quiz' interface. It has a search bar labeled 'Search Quizzes' and a table of quizzes. The table has columns for 'NAME' and 'DATE'. The selected quiz is 'Componentele fizice ale unui sistem de calcul' with a date of '10/21/18'. Below the table are two buttons: 'PREVIOUS' and 'NEXT'.

NAME ↑	DATE ↓
<input checked="" type="radio"/> Componentele fizice ale unui sistem de calcul	10/21/18
<input type="radio"/> Triunghiul	10/19/18
<input type="radio"/> Numere întregi	10/19/18
<input type="radio"/> Mulțimi	10/19/18
<input type="radio"/> Operații cu foldere și fișiere	10/19/18

The right screenshot shows the 'Choose Delivery Method and Settings' interface. It has three delivery methods: 'Instant Feedback', 'Open Navigation', and 'Teacher Paced'. The 'Instant Feedback' method is selected. To the right, there are five settings: 'Require Names', 'Shuffle Questions', 'Shuffle Answers', 'Show Question Feedback', and 'Show Final Score', all of which are turned on. There is also a 'One Attempt' setting which is turned off. At the bottom, there are two buttons: 'PREVIOUS' and 'START'.

Susținerea testului de către elevi

Pasul 1. Accesarea aplicației în calitate de elev

În pagina www.socrative.com se apasă butonul **STUDENT LOGIN**.

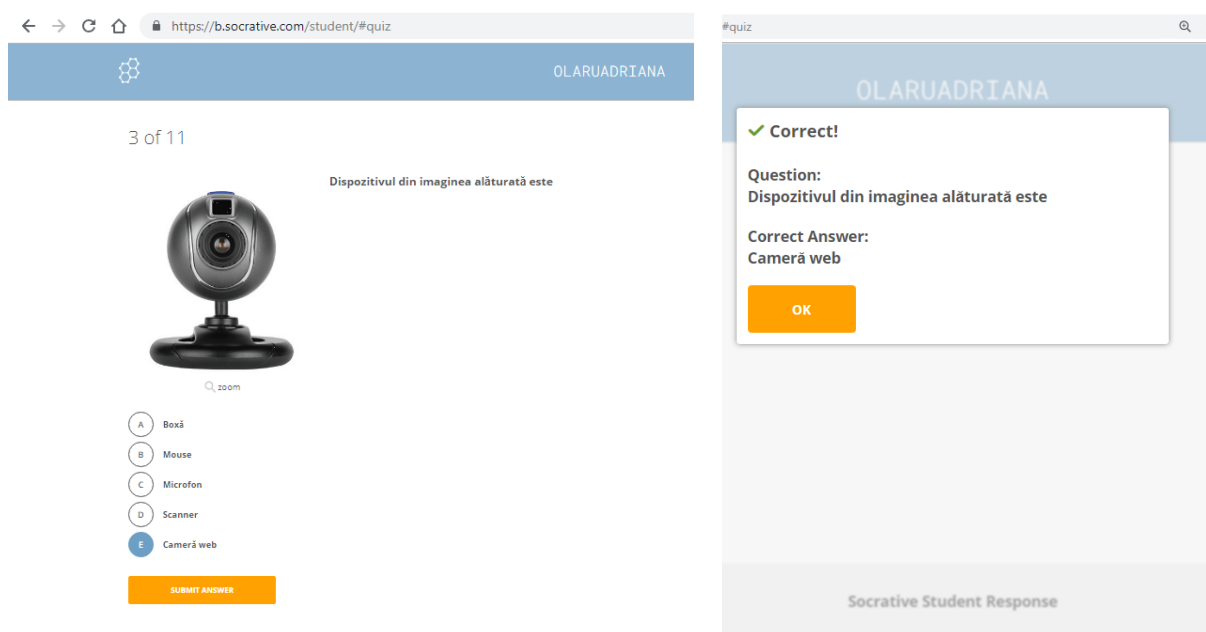
În caseta **Room Name** din pagina **Student Login** se introduce numele clasei profesorului (**room**) și se apasă **JOIN**.

Pasul 2. În caseta **Enter your name**, elevul își introduce numele și apasă **DONE**.

The screenshot shows the 'Student Login' form. It has a header with the Socrative logo. Below the header, there is a 'Room Name' input field with the text 'OLARUADRIANA' entered. Below the input field is a blue 'JOIN' button. At the bottom right, there is a language selector showing 'English'.

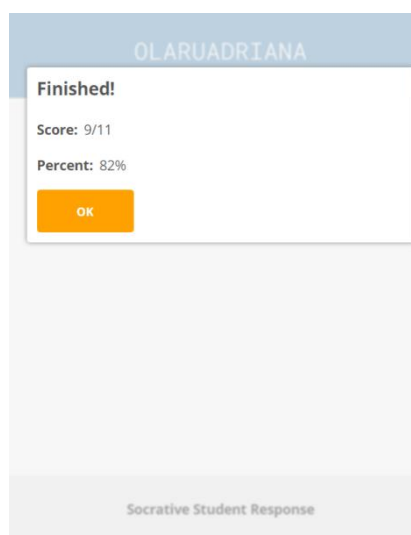
The screenshot shows the 'Enter your name' form. It has a header with the text 'lent/#name'. Below the header, there is a blue bar with the text 'OLARUADRIANA'. Below the bar is an 'Enter your name' input field with the text 'Cristea Raluca' entered. Below the input field is a blue 'DONE' button.

Pasul 3. Elevul răspunde la întrebările din test. După fiecare răspuns, primește feedback privind corectitudinea răspunsului (**Correct** sau **Incorrect**) și, de asemenea, este afișat răspunsul corect.



Pasul 4. Finalizarea testului

După ce a răspuns la toate întrebările, în caseta **Finished**, elevul poate vedea rezultatul sub formă de procent și de scor (numărul de răspunsuri corecte din numărul total de răspunsuri).



Secțiunea „Results” pentru contul Teacher

În secțiunea **Results**, profesorul poate vizualiza răspunsurile elevilor pe măsură ce aceștia răspund la întrebări. Răspunsurile corecte sunt marcate cu verde iar cele greșite, cu roșu. Este afișat procentul elevilor care au răspuns corect la fiecare întrebare, iar, în funcție de acestea, profesorul poate lua măsuri remediale pentru îmbunătățirea calității activității.

OLARUADRIANA
Adriana ▾

LAUNCH
QUIZZES
ROOMS
REPORTS
RESULTS

1
🔄 ▾

Componentele fizice ale unui sistem de calcul

FINISH

Show Names
 Show Answers

Name ↑	Progress (%)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Arsene Laura	100% ✓	True	de bază	micropro	C	False	B	Backspac	#	Mouse	C	C
Badea Marius	100% ✓	True	de bază	micropro	C	False	C	backspac	#	mouse	C	C
Cristea Raluca	100% ✓	True	de bază	micropro	C	False	B	backspac	#	mouse	D	C
Enache Daniela	100% ✓	True	de bază	micropro	C	False	B	backspac	#	mouse	C	C
Class Total	100%	100%	50%	100%	100%	75%	100%	100%	100%	100%	75%	100%

Click question numbers or class total percentages for detailed views.

Secțiunea „Reports”

În fereastra **Reports** se selectează testul pentru care dorim raportul, apoi modul de prezentare a raportului:

- Pentru întreaga clasă, în Excel
- Raport individual pentru fiecare elev
- Raport pentru fiecare întrebare.

Tot din această fereastră se poate alege și modul de transmitere a raportului: prin email, prin descărcare sau prin Google Drive. De asemenea, este disponibilă și opțiune de vizualizare a graficului.

Limite ale aplicației Socrative – planul Free

Fiind o versiune gratuită, Socrative Free are, evident, niște limite. Menționez câteva:

- O singură sală de clasă pentru un profesor;
- Număr redus de instrumente;
- Rezultatele sunt vizibile doar în timpul unei sesiuni de lucru deschise; după închiderea sesiunii de lucru pot fi vizualizate doar rapoartele;
- Nu permite asocierea de punctaje întrebărilor, care, la finalul testului, să fie convertite în notă (prin cumularea lor);
- Nu permite adăugarea de fișiere audio-video;
- Nu are versiune în limba română.

KAHOOT! - O APLICAȚIE PENTRU VIITOR

Prof. Adriana Constantin

Kahoot! este o aplicație lansată în anul 2013 în Norvegia, care cunoaște o largă utilizare în învățământ. Ea poate fi folosită cu succes în diferite etape ale scenariului didactic în scopul consolidării cunoștințelor anterior dobândite sau a celor nou predate, asigurând feed-back-ul. Pe scurt, prin această aplicație se pot crea și administra teste cu un număr mai mare sau mai mic de itemi. Avantajul folosirii ei constă în faptul că mobilizează și dinamizează clasa, prezentând chestionarul alcătuit ca pe un joc, în care rapiditatea răspunsului determină acumularea unui punctaj superior și, implicit, posibilitatea de a se situa pe un loc fruntaș - chiar dacă elevul are același număr de răspunsuri corecte ca și un alt elev participant la test. În plus, profesorul și elevii pot vizualiza rezultatele „jocului” într-un fișier Excel în care pot fi consultate deosebite aspecte legate de rezultat, în general sau pentru fiecare item în parte. Acest lucru face aplicația deosebit de utilă atât în evaluarea elevilor, cât și în inițierea unor măsuri de remediere, pornind de la feed-back-ul oferit.

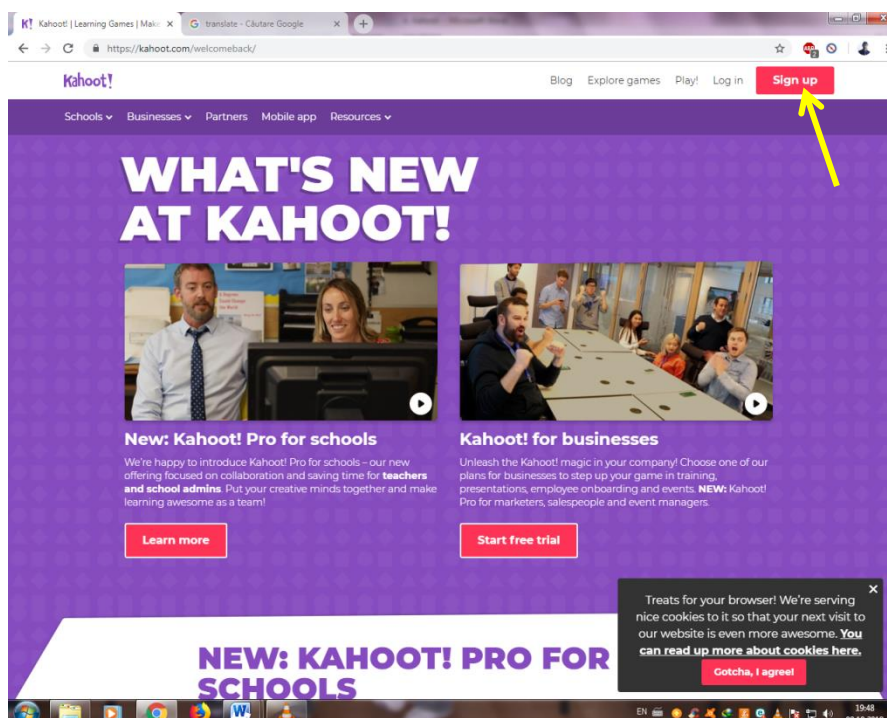
PREZENTARE GENERALĂ

Menționăm că această aplicație trebuie privită din punctul de vedere al profesorului și din cel al elevului. Să vedem cum putem construi un chestionar online cu ajutorul aplicației Kahoot!. Pentru aceasta, profesorul trebuie să intre pe site-ul **kahoot.com**. Cadrul didactic trebuie să aibă în vedere:

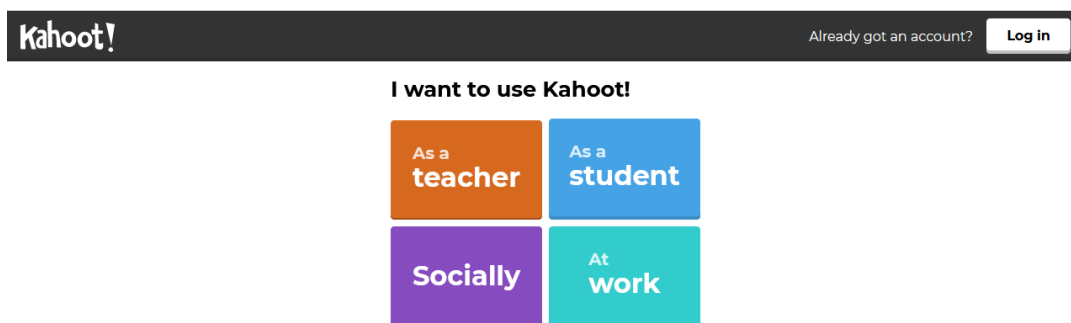
CONECTAREA LA APLICAȚIA KAHOOT!

Cazul 1. Profesorul nu are un cont Kahoot!. El trebuie să își creeze unul. Pentru aceasta, va urma următorii pași:

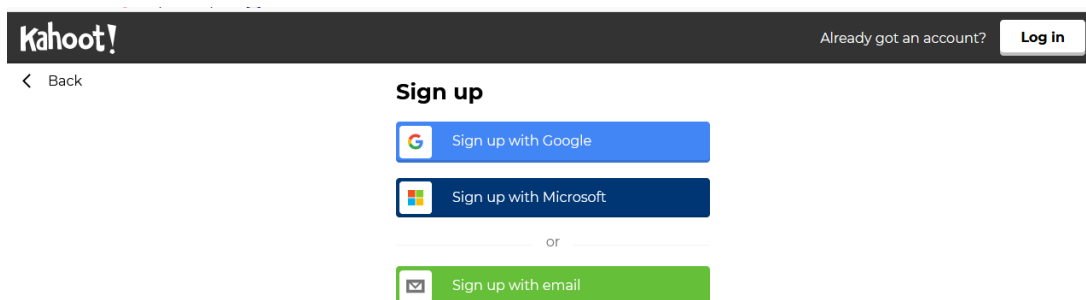
Pasul 1. Selectează butonul **Sign up**.



Pasul 2. Selectează butonul **As a teacher**.

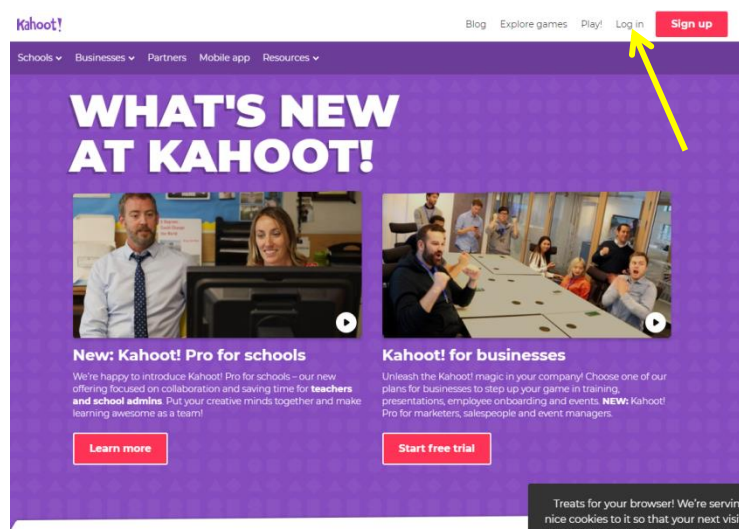


Pasul 3. Selectează modalitatea dorită de creare a contului și urmează indicațiile.

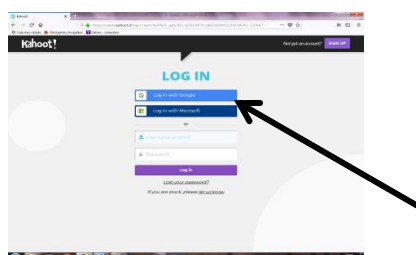


Cazul 2. Profesorul are deja un cont Kahoot!. Procedează astfel:

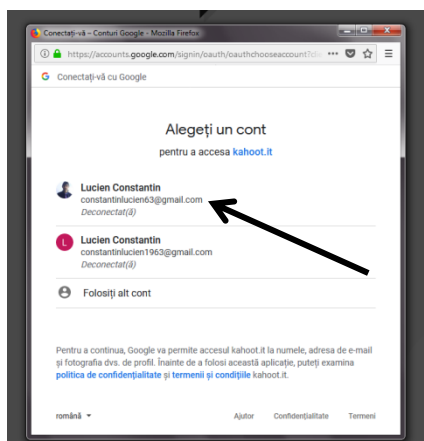
Pasul 1. Selectează butonul „Log in”.



Pasul 2. Profesorul selectează modalitatea de conectare pe care o dorește. De exemplu, dacă dorește conectarea cu Google, selectează **Log in with Google**.

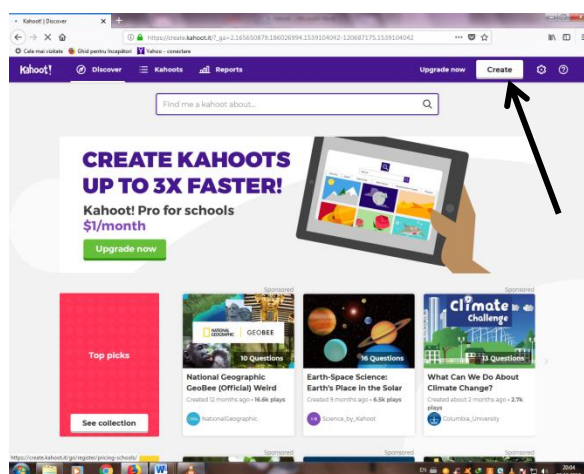


Pasul 3. Selectează contul cu care dorește să se conecteze.

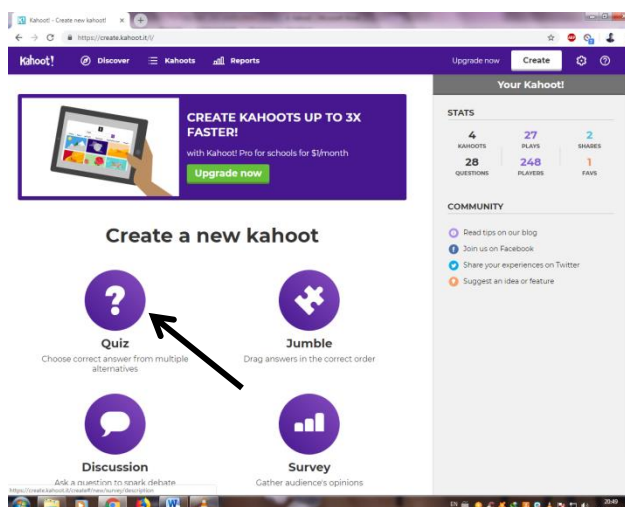


CONSTRUCȚIA TESTULUI

Pasul 1. Selectează butonul **Create**.



Pasul 2. Pentru construcția propriu-zisă a testului, selectează **Quiz**.



Pasul 3. În casețele corespunzătoare, profesorul completează titlul testului, domeniul, accesibilitatea, limba publicului țintă, nivelul de învățământ la care testul are aplicabilitate și, eventual, bibliografia de referință. Se poate adăuga și un fișier video, ca element introductiv la test.

Selectând fie butonul **Image Library by Getty Images**, fie butonul **Upload your image**, se inserează o imagine simbol pentru testul realizat. În final, în această fereastră se selectează butonul **Ok, go**, pentru a trece la construcția propriu-zisă a testului.

Close **K! Quiz** Ok, go

Title (required) 95

Description (required)
A #math #blindkahoot to introduce the basics of #algebra to #grade8

Cover image ⓘ
Image Library by Getty Images Upload your image
New!
or drag & drop image

Visible to ⓘ Language Audience (required)
Everyone English Please select...


Credit resources ⓘ

Intro video ⓘ
<https://www.youtube.com/watch?v=xvNR4SRJu08>



Pasul 4. Pentru a crea prima întrebare, se selectează **Ad question**.

Exit **K! Quiz** Save

Description
 **Patrulaterul**
#math
Everyone

Game creator
+
Add question
[Import from spreadsheet](#)

Pasul 5. Profesorul scrie întrebarea în caseta **Question**. În caseta **Time limit** se fixează timpul pe care elevii îl au la dispoziție pentru a da răspunsul. Se completează cel puțin două dintre cele patru variante de răspuns. Se bifează răspunsul corect. Se poate insera și o imagine sugestivă. Se selectează butonul **Next**.

Question 1 [Next]

Question (required): Care este suma măsurilor unghiurilor unui patrulater convex?

Time limit: 20 sec | Award points: YES

Media:

Answer 1 (required): 180° ✓

Answer 2 (required): 360° ✓

Answer 3: 90° ✓

Answer 4: 60° ✓

Credit resources: Imgorthand/E+/Getty Images

Pasul 6. Pentru a trece la construcția următorului item, se selectează butonul **Ad question**.

Quiz [Exit] [Save]

Description

Patrulaterul #math Everyone

Game creator

Care este suma măsurilor unghiurilor unui patrulater convex? Time limit: 20s

+
Add question

[Import from spreadsheet](#)

Pasul 7. Se procedează în mod analog, până se ajunge la numărul de itemi dorit. Se selectează butonul **Next**.

Question 2 [Close] [Next]

Question (required): Dacă un paralelogram are diagonalele congruente, atunci acesta este...

Time limit: 30 sec | Award points: YES

Media:

Answer 1 (required): romb ✓

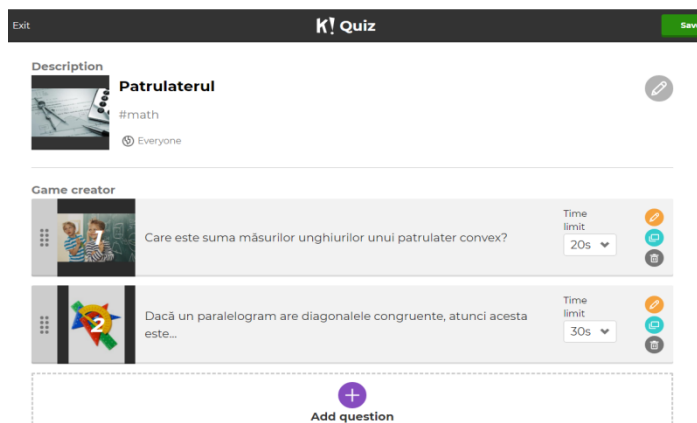
Answer 2 (required): trapez isoscel ✓

Answer 3: dreptunghi ✓

Answer 4: trapez dreptunghic ✓

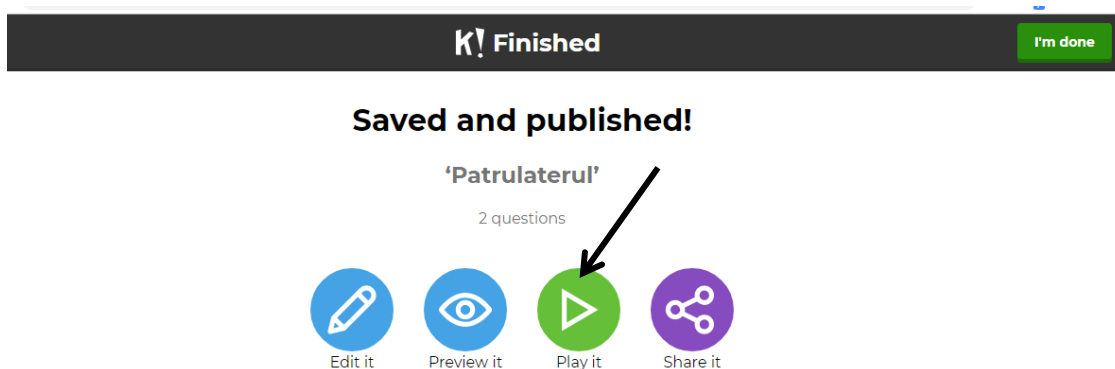
Credit resources: t_kimura/E+/Getty Images

Pasul 8. Pentru finalizarea construcției testului se selectează butonul **Save**.

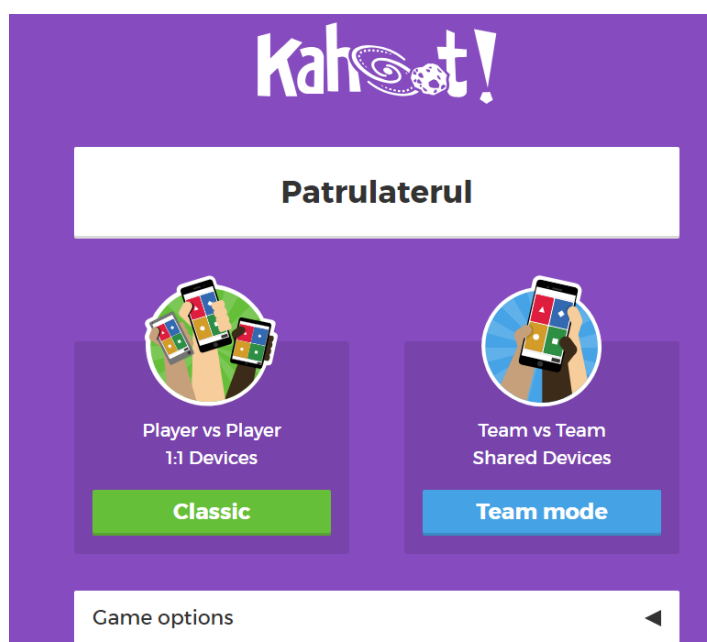


ADMINISTRAREA TESTULUI

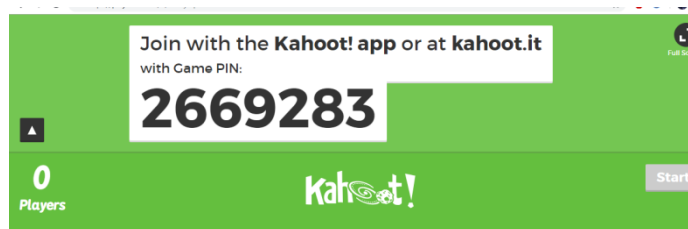
Pasul 1. Profesorul selectează butonul **Play it**.



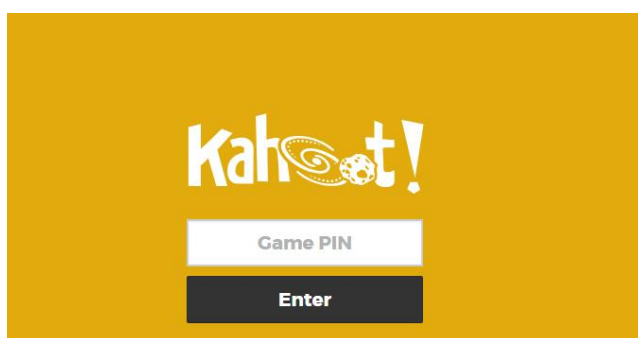
Pasul 2. Sunt două modalități de administrare a testului – *classic* sau *team mode*, respectiv individual și pe echipe. Vom prezenta modalitatea **Classic**.



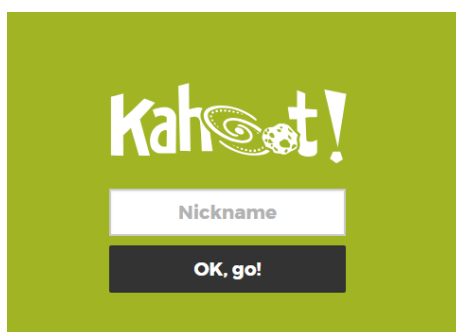
Pasul 3. Aplicația generează în mod automat codul Pin.



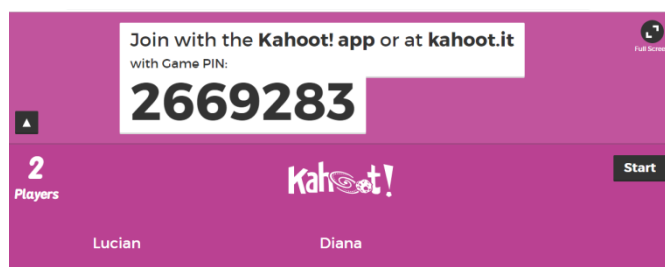
Ce fac elevii? Acum se solicită elevilor să intre fie cu calculatorul, fie cu telefonul mobil pe **kahoot.it** unde, în caseta corespunzătoare, vor completa PIN-ul jocului, după care vor apăsa **Enter**.



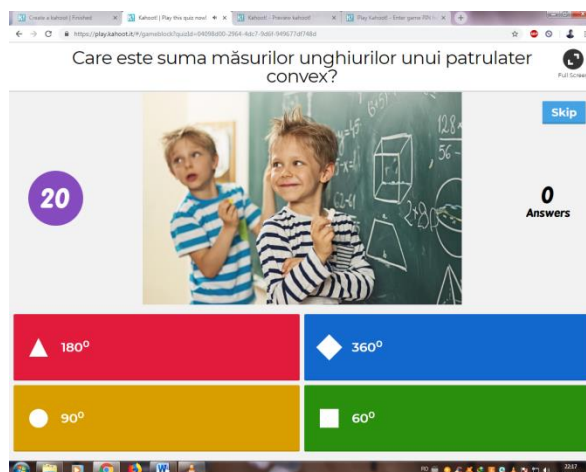
Pasul 1. Se solicită elevilor să completeze numele în caseta corespunzătoare, după care să selecteze **Ok, go!** pentru a intra în joc.



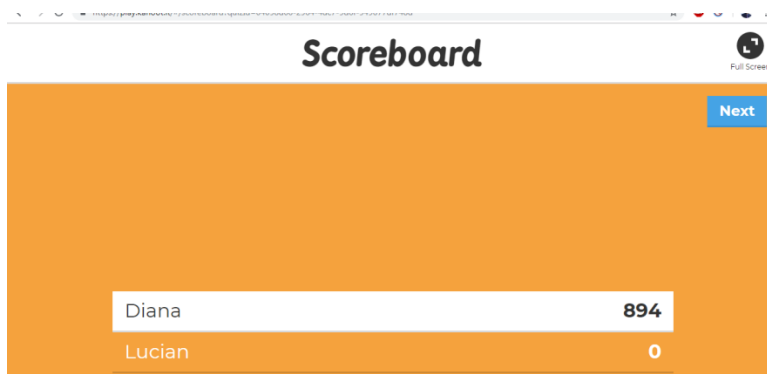
Pasul 2. În fereastră, apar numele elevilor participanți la joc. Profesorul selectează butonul **Start**.



Se lansează prima întrebare. Elevii participanți aleg răspunsul corect pe dispozitivele lor (telefon mobil, laptop sau calculator).



Pasul 3. Este prezentat scorul fiecărui participant pentru primul item. Scorul depinde atât de corectitudinea răspunsului, cât și de rapiditatea lui.



Pasul 4. Profesorul trimite următoarea întrebare, apăsând butonul **Next**. În continuare, se procedează în mod analog. Rezultatele finale se prezintă în două forme. Mai întâi, sub forma unui podium, în care câștigătorii sunt medaliați.



Selectând butonul **Get Results**, în aplicație apare o fereastră din care profesorul poate alege butonul **Save Results**.



Game Over

Show feedback

What would you like to do next?

Save Results

Play Again

New Game

Diana	1,931
Lucian	0

Rezultatele vor fi salvate sub forma unui fișier Excel. Ele oferă informații cu privire la întregul test, dar și la fiecare item în parte, fiind foarte utile cadrului didactic.

	A	B	C	D	E	F	G	
1	Patrulaterul							
2	Played on	9 Oct 2018						
3	Hosted by	lucien1963						
4	Played with	2 players						
5	Played	2 of 2 questions						
6								
7	Overall Performance							
8	Total correct answers (%)	66,67%						
9	Total incorrect answers (%)	33,33%						
10	Average score (points)	965,50 points						
11								
12	Feedback							
13	How fun was it? (out of 5)	0,00 out of 5						
14	Did you learn something?	0,00% Yes		0,00% No				
15	Do you recommend it?	0,00% Yes		0,00% No				
16	How do you feel?	0,00% Positive		0,00% Neutral		0,00% Negative		
17								
18	Switch tabs/pages to view other result breakdown							

	A	B	C	D	E
1	Patrulaterul				
2	Final Scores				
3	Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers
4	1	Diana	1931	2	0
5	2	Lucian	0	0	1
6					
7	Switch tabs/pages to view other result breakdown				
8					

	C	D	E	F	G
1					
2					
3	Total Score (points)	Q1	Care este suma măsurilor unghiurilor unui patrulater convex?	Q2	Dacă un paralelogram are diagonalele congruente, acesta este...
4	1931	894	3600	1037	dreptunghi
5	0	0	1800	0	
6					
7					

KAHOOT! - ÎN CLASA DE ELEVI

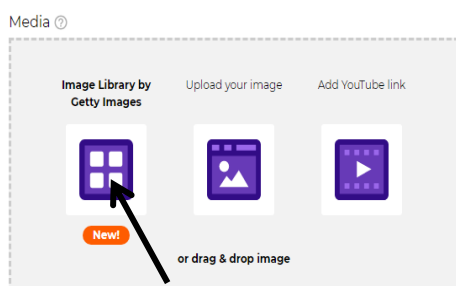
Prof. Adriana Constantin

În acest paragraf, vom construi un test cu ajutorul aplicației *Kahoot!*. În procesul concret de construcție a testului, se va vedea și se va înțelege mai clar modalitatea concretă și complexă în care aplicația *Kahoot!* poate fi folosită și integrată în procesul instructiv-educativ. Va fi un test pentru capitolul **Paralelogram**, din programa de geometrie a clasei a VII-a.

CONSTRUCȚIA TESTULUI

Pasul 1: După ce se intră în contul personal, așa cum s-a arătat în paragraful referitor la prezentarea generală a aplicației, se selectează butonul **Create**.

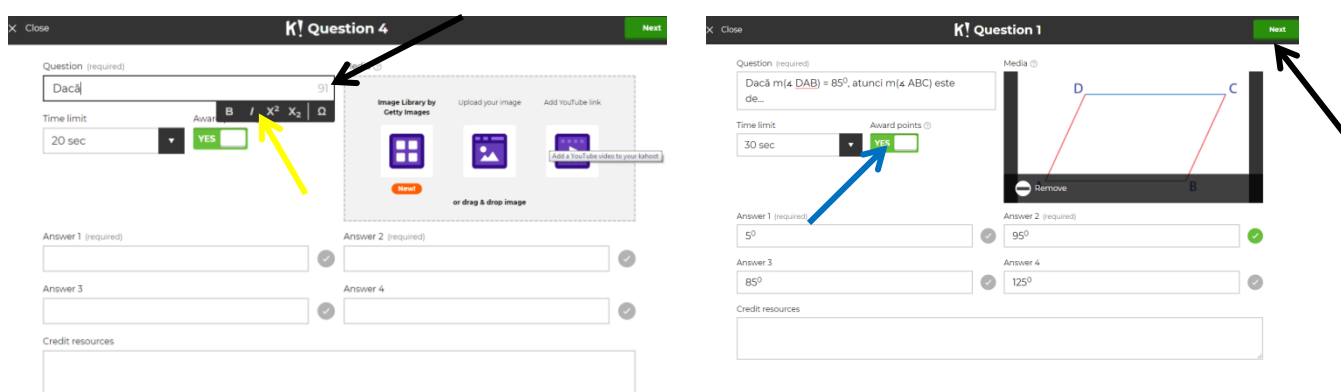
Pasul 2: În fereastră, se completează în casetele corespunzătoare datele generale referitoare la test. În cazul nostru, titlul testului este **Paralelogramul**, iar simbolul asociat disciplinei este **#math**. Pentru a putea fi administrat clasei, am selectat vizibilitatea **Everyone**. Dacă am fi selectat opțiunea **Only me**, testul ar fi fost accesibil numai pentru cel care l-a construit. Alegem limba română, prin selectarea opțiunii **Român** din caseta **Language**. Pentru nivelul de studii căruia i se adresează testul, respectiv școală gimnazială, din mai multe opțiuni, am selectat din caseta **Audience** opțiunea **School**. Imaginea simbol a testului a fost adăugată folosind opțiunea **Image Library by Getty Images**, categoria **Math**, după cum se vede din imaginile din rândul al doilea. Apoi, se selectează butonul **Ok, go**:



Pasul 3: Pentru a trece la construcția propriu-zisă a itemilor, se selectează butonul **Add question**.

Pasul 4: În caseta **Question**, se formulează itemul. Propoziția care îl exprimă trebuie să conțină maxim 95 de caractere. Pe măsură ce scriem, în casetă ne sunt indicate numărul de caractere pe care le mai avem la dispoziție (săgeată neagră). Dedesubt, se deschide temporar o minicasetă care ne permite să folosim opțiunea bold, italic, simbol etc. (săgeata galbenă).

În caseta **Time limit** se fixează timpul pe care îl au la dispoziție elevii pentru a da răspunsul (maxim 120 de secunde). După cum se vede, pentru acest item am fixat timpul de răspuns la 20 de secunde. Pe măsură ce scriem, în casetă ne sunt indicate numărul de caractere pe care le mai avem la dispoziție (săgeată neagră). Dedesubt, se deschide temporar o minicasetă care ne permite să folosim opțiunea bold, italic, simbol etc. (săgeata galbenă).



În casetele **Answer**, sunt disponibile patru variante de răspuns. Se bifează varianta corectă; în cazul nostru, răspunsul corect este varianta 2.

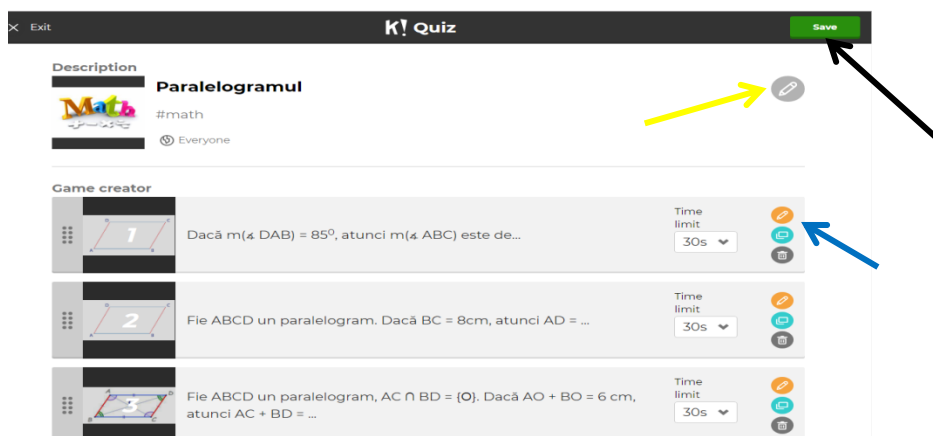
Întrucât este un test de geometrie, pentru a respecta cerința privind intuitivitatea, am adăugat imaginea unui paralelogram. Deoarece **Image Library by Getty Images** nu conține imagini care să ne fie utile, am încărcat o imagine dintr-un folder personal, folosind butonul **Upload your image**. Există și posibilitatea de a adăuga un link către un fișier video de pe Youtube, selectând opțiunea **Add youtube link**, unde se setează momentul de pornire și momentul final al derulării fișierului video al cărui link l-am atașat. Nu am folosit această opțiune în construcția acestui item.

În caseta **Award points** (săgeată albastră), se adăugă punctajul pe care dorim să-l acordăm pentru rezolvarea corectă a itemului. Am ales să nu facem acest lucru, deoarece se generează automat un anumit număr de puncte, mai mare sau mai mic, în funcție de rapiditatea cu care elevii răspund.

Se selectează butonul **Next**, pentru a trece la itemul următor.

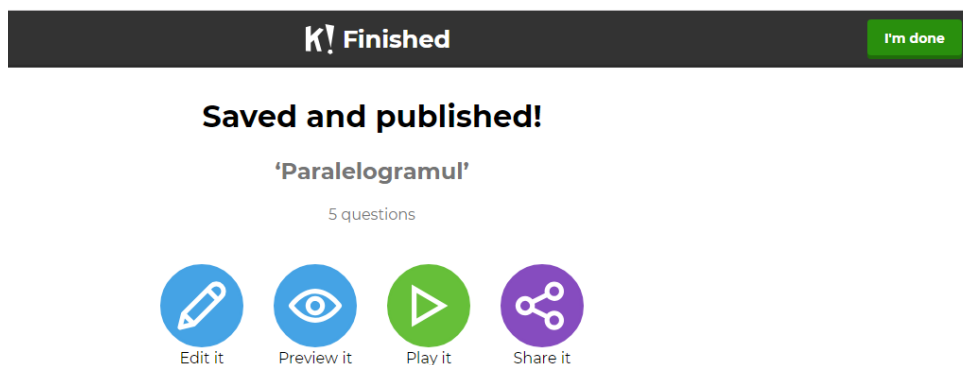
Se procedează în mod analog pentru construcția tuturor itemilor.

După construcția tuturor itemilor testului, se selectează butonul **Save**. În cazul în care vrem să facem modificări - de exemplu, la descrierea testului, se selectează butonul de editare (săgeată galbenă); dacă dorim să modificăm itemii, selectăm butonul de editare corespunzător itemului respectiv (săgeată albastră).

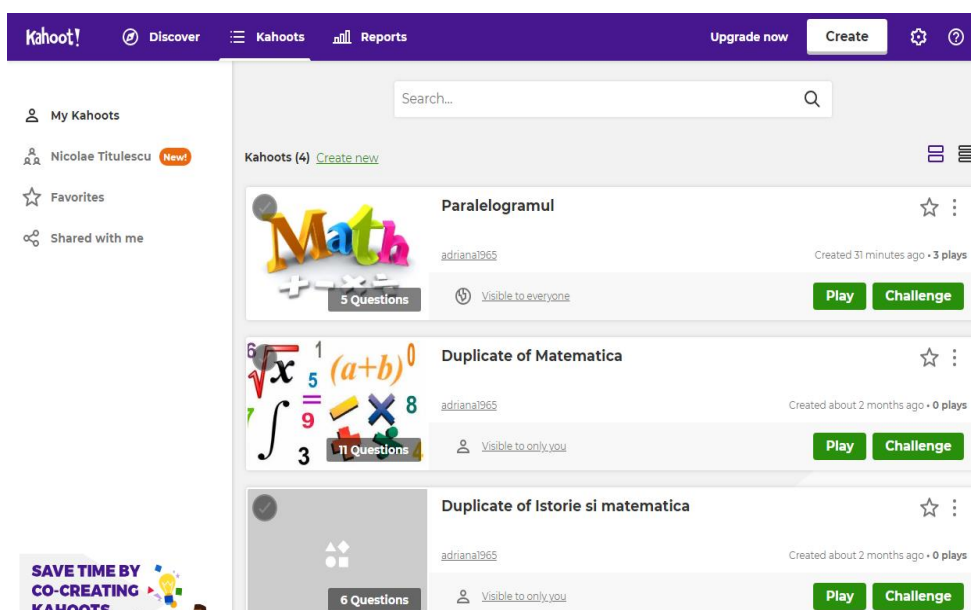


ADMINISTRAREA TESTULUI

Din fereastra următoare, testul se poate distribui altor persoane care au cont Kahoot!, selectând butonul **Share it**, se poate edita - adică se poate reveni asupra construcției itemilor cu ajutorul butonului **Edit it**, se poate previzualiza testul, selectând butonul **Preview it**. Selectând butonul **Play it**, se poate trece la administrarea testului. Pentru finalizarea testului, se selectează butonul **I'm done**.



Dacă se dorește aplicarea testului, se selectează butonul **Play**, administrarea urmând calea cunoscută de la prezentarea generală a aplicației.



ANEXE

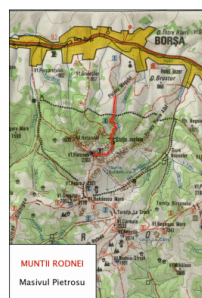


TEST DE EVALUARE Carpații nr.1

Score: _____

1. Carpații Maramureșului și ai Bucovinei formează grupa(1x3 puncte):

- A nordică;
- B centrală;
- C sudică;
- D estică.



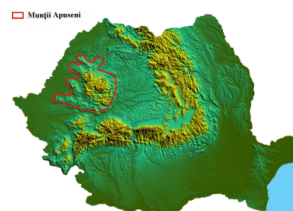
2. Grupa Bucegi este delimitată la est de râul (1x3 puncte):

- A Prahova;
- B Mureș;
- C Olt;
- D Dâmbovița.



3. Munții Apuseni sunt situați la nord de râul(1x3 puncte):

- A Someș;
- B Bega;
- C Mureș;
- D Barcău



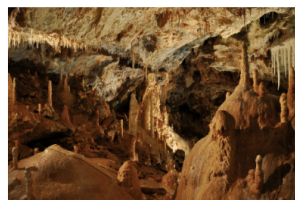
4. Cea mai întinsă depresiune intramontană din România este depresiunea(1x3 puncte):

- A Ciucului;
- B Brașovului;
- C Loviștei;
- D Maramureșului



5. Cea mai înaltă regiune a Munților Apuseni este reprezentată de Munții(1x3 puncte):

- A Bihor;
- B Poiana Ruscă;
- C Negoiu;
- D Metaliferi.



6. Depresiunea Petroșani se află situată pe cursul râului Jiu.(1x3 puncte)

- A True
- B False



7. Carpații Curburii ating altitudini maxime în Munții Ciucaș.(1x3 puncte)

- A True
- B False



8. În sudul Carpaților Occidentali se afla Valea Siretului.(1x3 puncte)

- A True
- B False



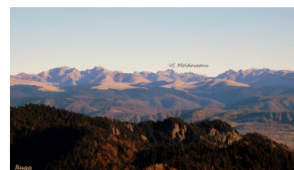
9. Munții Zarandului se învecinează la vest cu Câmpia Moldovei.(1x3 puncte)

- A True
- B False

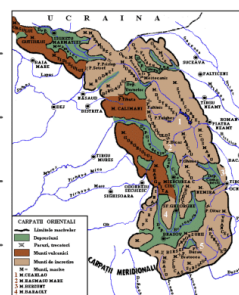


10. Creasta centrală a Munților Făgăraș este orientată pe direcție est-vest.(1x3 puncte)

- A True
- B False



11. Alege cinci denumiri de munți care fac parte din grupa nordică a Carpaților Orientali dintre următoarele: Munții Rodnei, Munții Gutâi, Munții Bistriței, Munții Oaș, Munții Ciucaș, Munții Țibleș, Munții Ciucului, Munții Nemira, Munții Maramureșului, Munții Baraolt. (5x2 puncte).



12. Notează în dreptul fiecărei litere (3x2 puncte):

1. Munții din grupa Banatului:

- A.
- B.
- C.



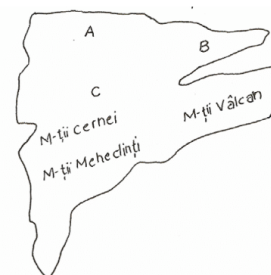
13. . Notează în dreptul fiecărei litere (3x2 puncte):

2. Munții din grupa Retezat – Godeanu:

A.

B.

C.



14. Comparați relieful Carpaților Occidentali cu relieful Carpaților Meridionali precizând două deosebiri și două asemănări între ele. Deosebirile și asemănările se pot referi la oricare dintre următoarele elemente de relief: modul de formare, alcătuire geologică (tipuri de roci), altitudini, fragmentare, orientarea culmilor, tipuri de relief.

Notă: Punctajul va fi acordat numai dacă cele două unități de relief vor fi tratate comparativ și nu separat.(4x3p=12p)



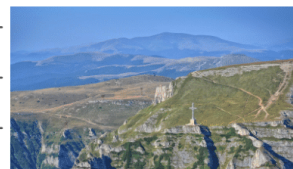
15. Precizează patru caracteristici principale ale reliefului Munților Bucegi (4x2 puncte):

.....

.....

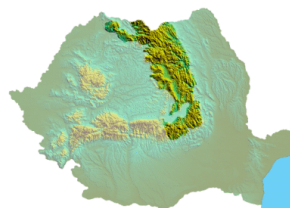
.....

.....



16. Prezintă limitele și caracteristicile Carpaților Orientali pe baza planului (9x1 punct):

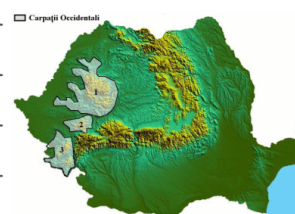
- a) o depresiune intramontană
- b) limitele estice și nordică
- c) altitudinea maximă și un pas
- d) două tipuri de relief
- e) două tipuri de roci



17. Explicați masivitatea accentuată a reliefului Carpaților Meridionali, precizând două elemente care să confirme acest lucru (2x3 puncte);



18. Ordonează altitudinal descrescător culmile muntoase: Semenic, Bihor, Padeș. (3x1punct)





English Culture and Civilization

Score: _____

1. The capital of Scotland is

- (A) Dublin
- (B) London
- (C) Edinburgh
- (D) Belfast
- (E) Cornwall

2. The United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland consists in the following countries:

- (A) The Northern Ireland, Ireland, Wales and England
- (B) Ireland, England, Wales and Scotland
- (C) Wales, The USA, England and Scotland
- (D) The Northern Ireland, Wales, England and Scotland
- (E) Romania, England, Scotland and Wales

3. Queen Elisabeth II lives in

- (A) Buckingham Palace
- (B) Downing Street 10
- (C) The White House
- (D) Saint James Park
- (E) Dublinia Castle

4. The Thames crosses

- (A) London
- (B) Cardiff
- (C) Belfast
- (D) Paris
- (E) Rome



5. The Giant's Causeway is a sight in

- A Scotland
- B Ireland
- C The Northern Ireland
- D Wales
- E England

6. On 31st October people celebrate

- A Thanksgiving Day
- B Christmas Eve
- C Guy Fawkes Day
- D Valentine's Day
- E Halloween

7. The big wheel in London is called

- A The London Underground
- B The Museum of London
- C Big Ben
- D The London Eye
- E Madam Tussauds Museum

8. The British flag is often called

- A The Union Jack
- B The Red Lion
- C The Red Dragon
- D The Lines and Stripes
- E The five -Cross Flag



Componentele fizice ale unui sistem de calcul

Score: _____

1. Componenta Hardware este formată din echipamentele fizice ale unui sistem de calcul.

- A True
- B False

2. Placa principală a unui calculator pe care se află circuitele și componentele electronice din unitatea centrală este placa...

3. Unitatea centrală de prelucrare a datelor, numită și „creierul calculatorului”, este

4. Harddiskul este dispozitiv de

- A Intrare
- B ieșire
- C Stocare
- D Intrare-ieșire

5. 1 MB = 1024 GB

- A True
- B False

6. Tastatura este dispozitiv de:

- A Stocare
- B Intrare
- C ieșire
- D Intrare-ieșire

7. Tasta care șterge caracterele de la dreapta la stânga este ...

8. Ce se va afișa dacă apăsăm simultan tastele Shift și 3?

9. Dispozitivul din imaginea alăturată este



10. Monitorul este dispozitiv de

- A Stocare
- B Intrare
- C Ieșire
- D Intrare-ieșire

11. Dispozitivul din imaginea alăturată este

- A Microfon
- B Mouse
- C Cameră web
- D Scanner
- E Boxă





Triunghiul

Score: _____

1. Un triunghi cu două laturi congruente se numește

2. Triunghiul cu toate laturile congruente se numește ...

3. Perpendiculara dintr-un vârf al triunghiului pe latura opusă se numește...

- A bisectoare
- B înălțime
- C mediană
- D mediatoare

4. Suma măsurilor unghiurilor unui triunghi este de^o

- A 90
- B 180
- C 360

5. Unghiurile unui triunghi echilateral au măsura de^o

- A 60
- B 90
- C 30
- D 45

6. Se dă un triunghi dreptunghic ABC cu $m(\angle A) = 90^\circ$, $m(\angle C) = 30^\circ$, $BC = 8$ cm și M mijlocul ipotenuzei BC. Perimetrul triunghiului ABM este de ... cm.



7. Unghiurile ascuțite ale unui triunghi dreptunghic isoscel au măsura de °

- A 30
- B 45
- C 60

8. Medianele unui triunghi sunt concurente.

- A True
- B False

9. Punctul de intersecție al înălțimilor unui triunghi se numește

- A centru de greutate
- B ortocentru

10. Centrul cercului circumscris unui triunghi este punctul de intersecție al

- A medianelor
- B înălțimilor
- C bisectoarelor
- D mediatoarelor


11. Se dă un triunghi dreptunghic isoscel ABC cu $m(\angle A) = 90^\circ$ și $BC = 10$ cm. Lungimea înălțimii AD este de cm.


12. Segmentul care unește mijloacele a două laturi ale unui triunghi se numește


- A mediană
- B mediatoare
- C linie mijlocie
- D înălțime
- E bisectoare


13. Se dă un triunghi ABC cu perimetrul de 24 cm. Triunghiul ale cărui vârfuri sunt mijloacele laturilor triunghiului ABC are perimetrul de cm.


Questions (5)

Q1: Care este cel mai întins stat din America?  5 sec

Q2: După numărul de locuitori primele două state sunt:  20 sec

Q3: Statele Ecuador, Peru, Bolivia, Chile, Argentina, Venezuela și Columbia sunt state:  30 sec

Q4: În Brazilia se vorbește ca limbă oficială, limba.....  60 sec

Q5: Statele Unite ale Americii este..... 

Test de geografie - Harta politică a Americii

A public quiz for schools
Accest test își propune să valorifice câteva noțiuni despre continentul America

0 favorites 2 plays 2 players

CostelChitue7
Created 14 days ago

Copy and share this playable link
<https://play.kahoot.it/#/k/83b6a658-43d5-443f-a536-65104b4a5974>

The screenshot displays the Plickers web application interface. At the top, there is a navigation bar with the following items: Plickers | Library, Securizat | https://www.plickers.com/library?folder=5b8923f7a720480004b1b4a0, and a user profile for C. Chitu. Below the navigation bar, there is a search bar with the text "Search in Fișă de evaluare - Economia". The main content area shows a list of questions. The first question is: "10. Panamericana, Alaska/S.U.A.- Puerto Mont/ Chile-lungime peste 15.000 km este calea rutieră ce leagă nordul de sudul continentului." Below the text is a map of the Pan American Highway. The question has two options: A True and B False. The second question is: "9. America se situează pe locul 2, după Europa în ceea ce privește fluxurile turistice și veniturile obținute din turism." Below the text is a photograph of a Disney store. This question also has two options: A True and B False. At the bottom right of the interface, there is a blue button labeled "Ajutor". The browser's address bar shows the URL: https://www.plickers.com/library?folder=5b8923f7a720480004b1b4a0. The Windows taskbar at the bottom shows the date and time as 2:06 PM on 9/14/2018.

