

Make technology your friend !

Autori:

Prof. Rafila Vesa

Prof. învățământ primar: Cosmina Valentina Regulaș

Prof. Pop Talida

Prof. învățământ primar: Ioanăș Daniel-Nicolae

Prof. Mariana Stein

Prof. Crișan Cristina Lucia

Prof. învățământ preșcolar. Galea Ancuta Iulia

Prof. învățământ primar: Andreia Ioana Gheorghe

Coordonator:

Vesa Rafila

**Editura și tipografia
Multimedia International
Arad, 2022**

© 2021 Toate drepturile rezervate autorilor

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
Make technology your friend ! - Arad : Multimedia Internațional, 2022
978-606-584-077-5

2

ISBN: 978-606-584-077-5

Wordwall

O platforma digitala, eficienta si educativa pentru elevi

Prof: Răfilla Vesa

Scoala Gimnaziala "Lazar Tampa" Almas

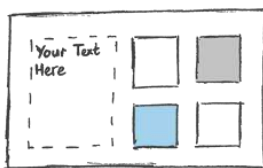
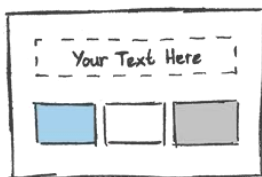
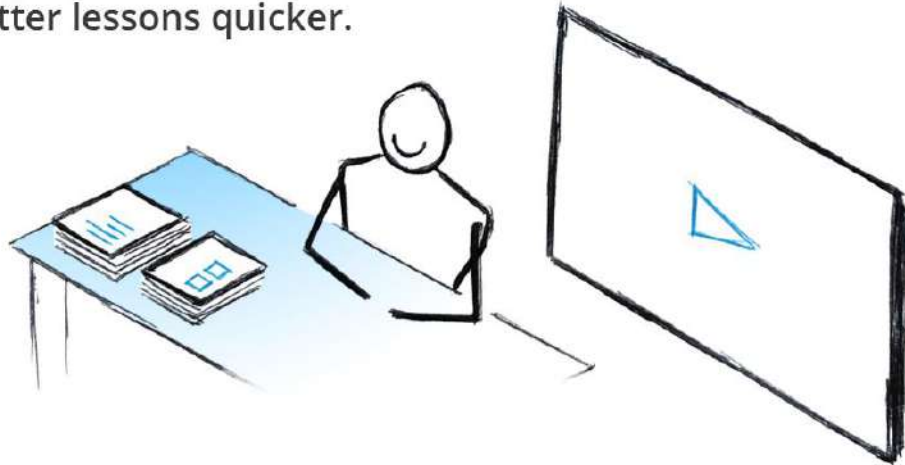
Învățământul, dintotdeauna și de oriunde, este condiționat și de context, de determinări ce se exercită *aici și acum*. Un adevărat sistem educativ, în ce are el bazal, se exercită în raport cu niște constante valorice, procedurale sau de conținut, ce exced conjuncturalul și accidentalul. Dincolo de vremuri sau intemperii, se dorește ca educația să fie vertebrată de o „busolă” imperturbabilă. Niciodată nu va fi exclus binomul educat-educator, relaționarea vie dintre două sau mai multe ființe, concretețea raportării la lucruri, fenomene, stări, exercițiul aflării sau dumeririi, bucuria înțelegerii sau interiorizării unor idei, cunoștințe, trăiri. Chiar dacă câteva dintre aceste dimensiuni pot să primească contururi diferite - ca pondere sau pregnanță, ele nu vor dispărea niciodată, nu pot fi eludate, nu pot fi excluse. Indiferent de opreliști sau de oportunități, într-o relație paideică nu se poate face niciodată abstracție de partajul inter-sufletesc, de efervescenta dimpreunei căutări și găsiri, de (sub)înțelesurile zămislite în dinamica și prin „contagiunea” prezenței față către față.

Opțiunea pentru modul online de a face educație este o soluție la o situație de criză, și nu o alternativă la ceea ce învățământul este chemat să realizeze în situații normale. Dacă e să ne raportăm la intervalul recent, s-a încercat o salvare și o continuare a prezenței școlii/universității printr-un substitut ce doar secvențial și tendențial s-a putut perpetua, având în vedere raportul dintre eforturile (multiplicate, din partea profesorilor și elevilor) și efectele la care s-a ajuns (pe jumătate sau chiar pe un sfert). Blocajul total, prin „înghețarea” anului școlar, era de evitat nu numai din rațiuni tehnic-administrative, dar și din considerente sufletești, umaniste, existențiale: să ne imaginăm, pentru o clipă, ce-ar fi fost dacă „furam” un an din viața unui tânăr, chiar matur. Încât, învățământul online este un simulacru și un substitut firav a ceea ce ne rezervă educația săvârșită în mod normal. E o încercare de reeditare a unui proces natural, translat și redus de limitele unui cadru artificial. Nu este de criticat sau de desființat, ci de asumat sau concretizat realist, atunci când timpurile impun așa ceva ca aproape singura variantă.

Învățământul online e un fel de „îngânare” parțială a ceea ce ne poate rezerva întregul. Comutarea totală a educației în registrul virtual este de neconceput. Că secvențe ale acesteia pot acompania, prefața sau ratifica educația obișnuită, e deja un loc comun. Și până acum gesticulații pre- sau post-didactice presupuneau uzanța instrumentarului informatic (prin prescripții prin email, trimiteri la informații suplimentare în cyber-spățiu etc.). Să nu uităm de un aspect extrem de important: învățământul e nu doar instrucție, ci și educație, construcție de caractere, de persoane. Or, formarea unei persoane presupune act concret, influență pleneră directă, punere în situație, observare și îndrumare, feed-back complet și imediat, întărire psihocomportamentală etc. Cum pot fi preluate aceste sarcini de către medierea instrumentală? Oricât de performante sau sofisticate ar deveni noile tehnologii, ele nu pot lua locul persoanelor vii, preluându-le din calități sau atribuții (spontaneitate, reactivitate, creativitate, înțelegere, disponibilitate, bunătate etc.).



Create better lessons quicker.



Wordwall este o platforma care permite construirea de: → jocuri educationale interactive in format digital, ce pot fi inserate in alte platforme de invatare sau, mai simplu, distribuite prin link.

→ resurse in format pdf, aferente jocurilor create

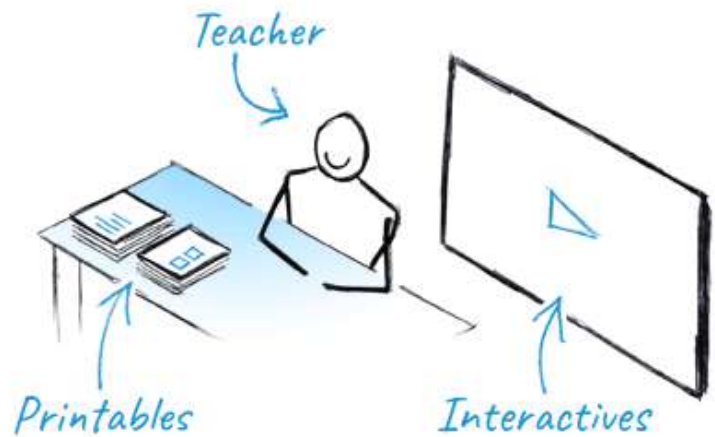
Alte caracteristici generale ale platformei, fiind o sinteza a celor prezentate aici:

- crearea de resurse dupa tipare date
- schimbarea tiparelor compatibile, fara a relua construirea jocului
- posibilitatea de a edita o resursa publica creata de altcineva
- posibilitatea de a alege teme si optiuni de personalizare a resursei
- permite crearea de sarcini de lucru atribuite elevilor
- permite publicarea resursei, fiind vizibila si altor profesor/creatori de continut educational
- permite modul de multiplayer-atunci cand pe aceeasi resursa intra mai multi elevi, fiecare de pe dispozitivul propriu

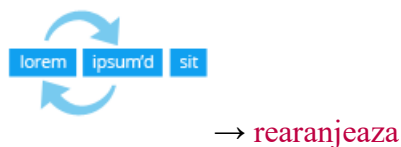
Wordwall- poate fi utilizat pentru a crea activități atât interactive, cât și imprimabile. Cele mai multe dintre șabloanele noastre sunt disponibile atât în versiunea interactivă, cât și imprimabilă.

Cele interactive sunt redate pe orice dispozitiv activat pentru web, precum computer, tabletă, telefon sau tablă interactivă. Pot fi redate individual de către elevi sau coordonate de profesori, iar elevii ajung pe rând în fața clasei.

Cele imprimabile pot fi imprimate direct sau descărcate ca fișier PDF. Ele pot însoți activitățile interactive sau cele independente.



Tipuri de exercitii care pot fi alcatuite sunt diverse pornind de la:





→ potriveste



→ sortare in functie de grup



→ gaseste perechea



→ cautare de cuvânt



→ anagrama



→ loveste cartita

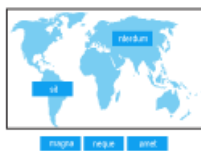
→ perechile



→ cursa in labirint



→ roata aleatorie



→ diagrama etichetata

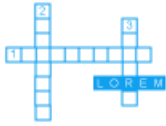


→ carti aleatorii



→ chestionar concurs

→



cuvinte incrucisate



→ avion

→



adevarat sau fals

→



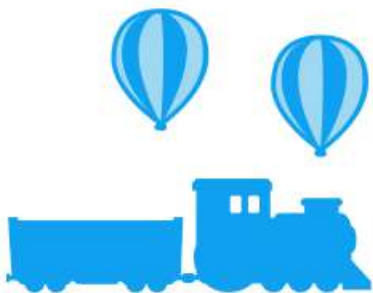
spanzuratoarea

→



clasifica

→ sparge balonul



→



intoarce dale





Activitățile de pe wordwall sunt create prin intermediul unui sistem de șabloane.

Acestea includ șabloane clasice familiare, cum ar fi **Chestionarul** și **Cuvintele încrucișate**.

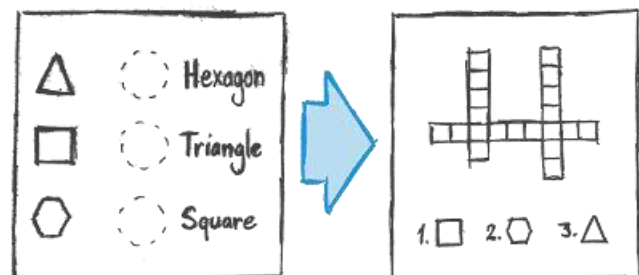
Avem, de asemenea, jocuri în stil arcade, precum **Maze Chase** și **Airplane**, și există instrumente de gestionare a clasei, cum ar fi **Planul de locuri**.

Pentru a efectua o activitate nouă, începe prin selectarea șablonului, apoi introdu conținutul. Este ușor și înseamnă că poți crea o activitate complet interactivă în doar câteva minute.

Comutarea șablonului

După ce ai creat o activitate, poți comuta la un alt șablon cu un singur clic. Acest lucru te ajută să economisești timp și este excelent pentru **diferențiere** și **consolidare**.

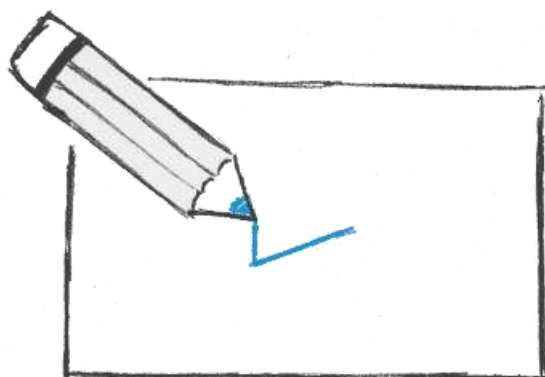
De exemplu, dacă ai creat o activitate de **Potrivire** bazată pe nume de forme, o poți transforma în **Cuvinte încrucișate** cu exact aceleași nume de formă.



În același mod, putem transforma resursa ta într-un **Chestionar** sau o **Căutare de cuvinte** și multe alte posibilități.

Editarea oricărei activități

Nu este nevoie să te mulțumești cu activitățile gata pregătite. Dacă găsești o activitate care nu corespunde întocmai dorințelor tale, poți **personaliza** cu ușurință materialul pentru a se potrivi cu clasa și stilul tău de predare.



Teme și opțiuni

Șabloanele interactivele pot fi prezentate în diferite teme. Fiecare temă schimbă aspectul cu diferite grafice, fonturi și sunete.

Vei găsi, de asemenea, opțiuni suplimentare pentru a seta un cronometru sau pentru a schimba jocul.

Șabloanele imprimabile au de asemenea opțiuni. De exemplu, poți modifica fontul sau imprima mai multe copii pe pagină.

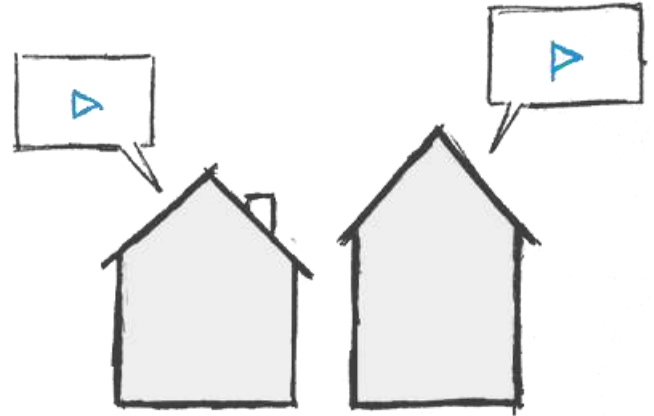


Temele elevilor

Activitățile Wordwall pot fi utilizate pentru teme finalizate de studenți. Atunci când un profesor dă o temă, cursanții sunt îndrumați către acea activitate fără a vizita pagina principală de activitate.

Această caracteristică poate fi folosită **în clasă** când elevii au acces la propriile dispozitive sau ca o modalitate de a **face temele acasă**.

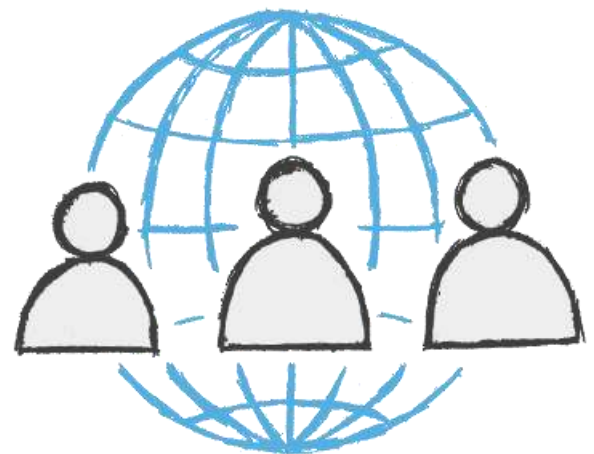
Rezultatele fiecărui elev sunt înregistrate și puse la dispoziția profesorului.



Distribuirea către profesori

Orice activitate pe care o creezi poate fi făcută **publică**. Acest lucru îți permite să partajezi linkul paginii sale de activitate prin e-mail, pe rețelele sociale sau prin alte mijloace. De asemenea, permite altor profesori să găsească activitatea în rezultatele de căutare ale Comunității, să-l joace și să se bazeze pe aceasta.

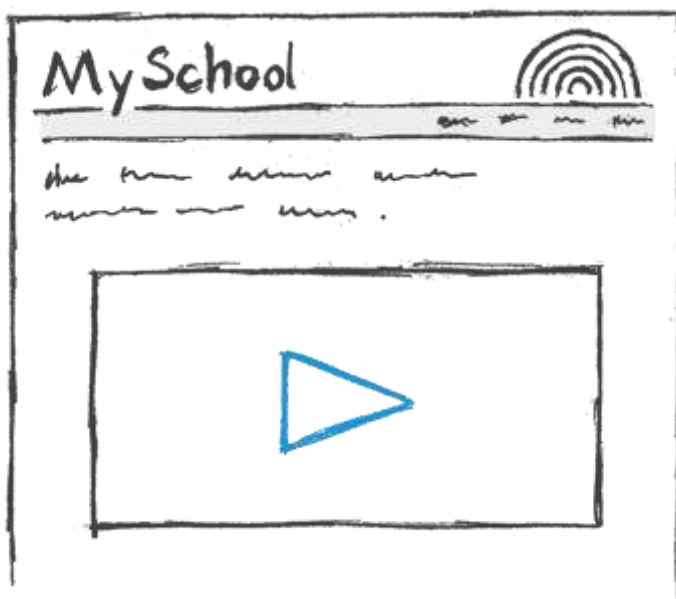
Dacă vrei, poți păstra activitățile **private**, ceea ce înseamnă că numai tu le poți accesa.



Încorporarea pe un site web

Activitățile Wordwall pot fi plasate pe un alt site web folosind un fragment de cod HTML. Acesta funcționează în același mod ca și funcția de încorporare video de pe YouTube sau Vimeo, oferindu-ți o activitate care poate fi redată pe propriul site.

Aceasta este o modalitate excelentă de a îmbunătăți propriul blog sau mediul virtual de învățare al școlii

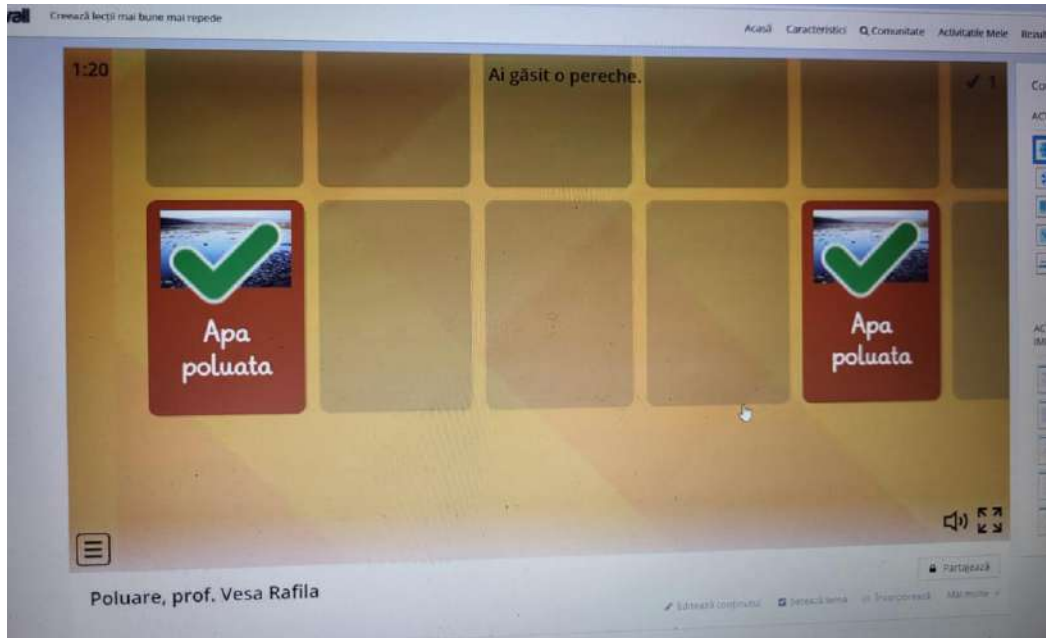


Roata aleatorie este un joc educational care implica interactiune cu ceilalti. Este un interesant prin prizma caruia invatam noi lucruri.



<ftp://wordwall.net/ro/resource/30019842/poluare-prof-vesa-rafila>

Perechile este un joc educational usor si foarte captivant. Singurul lucru pe care trebuie sa-l faci este sa gasesti perechea corecta.



<ftp://wordwall.net/ro/resource/30019233/poluare-aerului-prof-vesa-rafila>

Avionul este un joc educational foarte frumos in care trebuie sa zbori spre raspunsurile corecte si sa le eviti pe cele gresite.



<ftp://wordwall.net/ro/resource/29929525/reciclare-ambalaje-prof-vesa-rafila>

Anagrama este un joc educational atractiv in care trebuie sortezi fiecare litera astfel incat la final sa descifrezi cuvantul corect.

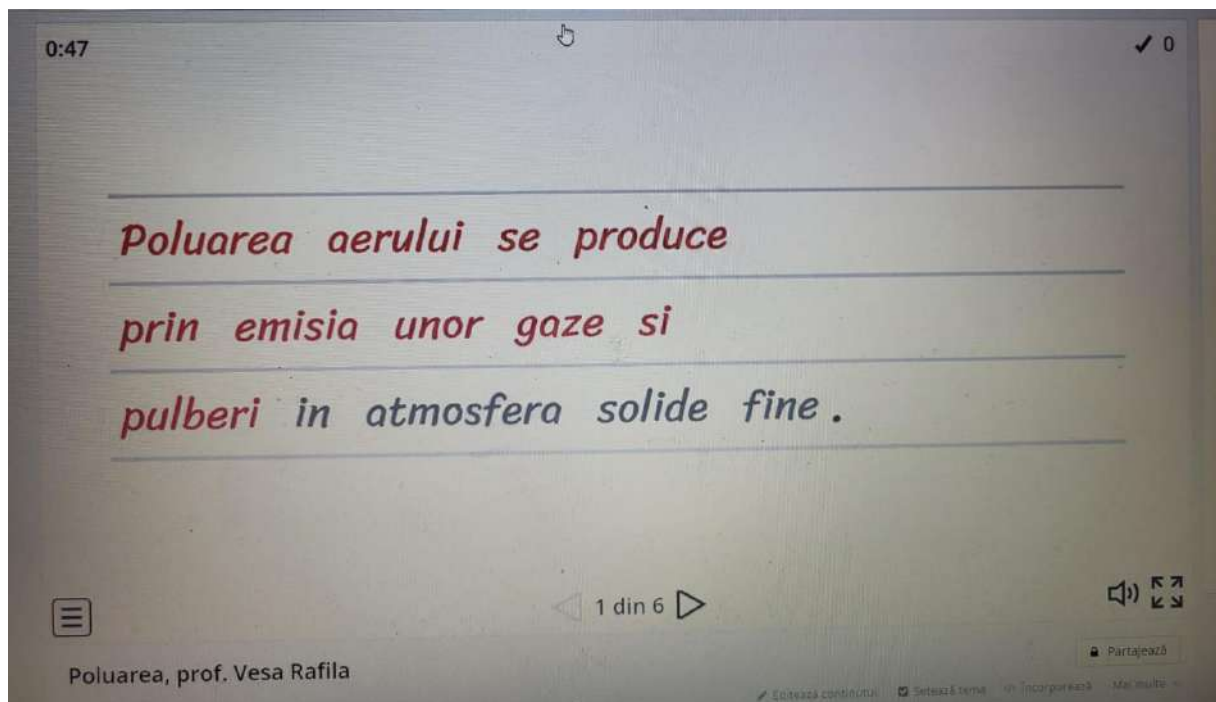
<ftp://wordwall.net/ro/resource/30020425/deseurile-prof-vesa-rafila>

Labirintul este un joc educational interesant in care trebuie sa mergi printr-un labirint si sa ajungi la raspunsul corect evitand obstacolele din jur.



<ftp://wordwall.net/ro/resource/30020771/poluarea-prof-vesa-rafila>

Rearanjeaza este un joc de inteligenta in care trebuie sa aranjezi cuvintele in asa fel incat la final sa construiesti o propozitie.



0:47 ✓ 0

*Poluarea aerului se produce
prin emisia unor gaze si
pulberi in atmosfera solide fine.*

1 din 6

Poluarea, prof. Vesa Rafila

Partajează

Editează conținutul Setează tema Încărcare Mai multe

Bibliografie

<https://ro.scribd.com/document/510651852/platforma-WORDWALL-DS>

<https://digitaledu.ro/platforme-educationale/>

Adobe Creative Cloud Express (Adobe Spark)

Profesor pentru învățământ primar: Cosmina Valentina Regulaș

Școala Gimnazială „Lazăr Tâmpa”, Almaș

În zilele noastre toată lumea poate face ceva uimitor pentru amuzament, pentru muncă sau pur și simplu fără un motiv anume. Este nevoie doar de puțină imaginație și de Adobe Creative Cloud. În ceea ce privește învățământul, mai ales în perioada în care s-a predate on-line, aplicațiile au fost de un real folos atât pentru predare, cât și pentru învățare. Una din aplicațiile folosite de mine, la clasă, este **Adobe Creative Cloud Express (Adobe Spark)**.

Adobe Creative Cloud oferă aplicații, servicii web și resurse pentru toate proiectele de creație — fotografie, design grafic, editare video, proiectare UX, desen și pictură, rețele de socializare și multe altele. Se poate crea propriul plan cu abonamente pentru aplicații individuale sau abonați-vă la planul Toate aplicațiile Creative Cloud.

Ce este Adobe Creative Cloud Express?

Adobe Creative Cloud Express (Adobe Spark) este o aplicație web și mobilă unificată, bazată pe sarcini, dezvoltată de [Adobe Inc.](#) Cu tehnologia drag-and-drop, Creative Cloud Express le permite utilizatorilor să creeze conținut multimedia, inclusiv social postări media și povești, invitații și materiale de marketing, cum ar fi logo-uri, fluturași și bannere.

Adobe a lansat trei aplicații mobile care au inclus Voice în mai 2014, Slate în aprilie 2015 și Post în decembrie 2015. Aplicațiile mobile au fost concepute pentru a fi utilizate pentru rețelele sociale, site-uri web, reclame și multe altele. Aplicațiile au fost populare la lansare, deoarece Adobe Voice a fost în cele din urmă desemnată cea mai bună aplicație a anului în [iOS App Store](#) de către [Apple](#) .

În timp ce cele trei aplicații iOS erau populare în [App Store](#), Adobe a lansat instrumentul web Adobe Spark în mai 2016, care integrează cele trei aplicații mobile împreună pentru utilizatorii de pe web. Odată cu schimbarea făcută, cele trei aplicații anterioare pentru iPad și iPhone au fost redenumite ca Spark Post, Spark Page și Spark Video.



Adobe Spark Post este o aplicație de grafică socială pentru dispozitivele [iPad](#) , [iPhone](#) și [Android](#) dezvoltată de [Adobe Systems](#) în decembrie 2015. Combină editarea textului, publicarea desktop, editarea vectorială și editarea fotografiilor, care este folosită pentru a produce postări pe [rețelele sociale](#) .

În cele din urmă, în 2016, Adobe Post va deveni Spark Post datorită noului instrument web Spark. În 2018, echipa Spark a anunțat că Spark Post 2018 este acum disponibil pentru telefoane și tablete Android.

Pe 13 decembrie 2021, Adobe Spark Post a fost înlocuit cu Adobe Creative Cloud Express pentru [iPad](#) , [iPhone](#) și [Android](#) .



Adobe Spark Page (Project Luca) este o aplicație de povestire text și foto pentru [iPad](#) și [iPhone](#) dezvoltată de [Adobe Systems](#) în aprilie 2015. Combină procesarea de text, publishing desktop, editarea textului și editarea fotografiilor, care este folosită pentru a produce povestiri dactilografiate sau editate foto .

Adobe a lansat aplicația Slate pe web în octombrie 2015 pentru ca proiectele Slate să se sincronizeze automat între versiunile web și iPad folosind [Creative Cloud](#) . În cele din urmă, a devenit Adobe Spark Page.



Adobe Spark Video este o aplicație de povestire video pentru [iPad](#) și [iPhone](#) dezvoltată de [Adobe Systems](#) în mai 2014. Editează vocile utilizatorilor, adaugă muzică de suport și apoi generează automat grafice animate în mișcare, sincronizând narațiunea și imaginile corespunzătoare.

A devenit prima aplicație a companiei care a fost desemnată de [Apple](#) drept cea mai bună aplicație a anului în [App Store](#) și a fost descărcată de peste 3,5 milioane de ori. Ar fi apoi redenumit Adobe Voice.

Deși Adobe Creative Cloud este complex și are atât de multe caracteristici, software-ul are capabilități pentru utilizatori de toate nivelurile, de la începător la profesionist. Adică, nu trebuie să fii un expert în fotografie, video, design sau dezvoltare web pentru a utiliza Creative Cloud.

Iată o listă de aplicații Adobe Creative Cloud:

- Photoshop
- InDesign
- Illustrator
- Lightroom
- adobe xd
- Adobe Premiere Rush
- Adobe Premiere Pro
- Dupa efecte
- Adobe Audition
- Adobe Spark
- Animator de personaje
- Dimensiune
- Acrobat Pro
- Dreamweaver
- Animate
- Lightroom
- ClassicBridge
- Media Encoder
- InCopy
- Preludiu
- Siguranță (Beta)

Caracteristicile principale ale fiecăreia dintre aceste aplicații:

Photoshop este un software de imagistică și design grafic ideal pentru a lucra, crea și modifica fotografii, schițe și ilustrații. Permite simularea de imagini, manipularea de lucrări de artă 3D și editarea de videoclipuri.

InDesign este un software de design de layout pentru crearea și publicarea de postere, cărți, reviste și PDF-uri. Aplicația poate să ajute în a face animații simple.

Illustrator este un software de **grafică vectorială**, ceea ce îl face ideal pentru crearea de ilustrații pentru web, video, mobil și imprimare. Se pot realiza desene, logo-uri, mostre de culoare și tipografie unice cu ajutorul aplicației.

Lightroom este un software de fotografie bazat pe cloud - ceea ce înseamnă că se poate accesa conținutul foto de oriunde, prin orice dispozitiv. Aplicația permite editarea, partajarea, organizarea și stocarea fotografiile.

Adobe XD este un software cuprinzător de dezvoltare a site-urilor web, ideal pentru designerii de experiență utilizator (UX). Se pot crea și partaja prototipuri de pagini web pe tot parcursul procesului de proiectare pentru asigurarea obținerii UX-ul imaginat pentru site.

Adobe Premiere Rush este un software compatibil cu dispozitivele mobile pentru crearea și publicarea de conținut video de înaltă calitate în timpul unei deplasări. Aplicația are o cameră încorporată, astfel încât să se poată înregistra, edita și partaja videoclipuri și apoi încărca pe canalele de socializare, toate de pe dispozitivul mobil.

Adobe Premiere Pro este un software de editare video creat pentru a lucra la conținut de film, web și TV. Aplicația include funcții care permite îmbunătățirea calității audio a videoclipului, schimbarea gradului de culoare și implementarea grafică în mișcare.

After Effects este un software de grafică în mișcare și efecte vizuale pentru crearea de tranziții, titluri de filme și introduceri unice. Puteți face textul, siglele și caracterele să se miște în orice mod cu aplicația.

Adobe Audition este un software de editare pentru crearea, mixarea și restaurarea sunetului. Aplicația include afișaje cu forme de undă, multitrack și spectrale, astfel încât să puteți alege opțiunea care este compatibilă cu audio.

Adobe Spark este un software de povestire pentru crearea de grafice sociale, povești video și pagini web. Aplicația vă permite să marcați orice conținut pe care îl creați și să proiectați imagini sau videoclipuri pentru web și mobil.

Character Animator vă permite să transformați orice piesă de artă sau unul dintre șabloanele de caractere încorporate în software într-o animație. De asemenea, puteți utiliza camera web pentru a adăuga mișcările și expresiile dvs. la animație în timp real.

Dimension este creat pentru designerii grafici care doresc să creeze **imagini fotorealiste**. Software-ul vă permite să realizați machete de produse, modele de pachete și logo-uri personalizate. Imaginile 3D realiste pot fi create, de asemenea, prin încorporarea materialelor, fundalurilor, iluminatului și perspectivei potrivite în orice lucrare.

Acrobat Pro este un instrument de citire a documentelor și PDF bazat pe cloud, ceea ce înseamnă că dvs. și membrii echipei dumneavoastră puteți revizui, partaja și organiza fișiere PDF importante de oriunde și de pe orice dispozitiv. Puteți avea mai mulți examinatori pe un singur document și puteți colecta cu ușurință comentariile tuturor despre PDF-ul partajat.

Dreamweaver este o aplicație de web design. Este ideal pentru construirea de site- [uri web receptive](#) - ceea ce înseamnă că site-ul dvs. va arăta cu siguranță excelent, indiferent de dispozitivul sau dimensiunea ecranului pe care este vizualizat. Software-ul acceptă HTML, Javascript, CSS și alte limbaje de programare, astfel încât să puteți codifica și proiecta site-ul în orice mod doriți.

Animate vă permite să creați animații unice, interactive vectoriale și bitmap pentru web, jocuri video și aplicații. Puteți schița personaje sau desena animații și le puteți face să prindă viață cu o varietate de instrumente oferite de aplicație.

Lightroom Classic este o aplicație de editare foto bazată pe cloud pentru mobil și desktop. Puteți îmbunătăți culorile, puteți elimina complet părți ale unei imagini, puteți lega fotografiile împreună pentru a crea o panoramă și puteți modifica imaginile distorsionate.

Bridge este un program organizațional pentru toate aplicațiile și munca dvs. Creative Cloud. Vă permite să determinați activele personale și ale echipei, precum și să răsfoiți, să organizați, să previzualizați și să faceți [editări în lot](#) pentru fișierele create în oricare dintre aplicațiile dvs. Creative Cloud.

Media Encoder este o aplicație de procesare media utilizată pentru a vă gestiona conținutul în toate aplicațiile Adobe. Puteți ingera, transcoda și scoate conținut media în orice format de care aveți nevoie pentru proiectele și design-urile dvs.

InCopy este un software creat pentru a lucra cu copywriteri și editori. Puteți urmări modificările, puteți face sugestii de aspect, puteți stila text și puteți partaja documente. De asemenea, puteți revizui un document simultan cu alți editori, fără a trece peste comentariile și sugestiile celuilalt.

Prelude este un instrument de înregistrare video, introducere a metadatelor și asimilare folosit pentru a crea o descriere generală a conținutului dvs. Integrarea sa cu Adobe Premiere Pro facilitează trecerea la editări video mai detaliate ori de câte ori sunteți gata.

Fuse vă permite să creați caractere 3D pentru Photoshop. Aplicația de modelare simplifică construirea de personaje și modele asemănătoare unor oameni pentru proiectele dvs. Puteți apoi să pozeze, să le animați și să continuați să le modificați o dată în proiectul dvs. Photoshop.

Dacă doriți să accesați Creative Cloud în timp ce sunteți în deplasare, consultați această listă de [aplicații mobile Adobe](#), care vă va permite să faceți exact asta.

- Adobe Premiere Rush CC
- Pagina Adobe Spark
- Adobe Spark Post

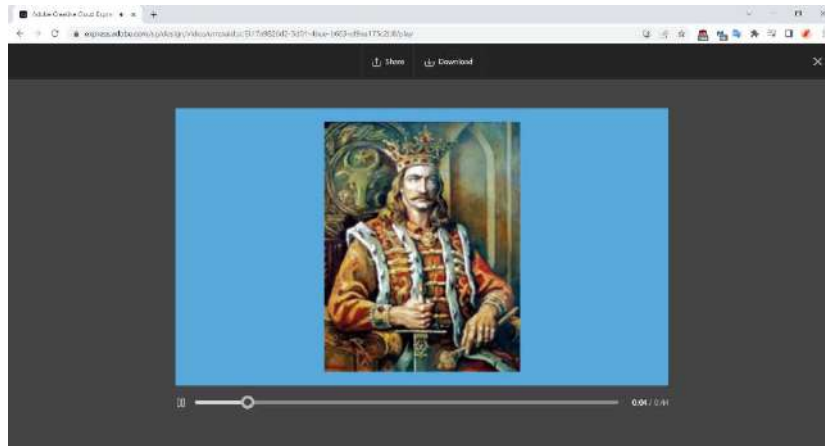
- Adobe Spark Video
- Adobe Capture CC
- Illustrator Draw
- Schiță Photoshop
- Comp CC
- adobe xd
- Lightroom
- Photoshop Mix
- Photoshop Express
- Behance
- Portofoliul Adobe

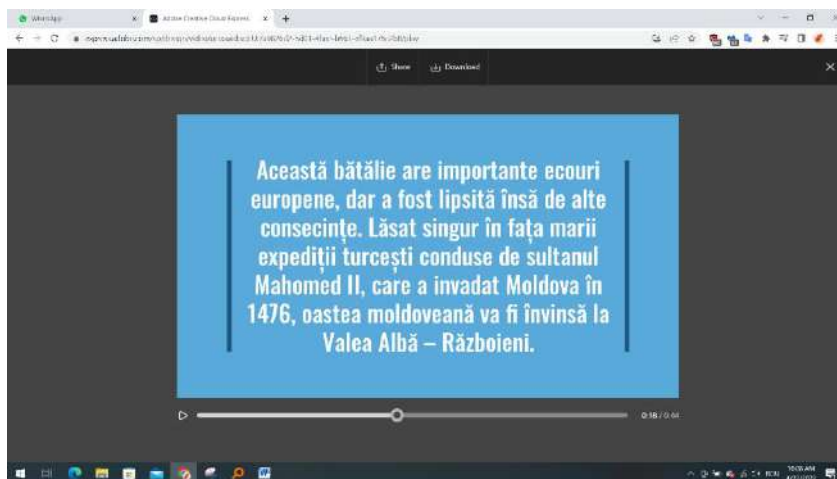
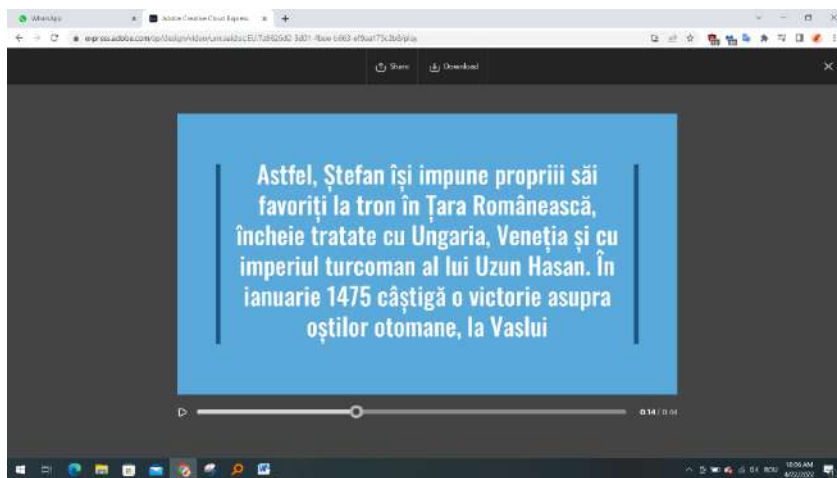
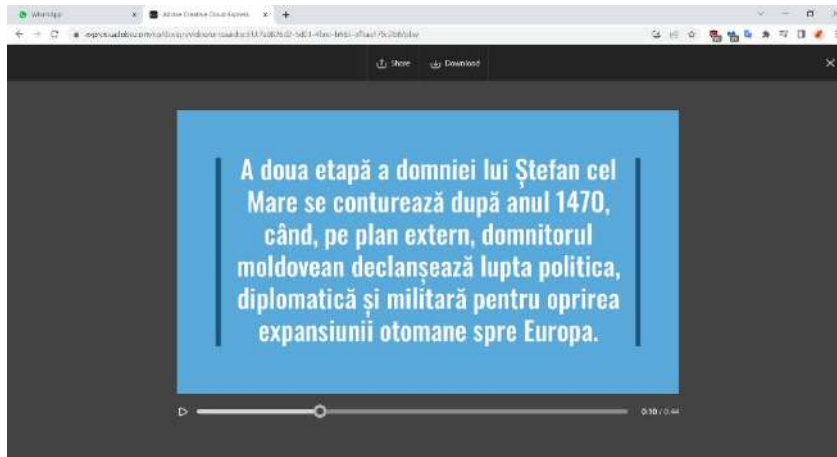
Creative Cloud oferă o gama largă de funcționalități:

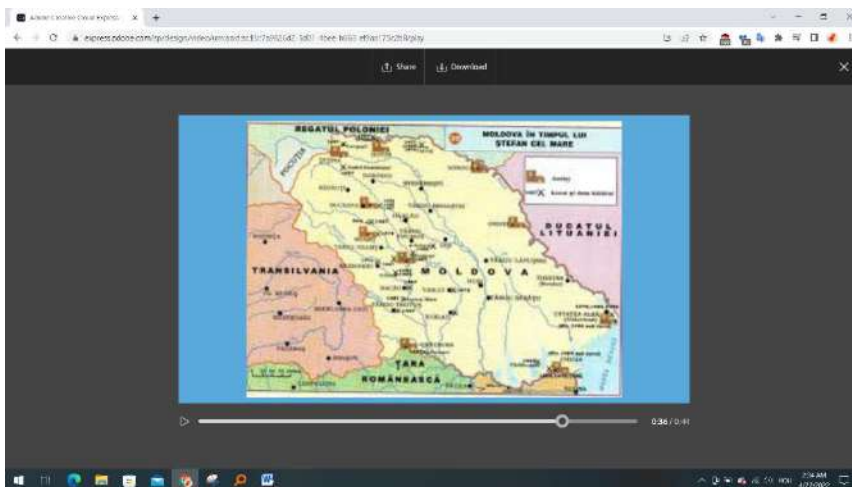
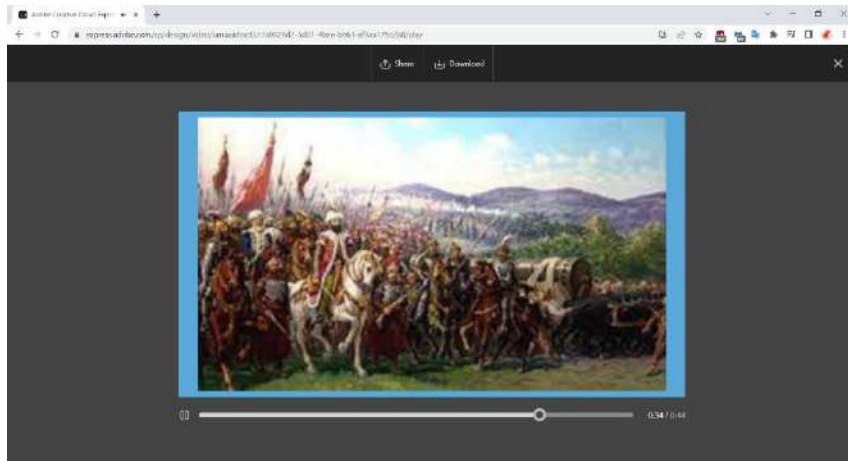
Efectuați recenzii de conținut în timp real, folosiți fonturi Adobe, Creați animații pentru design-urile și site-ul dvs, Creați un site web cu Adobe Portfolio, Accesați materialele dvs. Creative Cloud, Aplicați CSS pe site-ul dvs. pentru a vă stila paginile web, Schițați manual imaginile și fundalurile, Creați mostre de culoare personalizate, Creați machete de site-uri web receptive, Transformă-ți fotografiile în imagini vectoriale, Utilizați tehnici de wireframing și prototipare pentru a vă proiecta site-ul, Identificați și utilizați fonturi din fotografiile dvs., Reglați culoarea videoclipurilor dvs.

Din activitatea noastră:

Toate aceste aplicații și multe altele, ajută la o bună și eficientă predare a oricărui tip de lecție, la toate disciplinele din învățământ. De exemplu, am ales Adobe Spark video în prezentarea unei lecții de istorie, la clasa a IV a. Copiilor le-a plăcut, ba chiar au fost motivați și tentați să încerce și ei realizarea unui film în Adobe Spark.







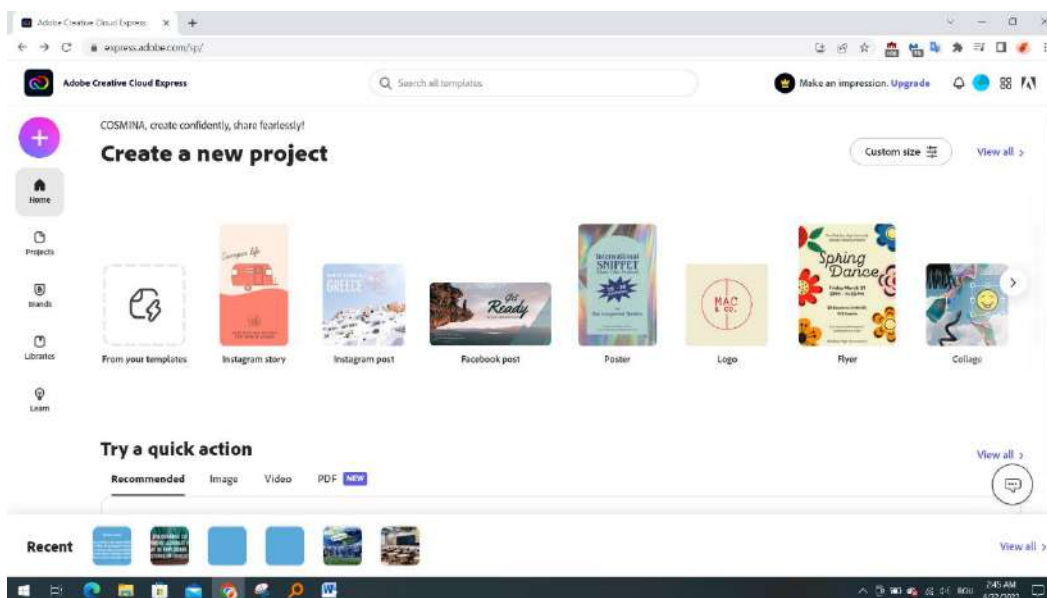
Filmul conține 13 slide-uri, prezentate în 44 secunde. Este prezentată, pe scurt, istoria Marelui Ștefan, al Moldovei, cu date și imagini atât din luptele sale, cât și cu impunătorul său portret.

Elevii clasei a IV a au decis să realizeze un filmuleț cu poze din cei 5 ani de școală, petrecuți împreună.

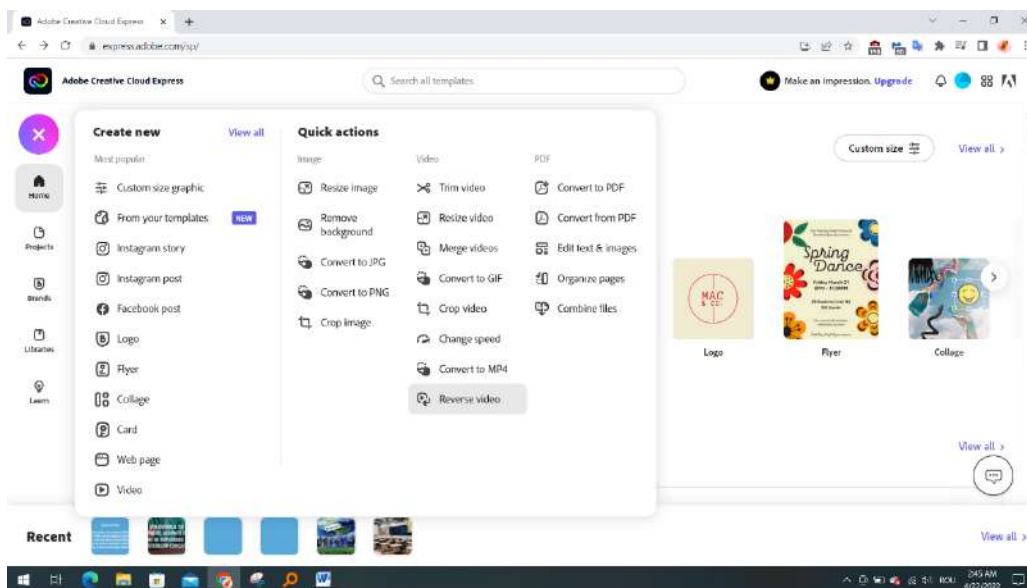
Ghid pentru folosirea aplicației Adobe Creative Cloud Express (Adobe Spark).

Pentru realizarea unui astfel de video este necesar un cont.

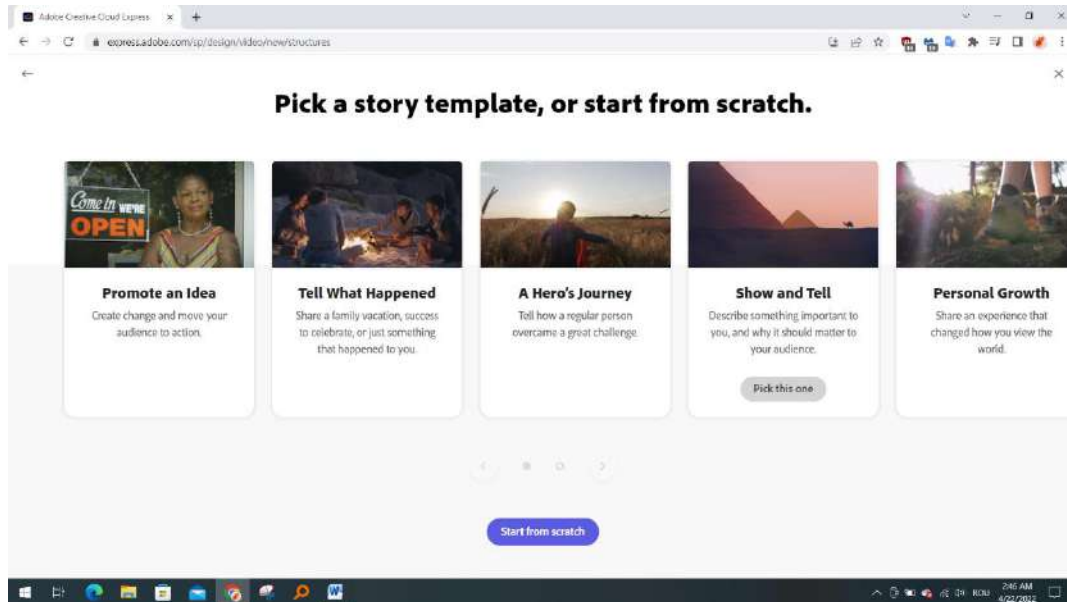
Se intră pe <https://spark.adobe.com/>, se poate efectua logarea cu contul de facebook, apoi se merge la butonul ADD (+) pentru crearea unui proiect.



Se alege video sau ce se dorește în a realiza:



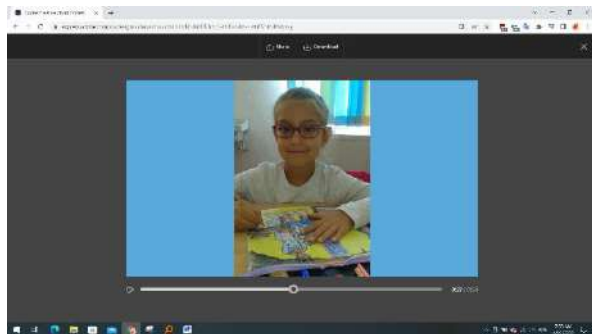
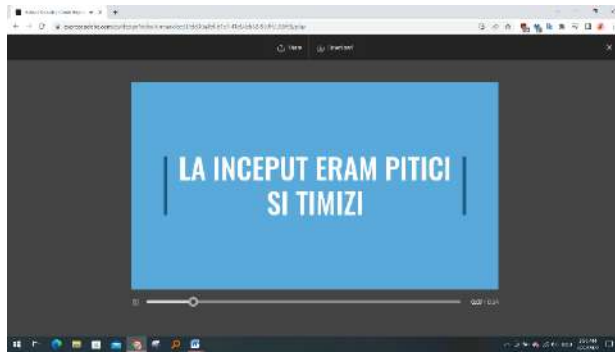
Apoi alegem domeniul în care dorim să creăm:



Se pot introduce imagini, informații scrise, fotografii, muzică sau orice altă înregistrare.

Filmul creat de elevi:





Filmul conține 24 de slide-uri, prezentate în 54 secunde și fiind însoțite de sunet.

Există foarte multe platforme și aplicații pe care le putem utiliza în predare-învățare-evaluare, dar este important să le alegem pe cele potrivite clasei cu care lucrăm, specifice vârstei și posibilităților elevilor.

Technologia este prezentul și viitorul, de aceea suntem mereu în pas cu ceea ce apare nou și util în ceea ce privește predarea. Copiii sunt foarte deschiși la învățarea utilizării aplicațiilor, prin urmare, predarea-învățarea este mult mai eficientă folosindu-le.

Bibliografie:

tie@ku.edu

https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Creative_Cloud_Express

www.adobe.com/express

["Adobe Voice – Show your story on the App Store"](#)

["Adobe Spark Announcement New Design Storytelling Tool From Adobe"](#).

PREZI – INSTRUMENT DE PREZENTARE INTERACTIVĂ A CONȚINUTULUI

Prof. Pop Talida,
Școala Gimnazială „Lazăr Tâmpa” Almaș

În contextul societății moderne actuale, dominată de globalizare și transformare informațională, se impune configurarea unui model al procesului educațional care să fie în acord cu noile cerințe de pe piața muncii. Influența globalizării asupra procesului educațional determină progrese rapide în sfera tehnologiei și a comunicării și duce la schimbarea ideilor, valorilor și cunoștințelor în sistemele educaționale din întreaga lume; apare nevoia ca, încă de la o vârstă fragedă, copiii să fie pregătiți pentru un contact benefic cu lumea în care trăiesc, prin intermediul mijloacelor T.I.C. Societatea globală se bazează pe dezvoltarea tehnologiilor informației și comunicațiilor și modelează tânăra generație ca „cetățeni globali”, cu o gamă vastă de instrumente, cunoștințe și competențe adaptate unei societăți competitive bazate pe informație. Implementarea T.I.C. în sistemul educațional a condus la reconsiderarea rolului pe care cadrele didactice îl au în procesul de predare- învățare- evaluare, dar și al elevilor, producând un model de tranziție de la o societate industrială tradițională la o societate orientată spre cunoaștere și informație. Astfel, cadrul didactic nu este doar un „transmițător al informației”, ci unul de facilitator al învățării prin crearea unui ambient propice (scop, informații, resurse, strategie), construirea și dezvoltarea cunoașterii cu ajutorul TIC, în vederea realizării eficiente a activității de învățare. Una dintre provocările cu care se confruntă cadrele didactice este găsirea unor metode și instrumente educaționale digitale, adaptate la nevoile, în continuă schimbare, ale educabililor. „Orice calități ar avea mijloacele de învățământ, nu trebuie să uităm că ele devin o componentă importantă a tehnologiei didactice moderne numai în măsura în care cadrul didactic știe să le folosească în procesul de predare – învățare și să asigure creșterea randamentului școlar.” (Jinga, Istrate, 371).

⇒ **Ce este Prezi?**



Prezi este o aplicație web prin intermediul căreia putem concepe prezentări (activități, proiecte, evenimente culturale, lucrări științifice etc.), fiind o alternativă la

aplicația Microsoft Office PowerPoint. Elementele care fac diferența sunt grafica prietenoasă și posibilitatea de evidențierea relațiilor dintre componentele prezentării, fără a le separa în slide-uri, așa cum se întâmplă în prezentările clasice. Putem obține, astfel, o colecție de prezentări licențiate pentru re folosire și adaptabile, cu o structură nelineară. Prezi se prezintă ca o planșă, teoretic infinită, unde putem etala toate ideile pe care dorim să le cuprindem în prezentare.

⇒ Cum să creezi o prezentare folosind Prezi?

Pentru a începe să utilizăm Prezi, primul pas este crearea unui cont, accesând adresa www.prezi.com. Odată ajunși pe pagina principală, observăm că în colțul din dreapta sus avem opțiunea **Get started** (vezi Fig.1), care ne dezvăluie câmpurile ce trebuie completate pentru crearea contului și ne conduce la opțiunile de taxare. Avem posibilitatea de a opta pentru un cont gratuit sau un cont premium.

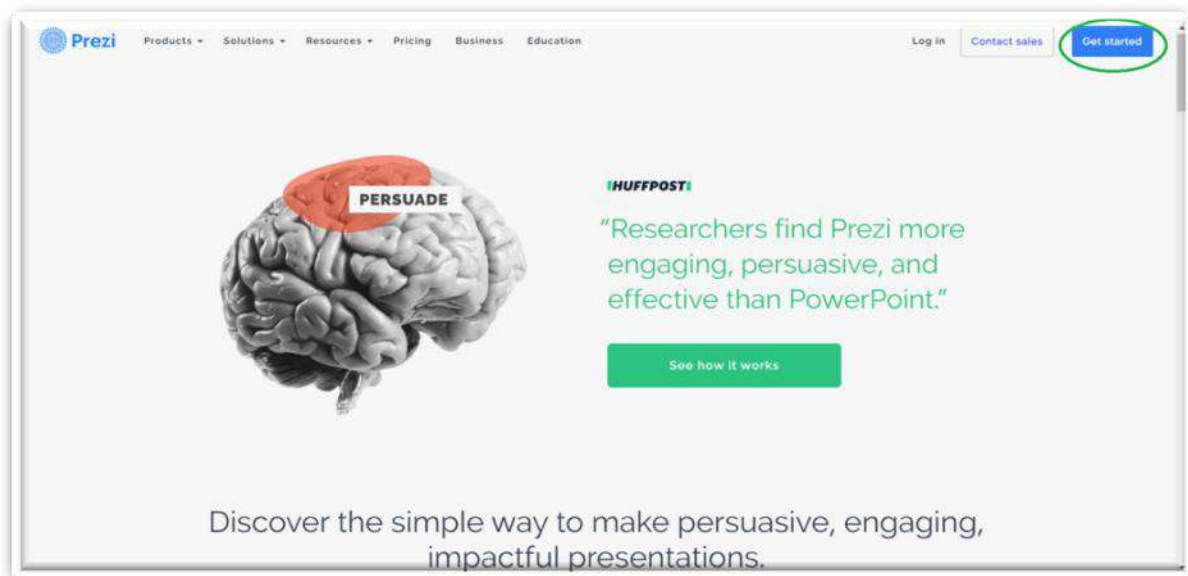


Fig.1

Una dintre principalele diferențe dintre un cont gratuit și un cont premium este că toate prezentările create cu un cont gratuit sunt publice, fiind un aspect de care trebuie să ținem seama în momentul în care introducem, în prezentare, informații confidențiale.

După ce contul a fost creat, putem începe, efectiv, să lucrăm la prezentare, accesând opțiunea **Prezi prezent** (vezi Fig.2). Aici poți alege între numeroasele teme concepute de cei de la Prezi. Pe lângă designul diferit, fiecare temă are fundalul unei povești specifice care te ajută să-ți îmbraci punctul de vedere. O alternativă la temele oferite ar fi cea în care începi o

prezentare de la zero pe un fundal alb, gol. Dacă dorești acest lucru, trebuie doar să apeși pe butonul

Start blank Prezi

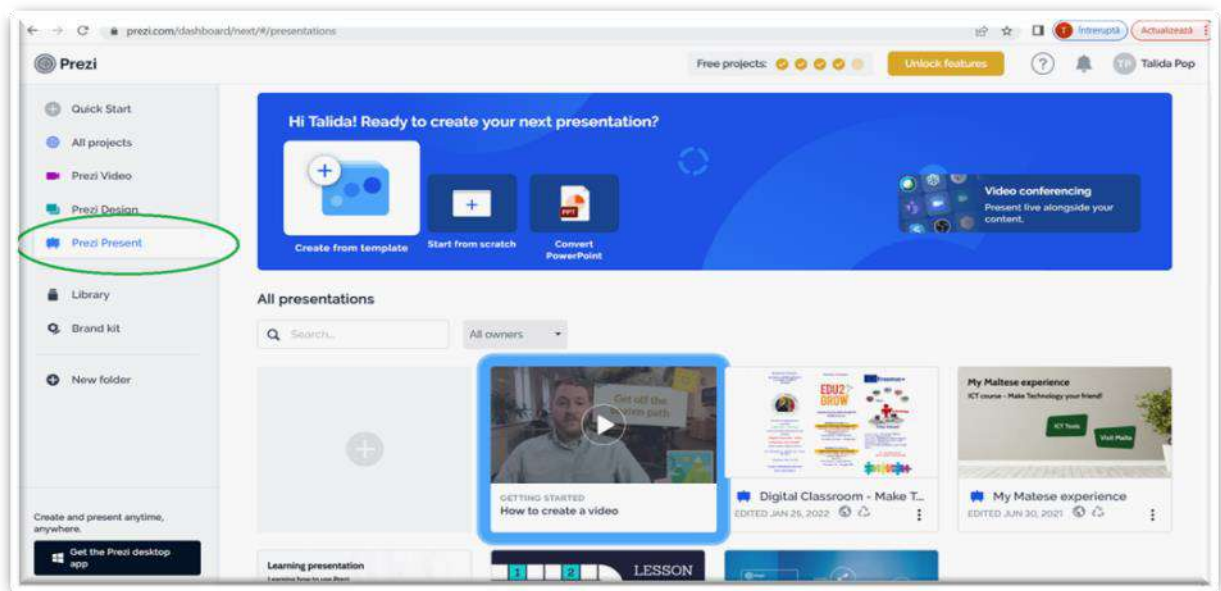


Fig. 1

⇒ Ce posibilități ne oferă Prezi?

Într-o prezentare, pot fi inserate o varietate de elemente, în afara textului, folosind din meniul principal opțiunea **+ Insert** (vezi Fig.3).

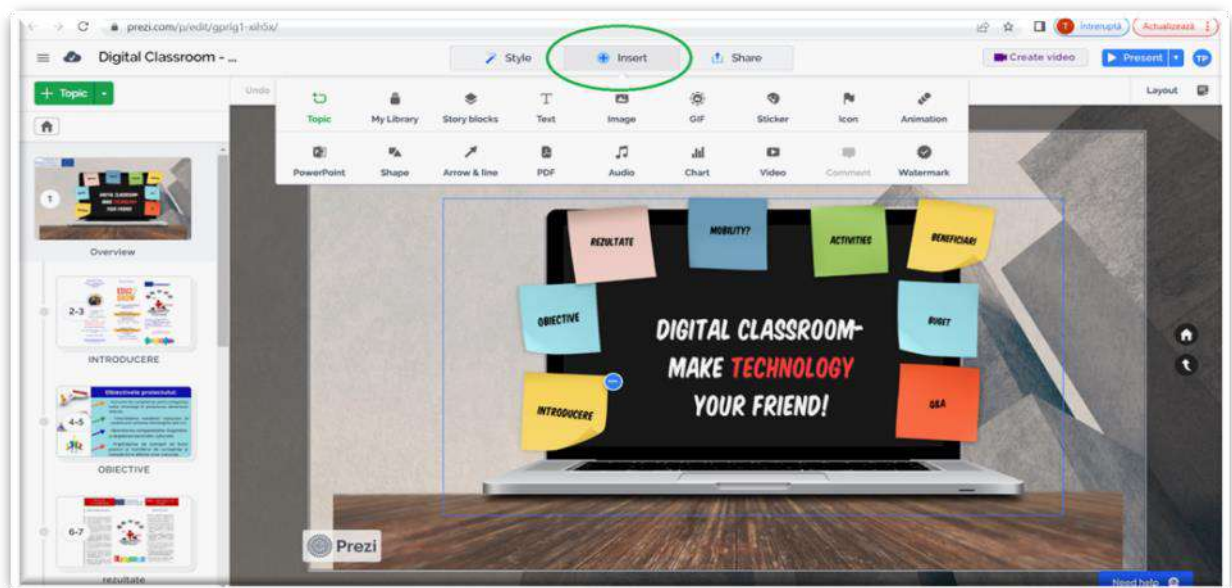


Fig.3

Printre acestea, amintim:

- File – Fișiere de tip imagine, video, PDF, din propriul calculator;

- Image – Imagini din propriul calculator sau direct de pe Internet;
- You Tube – Fisiere video de pe You Tube - inserând direct linkul către acestea.
Avantajul este că se vor încărca și vor rula foarte rapid;
- Slide-uri PowerPoint.

Slide-urile noi apar automat în structura prezentării. Putem să le modificăm ordinea foarte simplu ținând apăsat click stânga și ducându-le unde dorim. Dacă vrem să ștergem un slide, apăsăm pe butonul **Edit path**. Odată accesat, plasăm mouse-ul pe un slide și vom acționa X-ul roșu apărut deasupra lui.

Prezentarea se salvează în mod automat pe serverul Prezi, pe măsură ce lucrăm, fiind indicată ora ultimei salvări, în partea de sus a ecranului. Frecvența salvărilor este mare, deci nu se pierde nimic în situații neprevăzute.

Pentru a verifica ce am creat vom da click pe primul slide, iar după aceasta vom apăsa pe butonul albastru din colțul dreapta sus: **Present** (vezi Fig.4). Ne putem deplasa în cadrul prezentării cu ajutorul săgeților din tastatură.



Fig.4

Timpul și imaginația sunt singurele resurse care trebuie investite în Prezi pentru a crea prezentări interactive reușite. Accentul cade pe imaginație, căci într-o perioadă scurtă de timp, exersând, poți învăța toate caracteristicile tehnice ale platformei.

BIBLIOGRAFIE

1. JINGA, Ioan, ISTRATE, Elena (coord.), *Manual de pedagogie*, Editura All, București, 2002.
2. BENCHEA, Claudia, *Educația digitală – O necesitate în sistemul de învățământ actual*, Eduland, București 2021.

SITOGRAFIE

1. <https://www.digital-learning.ro/>
2. <https://prezi.com/>

Go Pro Quik

Prof. înv. primar,

Ioanăș Daniel-Nicolae

Instruirea asistată cu ajutorul computerului reprezintă o importantă sursă de informație provenită din spațiul virtual.

Așadar, computerul este acum o importantă resursă de învățare, înlocuind uneori chiar resursele de învățare tradiționale dar și furnizând soluții noi, resurse mult mai motivante pentru predare, învățare și evaluare.

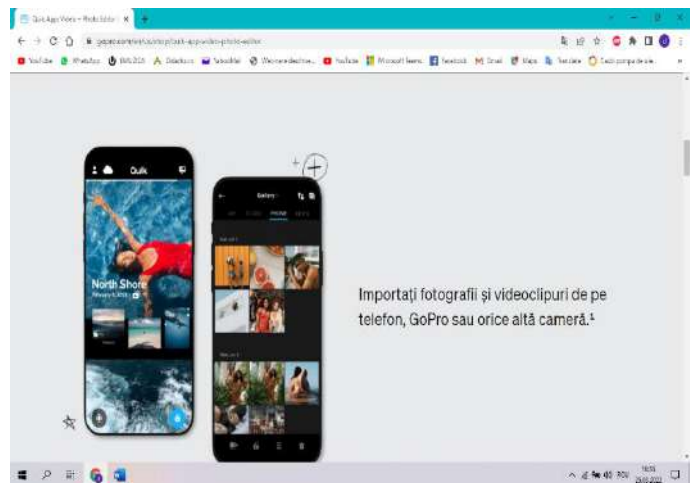
De asemenea, dat fiind accesul foarte larg al tinerilor la spațiul virtual și la instrumentele de accesare a acestuia, precum și datorită caracterului foarte intuitiv al interfețelor acestor dispozitive, care devin astfel foarte ușor de utilizat, direcțiile de predare-învățare oferite de mediul virtual aduc avantajul net de a intra în lumea elevilor și de a le vorbi pe limba lor. Ieșind din sala de clasă și intrând în lumea virtuală, putem spune că am făcut un pas important în apropierea de elevi, în creșterea motivației acestora pentru învățare.

Aceste dispozitive virtuale devin astfel nu doar o sursă de documentare sau de informare, ci și o cale de acces spre un nou model de predare-învățare. Evoluția științei și a tehnologiei rămâne un ajutor din ce în ce mai important și valoros în acest proces, *dar nu poate înlocui profesorul*. Acesta va trebui treptat să-și adapteze stilul de predare-învățare-evaluare, dar și atitudinea, în raport cu mijloacele de învățământ utilizate. Astfel, computerul nu mai este doar un mijloc de informare sau de ilustrare a cunoștințelor de predat, el devine acum un instrument util în simularea, aplicarea și consolidarea cunoștințelor, exersarea unor abilități de lucru, evaluare și autoevaluare, ajutându-i astfel pe elevi să-și formeze competențe suplimentare, de obținere și gestionare a unor informații, de explorare, selectare și sistematizare a

acestora. Utilizarea aplicațiilor în activitatea didactică este deosebit de utilă, nu numai în cazul învățării limbilor străine, ele pot fi folosite în realizarea de proiecte, în evaluarea cunoștințelor și competențelor, în formarea anumitor deprinderi de lucru, în realizarea unor conținuturi pentru predare/recapitulare.

Prin utilizarea resurselor educaționale digitale se schimbă rolul profesorului și al elevului, profesorul devine un coordonator dar nu o sursă directă de informare. Elevul devine astfel un participant activ în procesul educațional, iar prin folosirea competențelor digitale, rezolvă sarcinile propuse în cadrul lecțiilor. În cazul proiectării unor conținuturi/lecții în cadrul cărora sunt utilizate resursele educaționale digitale trebuie să ținem cont de folosirea unor metode activ – participative și formarea unor situații deschise de învățare. Conținuturile educaționale se utilizează ca metodă de organizare și nu în calitate de scop al învățării, iar elevul devine subiect, competențele lui devenind obiectivele de bază ale profesorului. Astfel resursele educaționale digitale influențează atât activitatea profesorului, dezvoltarea sa personală și profesională, dar în același timp modifică dependența între profesor – elev, bazată pe cooperare și elaborare a noilor metode și tehnici de învățare la baza cărora se activează lucrul individual al elevului. Introducerea resurselor educaționale digitale în procesul educațional permite crearea unui tablou clar despre fenomenul studiat, modificarea ușoară a conținutului, posibilitatea distribuirii în rețea, interesul elevilor față de tema studiată este mai mare iar orele devin mai interactive. Așadar, utilizarea acestor resurse dă posibilitatea profesorilor să dezvolte competențe digitale și de învățare a elevilor, să-i pregătească pentru aplicarea acestora în diverse situații din viața cotidiană. Ele permit individualizarea procesului de instruire, așadar putem avea nu doar o singură variantă de prezentare a materialului didactic a aceleiași teme. Diversificarea acestora poate fi realizată atât prin utilizarea diferitelor conținuturi cât și prin aprofundarea, detalierea acestora.

Go Pro Quik

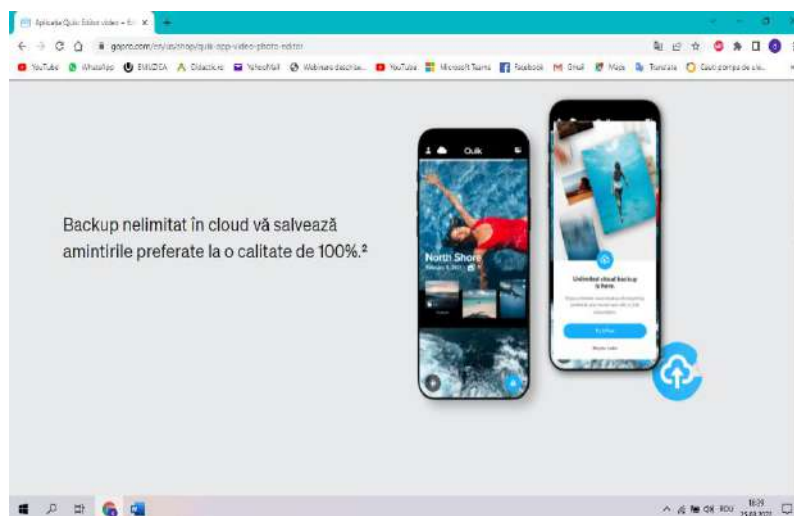


Go Pro Quik, este considerată probabil de cei mai mulți oameni cea mai bună aplicație gratuită pentru editat și creat clipuri video pe telefon, fiind lansată de Go Pro. Cu ajutorul aplicației putem încărca poze și clipuri video direct din telefon, Google Photos, Facebook sau contul GoPro, putem de asemenea crea rapid colaje, să adăugăm efecte speciale sau teme, sau putem alege o coloană sonoră și de asemenea putem exporta totul în format full HD. Așadar, produsul obținut îl putem posta pe Facebook, Youtube, Instagram sau îl putem salva pe telefon.

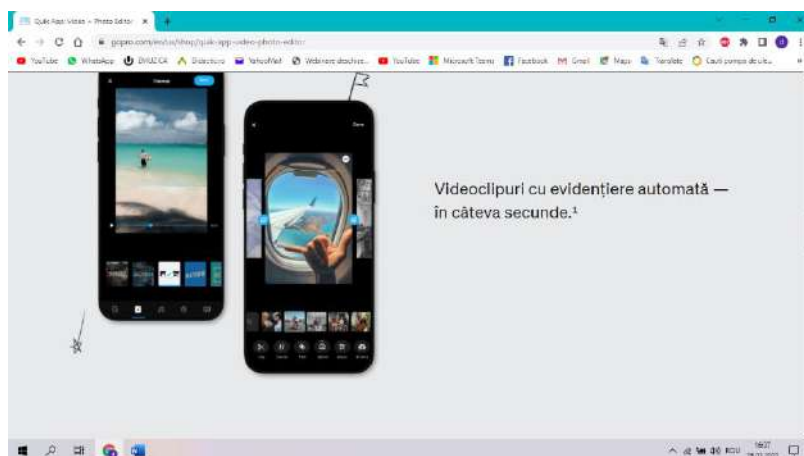
Este o aplicație utilă, o putem folosi pe un smartphone, prin descărcarea ei din Magazin Play. Este ușor de folosit și utilă atunci când dorim să creăm un album cu imagini din activități școlare extracurriculare (excursii, drumeții, serbări școlare, etc.). În doar câteva atingeri, GoPro Quik dă viață amintirilor preferate prin producerea de editări automate cinematografice. Preia controlul instrumentelor de editare simple, dar puternice, în timp ce Quik vă energizează filmările sincronizând fără probleme editarea cu muzică. Cu ajutorul funcției Mural, avem posibilitatea de a elibera cele mai bune fotografii din aglomerația camerei. Muralul este o colecție de cele mai bune fotografii pe care le avem la îndemână.

Primul lucru pe care ar trebui să îl știm este că aplicația pe care o cunoșteam ca GoPro se numește acum Quik. Așadar, putem spune despre Quik, că acum poate

fi folosit de tot felul de utilizatori, *indiferent dacă au sau nu produse GoPro*. Noua aplicație va putea citi galeria de pe telefonul nostru și de acolo se pot crea albume și ediții automate care pot fi partajate prin intermediul rețelelor sociale. Trebuie doar să selectăm videoclipurile pe care dorim să le folosim, iar aplicația va fi însărcinată cu selectarea momentelor cele mai interesante, adăugarea unui text de deschidere și plasarea muzicii de fundal, astfel încât întregul videoclip să fie minunat.

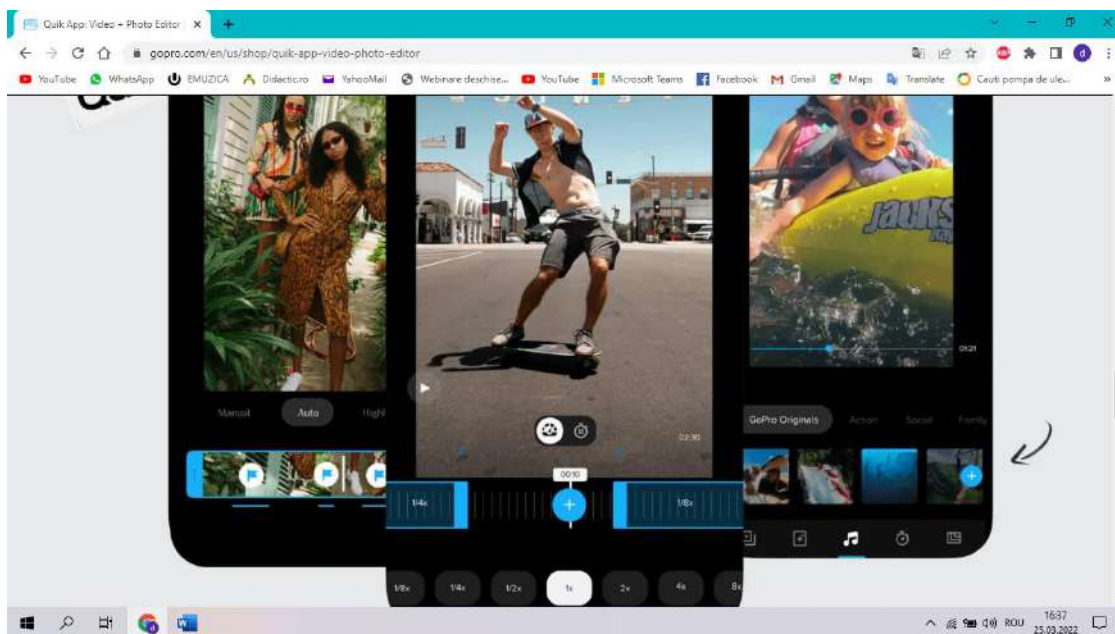


Această aplicație ne dă posibilitatea să adăugăm fotografiile și videoclipuri de oriunde. Fotografiile preferate pot fi trimise de pe iPhone - dintr-un text, e-mail sau camera foto - direct la Mural, cu ușurință. Acest editor video aplică automat teme și tranziții sincronizate pentru a crea editări uimitoare și de partajat.

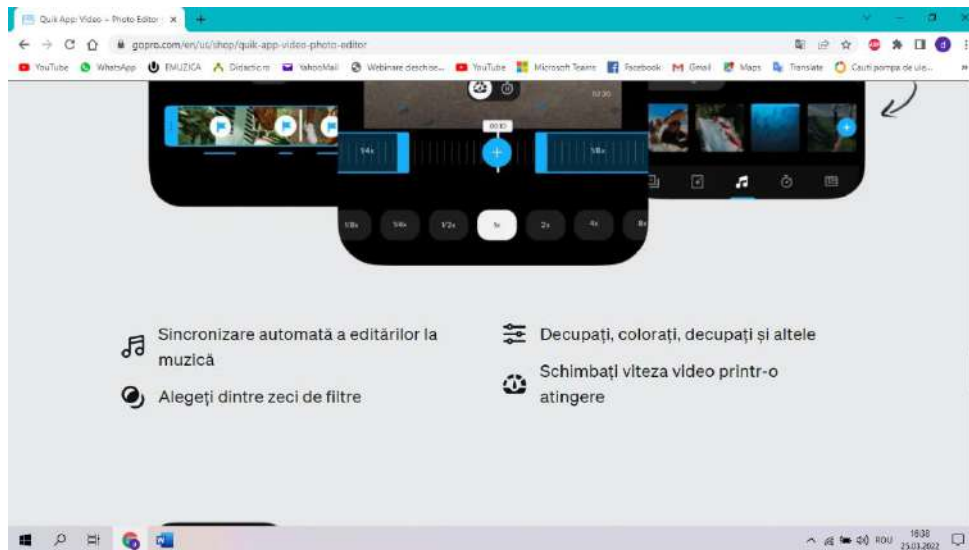


În timpul utilizării aplicației avem posibilitatea de a modifica culoarea și lumina, de a tăia lungimea videoclipului, de a adăuga autocolante și multe altele pentru a putea să ducem videoclipul la nivelul următor.

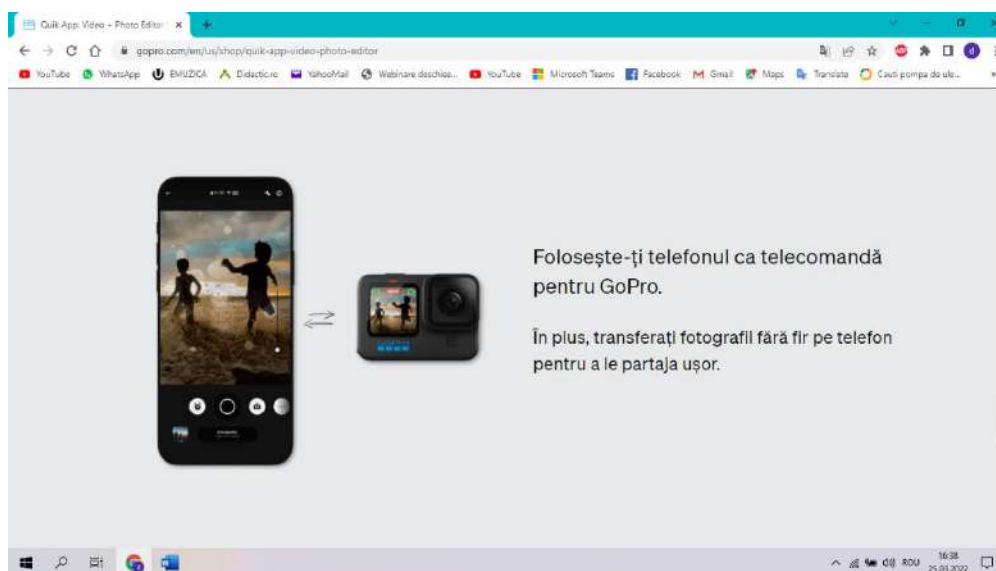
Putem de asemenea să adăugăm încetinitorul sau să accelerăm imaginea videoclipului.



Putem transforma videoclipul în fotografii, cu Frame Grab și putem de asemenea captura cele mai izbitoare fotografii din videoclip cu rezoluție maximă, indiferent de camera pe care o folosim.



Aplicația ne permite să descărcăm imediat imaginile pe Quik, chiar și atunci când nu suntem conectați la rețea. Încadrarea perfectă a fotografiilor cu previzualizare live, putem porni și opri înregistrarea și multe altele, totul de pe telefon. Se poate face o copie de rezervă în mod automat a imaginilor GoPro.



Prin abonarea la Quik obținem backup nelimitat al conținutului pe Mural sau la GoPro. Pentru a activa backup nelimitat pentru tot conținutul importat în Quik,

abonații vor primi, de asemenea, importuri Mural nelimitate și editări multi-clip și acces nelimitat la funcții și instrumente premium. Serviciile de abonament Quik și GoPro sunt disponibile în anumite teritorii. Stocarea în cloud Quik este limitată la copierea de rezervă a conținutului de pe Mural, inclusiv modificările salvate pe Mural. Încărcarea automată necesită conectarea camerei la aplicația Quik sau Wi-Fi.

Așadar, putem spune că această aplicație este un proces complet transparent pentru utilizator, iar rezultatele obținute sunt deosebit de bune astfel încât experiența utilizatorului este uimitoare. Ținând seama de acest potențial software, GoPro a decis să aducă această magie tuturor utilizatorilor, indiferent dacă au sau nu produse GoPro, și aici este locul în care *Quik s-a născut*.

Bibliografie:

<https://gopro.com/en/us/shop/quik-app-video-photo-editor>

<https://mariussescu.ro/editor-video-gratuit-smartphone/>

<https://itigic.com/ro/gopro-quik-easy-video-editing-from-mobile/>

https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/101-105_23.pdf

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gopro.smarty&hl=ro&gl=US>

https://centers.ulbsibiu.ro/ccap/publicatii/andron_kifor_Tehnologii%20digitale%20in%20activitatea%20didactica.pdf



**Malta,
2021**





„Make technology your friend !” utilizând Kahoot! în învățarea matematicii

Prof. Mariana Stein

În prezent, cu precădere în timpul pandemiei de COVID-19, se acordă deosebită importanță formării abilităților care ne permit utilizarea instrumentelor online, a resurselor și a comunicării online. Este important pentru profesor să înțeleagă posibilitățile oferite de TIC și de aplicațiile acestor tehnologii.

Odată cu cea de-a patra revoluție industrială și cu începerea erei digitale, s-a încercat utilizarea tehnologiilor moderne în educație, cu referire la introducerea manualelor digitale sau predarea cu ajutorul platformelor electronice de învățare. Oricum, sistemul educațional din zilele noastre nu este în măsură să facă față diversității elevilor, prin urmare nu are nici capacitatea de a le exploata în întregime potențialul. Profesorii, dispunând de timp limitat de predare, nu pot personaliza procesul de învățare al fiecărui elev din clasă, fiind important pentru aceștia să beneficieze de sprijin online în predare astfel încât să poată îndeplini această sarcină.

Cadrul didactic ar trebui să studieze resursele online existente. Internetul oferă acces rapid la cunoștințe și la materiale de predare, oferind unelte care stimulează eficiența predării-învățării.

În era digitalizării, profesorul se confruntă cu provocarea câștigării și menținerii atenției elevului pentru cât mai mult timp. Predarea tradițională a matematicii este adesea limitată la predarea pe baza unei scheme. De obicei nu este suficient timp pentru explicarea problemei într-o manieră creativă și aprofundată sau pentru sprijinirea elevilor cu dificultăți la matematică. Introducerea tehnologiilor moderne (RED și instrumente TIC) în predarea matematicii va permite transferul soluțiilor dinspre o simplă tablă albă înspre o tablă interactivă, telefon sau laptop, dar în același timp va face lecția mai atractivă și va permite elevilor să înțeleagă mai bine conținutul.

Prin utilizarea instrumentelor online în predarea matematicii, profesorul va putea să sporească interesul elevilor pentru matematică, să le contureze imaginația, să le extindă cunoștințele, dar în același timp să-i ajute să se organizeze în timpul lucrului.

Când începem căutările, trebuie să fim conștienți de natura uneltelor existente pe Internet.

Instrumentele pot fi grupate astfel:

- Aplicații educative – aplicații care permit profesorului și elevului să își extindă cunoștințele și să își formeze noi abilități în domenii specifice. Aplicațiile pot fi din diverse domenii ale matematicii: Calcul numeric (FunMaths, Math Master, Math is fun, Math For School, GalxiaMatific), Geometrie (Phet Interactive Simulation, GeoGebra, Phytagorea, Simple graph maker), Unități de măsură (Math Fire). Majoritatea pot fi utilizate gratuit utilizând Android
- Platforme educative – Platformele permit profesorului să distribuie propriul material de predare și să comunice cu elevii. Platforma se poate utiliza pentru a împărtăși sarcini de lucru/chestionare/teste create de profesor, iar rezultatele elevilor vor fi transmise automat și salvate. Obținând feedback imediat, profesorul află despre cunoștințele și progresul elevilor. Exemple de platforme educative populare: Padlet, Socrative, Edmodo, Kahoot, KhanAcademy, ScienceKids etc.
- Instrumente de creare a materialelor didactice – Instrumente care permit prezentarea conținutului didactic sau prezentarea propriilor filme, ex. H5P, Edpuzzle, Ed.ted, Powtoon etc.

Kahoot! este o aplicație modernă gratuită cu ajutorul căreia se pot genera și derula teste interactive. Pentru a putea crea și partaja teste, este necesară înregistrarea pe platformă, ceea ce se întâmplă foarte repede și ușor.

Principalul avantaj al acestei aplicații este posibilitatea de a o rula pe dispozitive mobile precum telefoane smart sau tablete, pe care elevii le au la dispoziție permanent. Kahoot! se poate utiliza la toate disciplinele, dar și la toate nivelurile educaționale. Profesorul poate utiliza aplicațiile pentru a recapitula lecția anterioară, pentru a aduna opinii referitoare la probleme etc.

Aplicația Kahoot permite generarea de teste, discuții, sondaje sau teme pentru elevi. Cadrul didactic poate crea aplicații Kahoot având la bază texte, fotografiile sau filme disponibile pe YouTube sau poate căuta teste interesante cu ajutorul motorului de căutare încorporat.

Kahoot este foarte ușor de folosit. După redactarea testului, profesorul distribuie elevilor codul generat. După accesarea www.kahoot.it, elevul își introduce numele și codul, iar asta este tot, aici încep concomitent distracția și învățarea!

Între întrebările afișate se prezintă un clasament al elevilor, ceea ce îi motivează și îi încurajează să intre în competiție. Când se răspunde la o întrebare, există o limită de timp pe care

profesorul o poate ajusta după cum dorește atunci când redactează testul.

Principalele avantaje ale aplicației Kahoot!:

- Posibilitatea conceperii de întrebări cu alegere multiplă
- Posibilitatea de a adăuga întrebări și răspunsuri grafice
- Testul poate fi trimis prin email în mod gratuit
- Participanții pot rezolva testul în mod individual
- În timpul lecțiilor, se poate utiliza o bază de date extinsă cuprinzând teste
- Această aplicație este gratuită
- Numărul participanților este nelimitat.

Beneficii pentru profesori:

- Profesorul poate desfășura testul în condiții lipsite de stres
- La finalul testului, profesorul poate verifica rapid răspunsurile elevilor
- Posibilitatea de a descărca rezultate detaliate în Excel și a le stoca
- Dezvoltarea abilităților digitale

Beneficii pentru elevi:

- Utilizarea telefoanelor mobile, ceea ce face orele mai atractive pentru elevi
- Elevii pot aprecia în ce măsură le-a plăcut testul
- Elevii pot partaja opiniile lor în privința a ceea ce au învățat cu ajutorul testului,
- Dacă este oferit un răspuns greșit, elevul primește feedback cu soluția corectă
- Dezvoltarea atenției și creativității
- Dezvoltarea autocontrolului
- Dezvoltarea abilităților digitale
- Evaluarea este obiectivă.

Aptitudini și cunoștințe necesare:

Profesorul și elevul trebuie să dețină cunoștințe informatice de bază. Aplicația Kahoot! este foarte ușor de folosit, așadar pregătirea unui test nu necesită mare îndemânare și nu presupune un consum mare de timp.

Dezavantaje sau limitări:

Interfața aplicației este disponibilă doar în limba engleză, însă testele pot fi redactate în orice limbă.

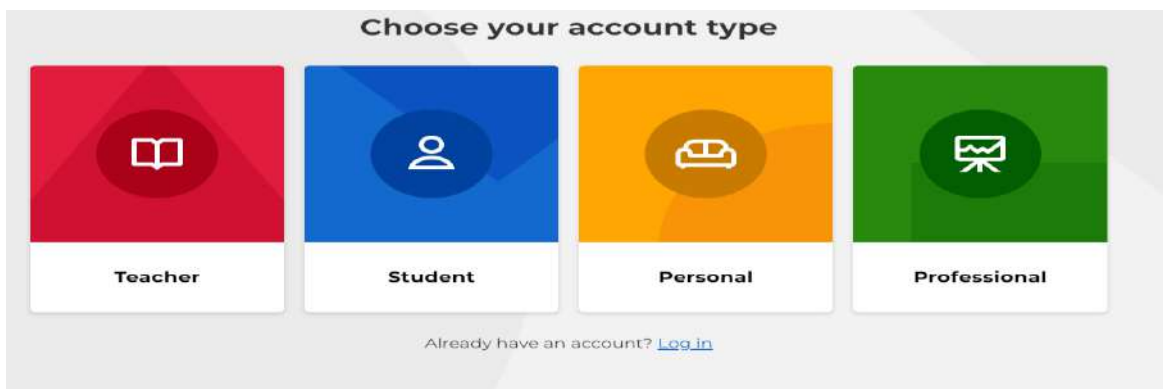
Cum utilizăm această aplicație?

Linkul de accesare a aplicației pentru profesori este: <https://kahoot.com> , iar pentru elevi este: <https://kahoot.it> .





Pentru utilizarea aplicației ca profesor este necesar să ne facem un cont accesând butonul „*Sign up*”



După accesarea acestui buton alegem rolul „Teacher”, urmat de „School”



Describe your workplace

			
School	Higher education	School administration	Business

Other


Continuând cu completarea adresei de email și a parolei. O altă variantă ar fi utilizarea contului Google sau Microsoft dacă le deținem.

Create an account

Sign up with your email

Email


Password



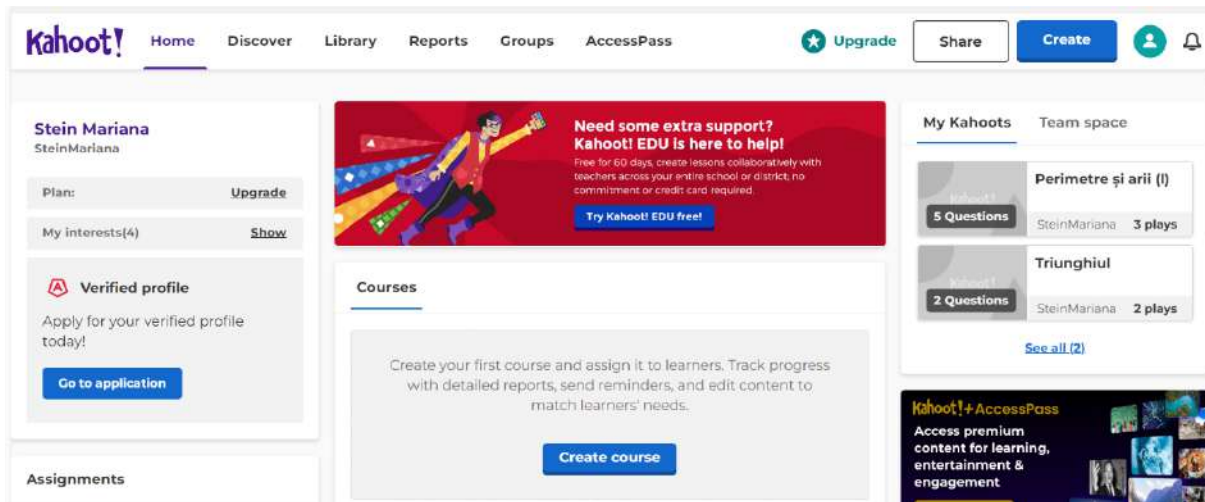
Sign up

I wish to receive information, offers, recommendations, and updates from Kahoot!

or

 Continue with Google

Aceasta este ecranul de pornire după ce am reușit să ne conectăm în aplicație.



Avem posibilitatea să ne personalizăm profilul accesând butonul din dreapta sus.

În bara de instrumente putem vizualiza „Home”, „Discover” (de unde putem accesa, prin filtrare, teste din diferite domenii: matematică, științe, istorie, literatură, arte, cunoștințe generale etc. create de alți colegi. Testele pot fi împrumutate și modificate după nevoile noastre, tastând un cuvânt cheie în bara de căutare; accesând „duplicat” testul ales va fi salvat în lista mea de kahoot-uri, de unde poate fi editat). În secțiunea „Library” avem salvate testele recent create de noi, drafturi, teste favorite sau distribuite către jucători). Aici vom regăsi testele „împrumutate” pe care le vom putea distribui elevilor noștri pentru a fi jucate, nu înainte de a modifica titlul jocului din „Duplicat...” și a verifica întrebările. Vom stabili vizibilitatea jocului pentru „Public”.

Kahoot summary

Fracții ordinare 70

Description (Optional)

#fracții 492

Pro tip: a good description will help other users find your kahoot.

Save to

My Kahoots [Change](#)

Lobby video

Paste YouTube link



Language

Română ▼

Visibility

Private Public

[Cancel](#) [Done](#)

După apăsarea butonului „Done” acesta este poate fi jucat fie prin apăsarea butonului „Play” , fie de la cele trei puncte dând click pe „Share”.

Kahoot! Home Discover Library Reports Groups AccessPass Upgrade Create

Stein Mariana Most recent

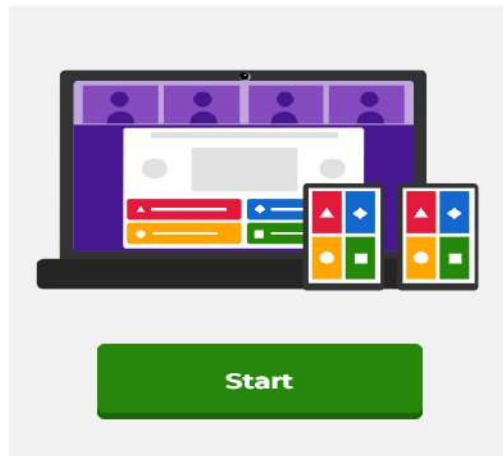
Fracții ordinare 10 Questions SteinMariana Updated 4 minutes ago

Triunghiul 7 Questions SteinMariana Updated 2 hours ago

Perimetre și arii (I)

- Add to course
- Edit
- Rename
- Share
- Move
- Duplicate
- Delete

Choose a way to play this kahoot

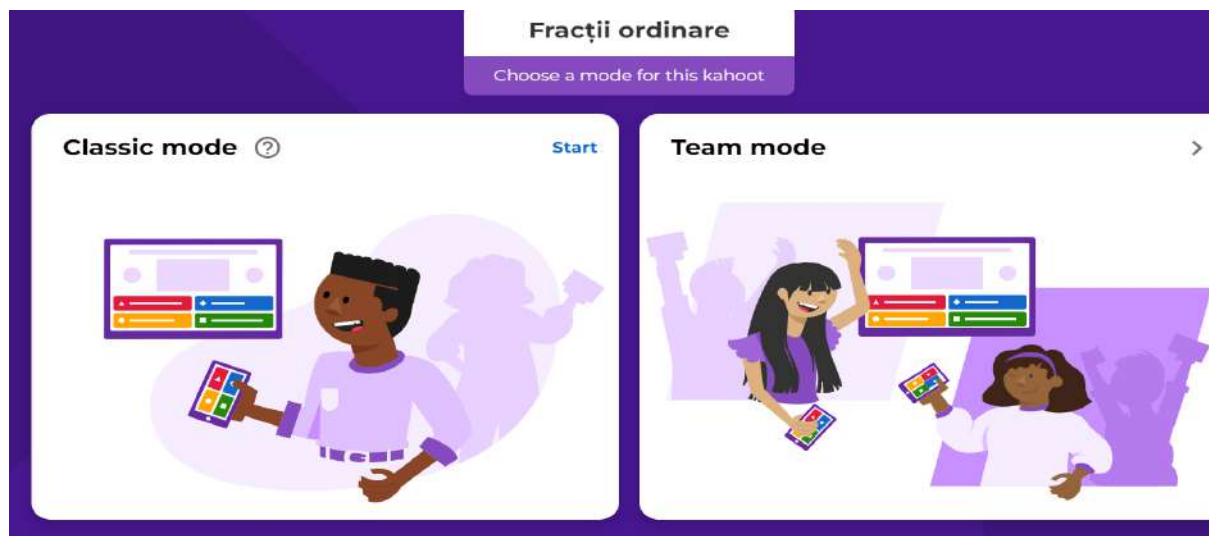


Start a single-player game with virtual players

Practice

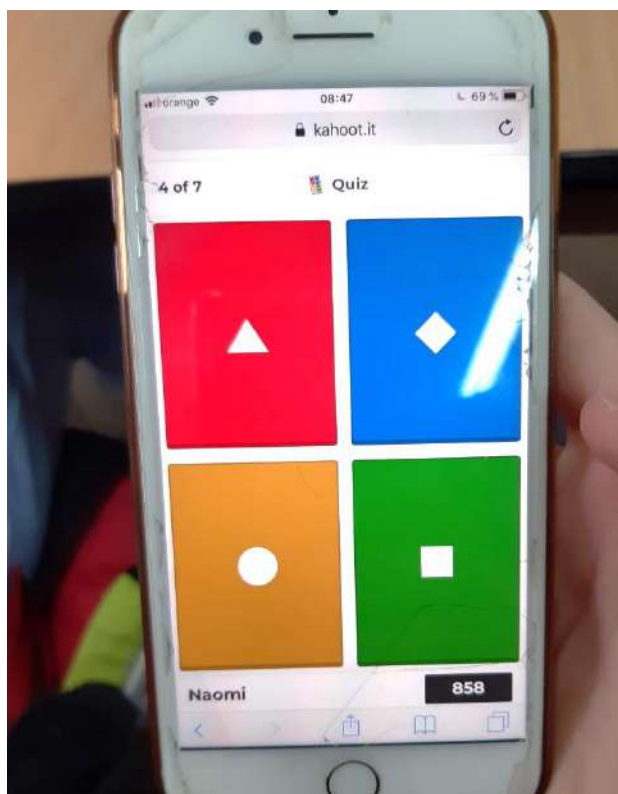
Close

Dăm apoi pe butonul „Start”, după care alegem modul Clasic.





Comunicăm apoi jucătorilor PIN-ul jocului, iar aceștia îl introduc utilizând linkul www.kahoot.it. După ce jucătorii își scriu numele și codul PIN vor apărea pe ecranul de mai sus. Profesorul lansează jocul prin apăsarea butonului „Start”. Jocul trebuie proiectat în sala de clasă sau poate fi partajat în cadrul unei întâlniri online pentru a fi jucat de elevi, fiecare utilizând device-ul disponibil (telefon, tabletă, laptop). Se citește prima întrebare, se vizualizează variantele de răspuns, iar elevii apasă cartea de joc corespunzătoare răspunsului corect.



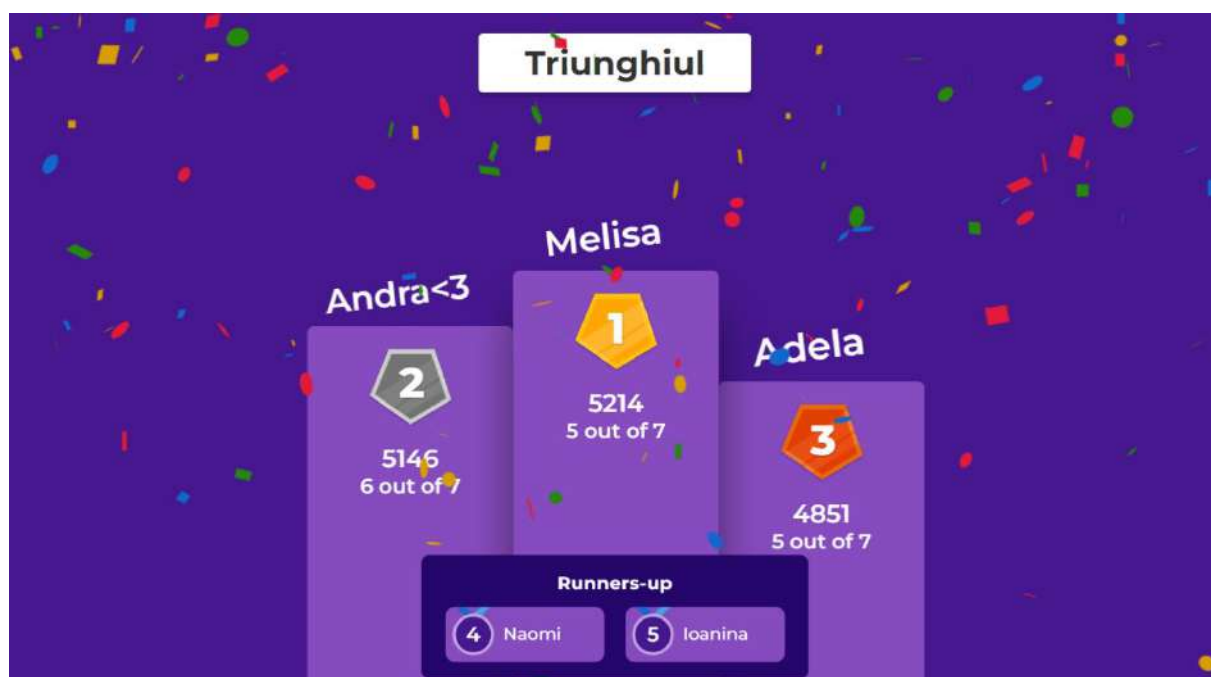
În acest moment profesorul poate vedea distribuția răspunsurilor date de elevi: câți au răspuns corect și câți au răspuns greșit.



De asemenea elevii primesc feed-back privind corectitudinea răspunsului, precum și un punctaj.



După parcurgerea tuturor întrebărilor putem vedea podiumul: primii trei elevi- numele lor, numărul de răspunsuri corecte și punctajul, precum și numele următorilor doi clasați.



Putem crea propriile jocuri, prin apăsarea butonului „Create”. Sunt doar două tipuri de exerciții pe care le putem crea gratuit: cu alegere multiplă și de tipul „adevărat sau fals” (true or false). După finalizare apăsăm butonul „Done”, completăm numele testului, un cuvânt de descriere, o imagine sugestivă, selectăm limba, pentru fiecare întrebare putem seta un timp de răspuns și varianta corectă a răspunsului.

În secțiunea „Reports” rezultatele testelor se salvează automat. Pentru fiecare test putem vedea câți jucători au participat, scorul obținut de fiecare și procentajul de răspunsuri corecte, timpul de răspuns pe fiecare întrebare și pe fiecare jucător.

Anto 2 of 3

29% correct

Rank: 11 of 12
Questions answered: 7 of 7
Final score: 1 728

Questions	Type	Answered	Correct/incorrect	Time	Points
1 Perimetrul unui triunghi...	Quiz	12 cm	Incorrect	18.8s	0
2 Triunghiul poate avea d...	Quiz	True	Incorrect	7.6s	0
3 Un triunghi dreptunghic...	Quiz	36	Incorrect	16.8s	0
4 Perimetrul unui triungh...	Quiz	6,75 cm	Correct	19.8s	835

Kahoot! Home Discover Library Reports Groups Access Pass Upgrade Create

Hosted by SteinMariana

Summary Players (12) Questions (7) Feedback

Expanded view Compact view

All (7) Difficult questions (1) Search

Question	Type	Correct/incorrect
1 Perimetrul unui triunghi echilateral este 24 cm. Latura triunghiului va fi:	Quiz	58%
2 Triunghiul poate avea două unghiuri obtuze.	True or false	42%
3 Un triunghi dreptunghic are catetele de 6 cm și 8 cm. Aria lui este cm ²	Quiz	33%
4 Perimetrul unui triunghi echilateral cu lungimea laturii de 3,25 cm este de:	Quiz	42%
5 Numărul triunghiurilor din figura alăturată este de:	Quiz	92%

Jocul ne prezintă un clasament cu cele mai dificile întrebări, acestea fiind considerate ca având răspunsurile cu cea mai mică rată de corectitudine, nominalizați fiind elevii care nu au dat niciun răspuns sau care au nevoie de ajutor deoarece au răspuns greșit.

Kahoot! Home Discover Library Reports Groups Access Pass Upgrade Create


Well played!
54% correct
Play again and let the same group improve their score or see if new players can beat this result.
Play again

Players 12
Questions 7
Time 10 min

View podium
Share podium
Top tip: Boost player engagement by sharing the podium.

Difficult questions (1) ?

3 - Quiz
Un triunghi dreptunghic are catetele de 6 cm și 8 cm. Aria lui este cm²



33% correct Avg. 12.03 sec

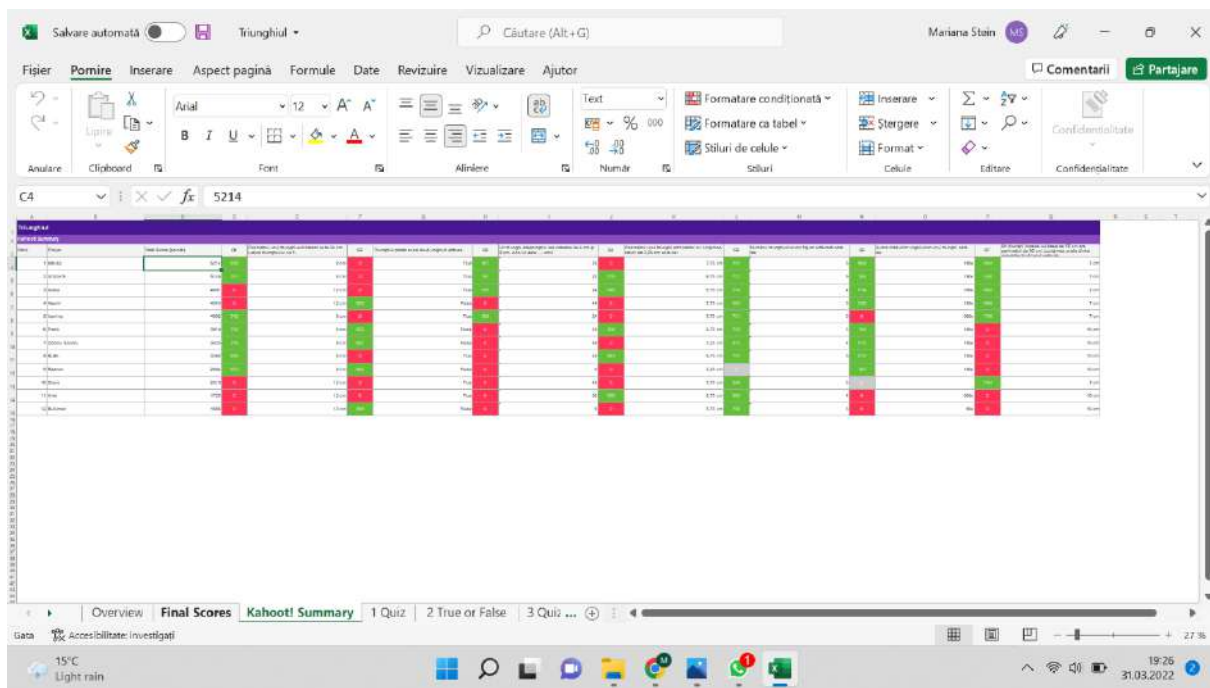
Need help (3) ?

Buljmen	29%
Anto	29%
Diana	29%

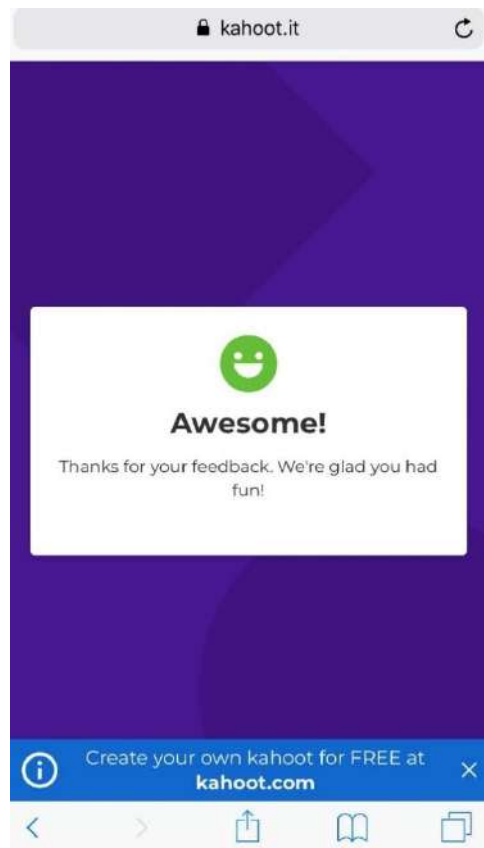
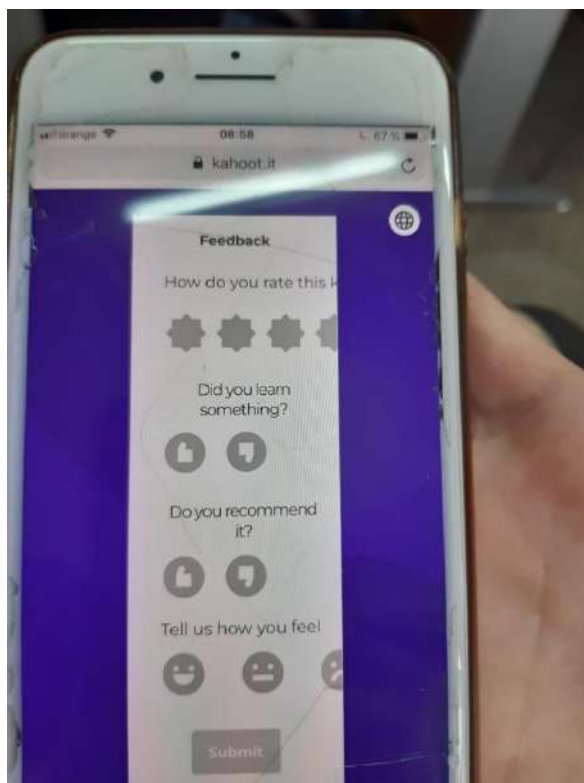
Didn't finish (2) ?

Razvan	1
Diana	1

Acest raport se poate descărca în format Excel și analizat apoi în vederea notării sau în vederea stabilirii unui demers remedial.



O notă pozitivă o reprezintă faptul că elevii pot face referire la starea emoțională vis-a-vis de acest joc.



Pot să apreciez că aceste jocuri Kahoot! sunt foarte îndrăgite de elevi. Rezultatele obținute sunt stimulative, chiar și cei mai dezinteresați elevi dorind să mai joace iar și iar!

BIBLIOGRAFIE:

1. Grosseck, G., Crăciun, D. *et al.* (2021), Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire online, Editura Universității de Vest, Timișoara.
<https://www.researchgate.net/publication/349394100>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=sKEqzw86M2k>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=pAfnia7-rMk>
4. <https://smart.erasmus.site/ro/training-course/>
5. <https://www.youtube.com/watch?v=g7yVf5161Wk>
6. <https://aplicatiiutileinscoala.weebly.com/tricider.html>

LEARNING APPS- UN INSTRUMENT DE ÎNVĂȚARE INTERACTIV, UTIL ȘI ATRACTIV

**Prof. CRIȘAN CRISTINA LUCIA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „LAZĂR TÂMPA” ALMAȘ**

În contextul dinamicii actuale din spațiul comunicării, cunoașterii și al nevoilor tot mai complexe de (auto)cunoaștere și competență, procesul de predare-învățare-evaluare se redefinește într-un ritm tot mai alert, educația fiind forțată să se adapteze la un cadru în care spațiile și mediile electronice se reinventează și se modifică rapid, ducând în față, constant, noi provocări. Generațiile actuale par să prefere mediile digitale, urmărind conținuturi atractive, accesibile și sistematizate

Educația online se prezintă ca un proces complex și dinamic, care încearcă să răspundă cât mai eficient nevoilor de învățare ale generațiilor actuale și viitoare de elevi și studenți dar și profilului de formare a absolventului. Elevii au astăzi la dispoziție resurse la care mulți dintre noi nu am visat niciodată. Cele mai multe dintre aceste resurse pot fi utilizate și îi pot ajuta să învețe și să progreseze, însă este important să se ajungă la un echilibru între inovație și convenționalitate. Este clar că avantajele sunt mai mari decât dezavantajele, dar cheia tehnologiei în clasă va fi întotdeauna relația profesor-elev, pentru că acolo are loc educația.

Profesorii care reușesc să fie eficienți în mediile online sunt cei care se angajează într-o pedagogie activă, bazată pe atenția crescută la nevoile de învățare și, deopotrivă, la cele emoționale ale elevilor. Rolul cadrului didactic în procesul educațional rămâne în continuare vital în selectarea celor mai potrivite conținuturi, care să construiască competențe solide, precum și în oferirea climatului emoțional adecvat învățării și a suportului moral, în stabilirea scopurilor de învățare și monitorizarea progresului.

Learning Apps.org este o aplicație Web 2.0 concepută pentru a sprijini procesul de instruire prin metode interactive. Modulele/exercițiile (denumite Apps) existente pot fi, fie integrate direct în conținuturile de învățare corespunzătoare sau redactate/ajustate la necesitate, dar pot fi și elaborate online de utilizatori. Aplicația LearningApps are scopul de a aduna module care pot fi reutilizate și de a le pune la dispoziția utilizatorilor. Aceste module nu conțin un scenariu concret de învățare, ci vizează exclusiv partea interactivă.

Categoriile încorporează majoritatea disciplinelor de studiu și se poate opta pentru limba dorită

Categorii

Media: tot

Niveluri:

- | | | | | | |
|--------------|-------------|--------------------------|--------------------------|---------------------------|---------------------|
| ▪ Alte limbi | ▪ Engleză | ▪ Informatică | ▪ Matematică | ▪ Psihologie | ▪ Spaniolă |
| ▪ Artă | ▪ Filozofie | ▪ Inginerie | ▪ Muzică | ▪ Religie | ▪ Sport |
| ▪ Astronomie | ▪ Fizică | ▪ Instrumente de predare | ▪ Om/Mediul înconjurător | ▪ Română | ▪ Tehnologie |
| ▪ Biologie | ▪ Franceză | ▪ Istorie | ▪ Ore interdisciplinare | ▪ Română ca limbă străină | ▪ Toate categoriile |
| ▪ Chimie | ▪ Geografie | ▪ Italiană | ▪ Politică | ▪ Rusă | ▪ Școala |
| ▪ Economie | ▪ Germană | ▪ Latină | | | |

Tipurile de exerciții care pot fi alcătuite sunt diverse pornind de la:

- Cuvinte încrucișate
- Jocul „Milionarii”
- Marchează în text
- Quiz cu alegere
- Quiz cu alegere
- Completează tabel
- Quiz cu introducere
- Grilă ordonare
- Joc-Perechi(Perechi imagini)
- Joc-Perechi(Text/Imagine)
- Ordonare cu hartă
- Ordonare grupe
- Ordonare grupe
- Ordonare pe imagini
- Ordonează perechi
- Puzzle – Grupe
- Tabel ordonare
- Rebus
- Spânzurătoarea
- Text spații goale
- Completează tabel
- Quiz cu introducere
- Rebus
- Spânzurătoarea

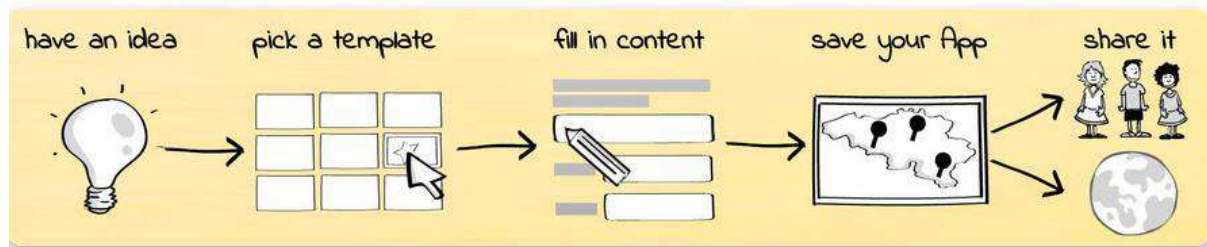
- Text spații goale

până la

- Instrumente
- App Matrix
- Audio/Video cu inserări
- Avizier
- Caiet
- Calendar
- Chat
- Mindmap
- „Scrieți împreună!”

Avantajul major al acestei aplicații este acela că se distribuie gratuit și cu codul sursă deschis pentru utilizator. Acest fapt permite utilizarea eficientă, utilizatorul putând schimba modulele existente ale aplicației sau să adauge module noi, având posibilitatea de a extinde funcționalitatea lor. Aplicația LearningApps este simplă, se integrează ușor în procesul de învățământ și se adaptează foarte ușor pentru programa oricărei discipline. Profesorul are posibilitatea să structureze materialul pe care dorește să-l predea în cel mai bun mod, sau să se folosească de exercițiile oferite de colegi. Prin intermediul LearningApps elevul va învăța mult mai ușor prin descoperire și mai ales prin interactivitate.

După publicare și stabilirea drepturilor de acces (Share), aplicațiile pregătite pot fi folosite de oricine. Cu clic în bara de meniu pe „Răsfoiește exerciții”, se pot viziona aplicațiile făcute de alții și disponibile public. Trăgând cursorul peste unul dintre module, se poate vedea cine a creat tipul de modul (cum ar fi o pereche, sortare de grup etc.) și de câte ori a fost vizualizat. Făcând clic pe o aplicație/modul, se obține disponibilitatea (colțul din dreapta jos) și se deschide opțiunea de a folosi un șablon similar precum și de a modifica conținutul din șablonul folosit pentru a crea propriul modul/aplicație. Acesta se poate alcătui relativ simplu, urmând instrucțiunile de pe site. Există numeroase modele care facilitează crearea acestora într-un timp relativ scurt.



După cum se vede în figura următoare, a fost selectată o sarcină de grupare și, dacă este selectată o alegere reușită (răspuns corect), apare o imagine sub piesa de puzzle.

Categoriile gramaticale ale substantivului.

2017-01-23 (2017-01-22)

Substantive comune	Substantive proprii	Substantive simple
Substantive compuse	Substantive defective de singular	Substantive defective de plural

?

dreptate, succes,
viață, popor, cuvânt



Dacă se alege „Alcătuiește exerciții similare”, se obține scheletul modului actual; pentru a personaliza exercițiul trebuie a se înlocui titlul, descrierea, feedback-ul sarcinii și imaginea de fundal.

The screenshot shows the LearningApps.org interface. At the top, there is a search bar and navigation links: "Răsfoiește exerciții", "Alcătuiește exercițiu", "Alcătuiește colecție", and "Lucrurile mele". The user's name "Setări cont: CRISTINA LUCIA CRISAN" is visible. Below the navigation bar, the "Titlul exercițiului" field contains "Categoriile gramaticale ale substantivului." and the "Limba afișată" dropdown is set to "Română". The "Definirea cerinței" section has a text area with the instruction "Repartizați cuvintele propuse conform categoriei gramaticale corespunzătoare."

Descriere

În fundalul exercițiului sunt prezentate 2-4 grupe la alegere ca imagine sau text. La fiecare grupă se ordonează mai multe elemente.

The 'Descriere' section shows two groups of items. Group 1 is titled 'Fundal' and contains the item 'Substantive comune'. Group 2 is titled 'Element 1' and contains the items 'dreptate, succes, viață, popor, cuvânt'. Each group has a 'Notificare' dropdown menu.

Dacă se alege „Alcătuiește exercițiu nou” cu acest șablon, se obține aceeași pagină numai că șablonul afișat este gol, el va permite aceleași posibilități de creare a exercițiului personal.

Dacă se dorește stocarea muncii și distribuirea, este necesară înregistrarea. În partea de sus va apărea un conținut nou pe bara de meniu „Clasele mele”.

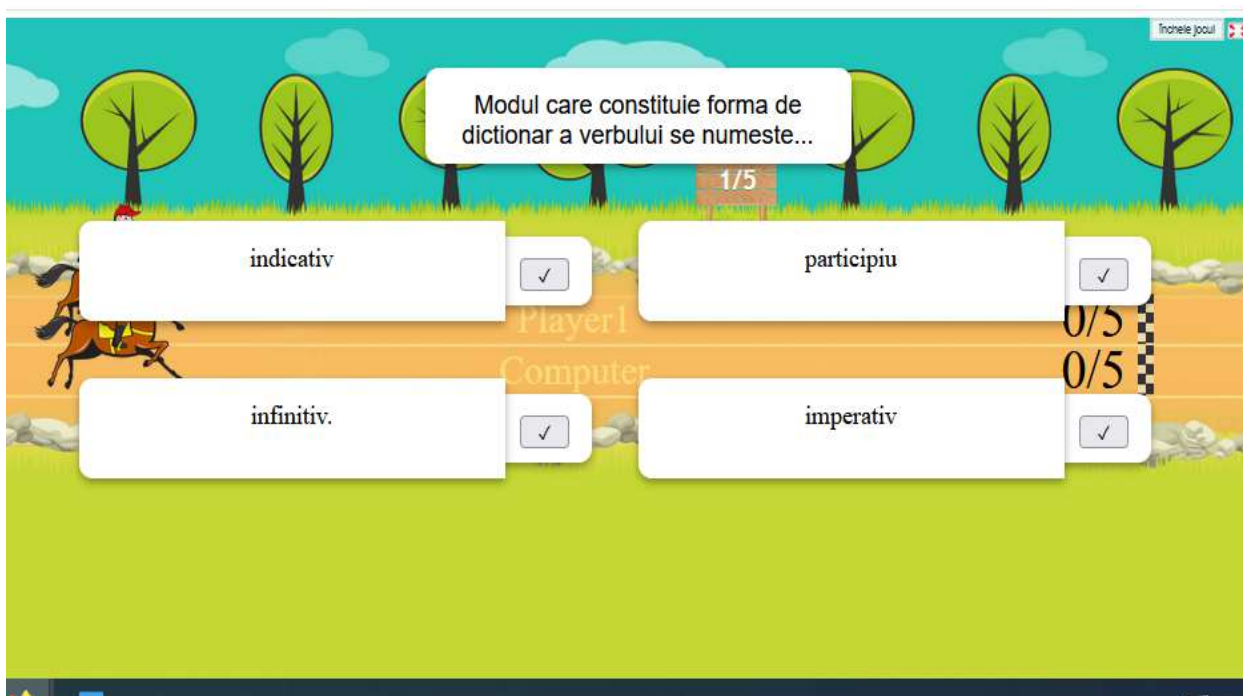
The screenshot shows the navigation bar with the following items: "Caută exerciții", "Răsfoiește exerciții", "Alcătuiește exercițiu", "Clasele mele", and "Exercițiile mele".

Dacă se alege „Alcătuiește exerciții”, se obține un curs sumar al modului de creare (rândul superior, fundal galben) și șabloanele din care se pot crea propriile exerciții/ aplicații.

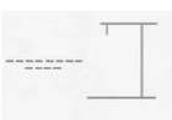
Unul dintre cele mai interesante este „Cursă de cai”:



După selecție, se dau câteva exemple pentru a arăta cum și pentru ce se folosește acest șablon. Dacă există deja elevi, pot juca unul împotriva celuilalt, altfel calculatorul va fi adversarul. După un răspuns corect, calul și călărețul merg spre poartă. Cine răspunde greșit rămâne în urmă. După verificarea corectitudinii, sunt două opțiuni: se corectează exercițiul sau se salvează. Când este salvat, acesta va fi adăugat la „Exercițiile mele”, de unde poate fi accesat și aplicat în orice moment. În mod prestabilit, lucrarea creată nu este publică, dar acest lucru poate fi modificat oricând cu accesarea unui buton.



Dacă se selectează „Exercițiile mele”, se pot vedea exercițiile care au fost finalizate. Aici se pot crea propriile dosare, în care se plasează aplicațiile create.



Speciile genului epic



Tipuri de pronume și adjective pronominale


 Pronumele reflexiv.
Forme proprii.

 Grade de comparație
ale adjectivului


Timpurile verbelor

Este o sarcină importantă pentru profesori să motiveze, să inițieze și să mențină motivația elevilor iar educația asistată de calculator are un efect motivant din toate privințele.

Bibliografie:

Mihotiu, Adrian (2013). *LearningApps.org, module interactive pentru predare și învățare*, în: „iTeach: Experiențe didactice” nr. 10/ aprilie 2013.

iteach.ro/experientedidactice/learningapps-org-module-interactive-pentru-predare-si-invatare
learningapps.org/

Aplicația Quizizz - o aplicație utilă în predare , învățare, evaluare.

Prof. Inv. Presc. Galea Ancuța Iulia
Școala Gimnazială "Lazar Tampa" „Almas

Societatea umană evoluează continuu, uneori cu pași mai rapizi, alteori confruntându-se cu diverse pograme și crize. În orice situație, un domeniu important și prioritar trebuie să rămână educația, care, la rândul său, are nevoie de o formare continuă pentru a corespunde cerințelor actuale ale societății și să pregătească copiii și tinerii pentru a se integra activ în viața socială și personală.

În contextul actual când lumea contemporană tinde să se transforme într-o societate informațională apare nevoia de cunoaștere și la nivel informațional prin utilizarea calculatorului în educație, prin crearea de competențe digitale care vor oferi tinerilor o pregătire diversificată în viitor.

Apariția calculatorului ca sursă de învățare, diversificarea mijloacelor digitale moderne în scop evolutiv, pătrunderea hardware-ului și software-ului în România reprezintă o permanentă provocare pentru educație .

În prezent, avem accesul deschis la resurse educaționale, facilitate desigur de tehnologiile informației și ale comunicațiilor cu scopul de a dobândi competențe și cunoștințe care să ne permită să evoluăm, să ne formăm și perfecționăm, să participăm activ în societatea românească bazată pe cunoaștere. Este unul din avantajele de care ar trebui să beneficieze atât elevii, cât și profesorii în vederea accesului la educație, la schimbul de resurse on-line, pentru consultare personală sau profesională

Elevii nu învață din ceea ce le spun profesorii sau din ce le arată tehnologia, ci din felul în care ce le spun profesorii și ce le arată tehnologia îi incită să gândească. Interacțiunea lor cu informațiile îi ajută să se dezvolte.

Competența digitală este una dintre acele alte competențe pe care instituțiile de învățământ le au incluse în programele și planurile de realizare a procesului educativ. Resursele digitale devin un instrument de lucru din ce în ce mai utilizat pentru a oferi un învățământ calitativ, care să corespundă noilor tendințe pedagogice și intereselor copiilor.

Aplicația Quizizz -este o aplicație utilă în predare , învățare, evaluare.

Platforma Quizizz reprezintă un instrument de lucru util pentru profesori și pentru elevi, o metoda moderna de evaluare a elevilor atât în clasa cât și de acasă, încurajând autoevaluarea și studiul autonom al elevului, principiu de bază al Cadrului European de referință pentru limbi străine, document publicat de Consiliul European.

Quizizz - instrument gratuit de evaluare a claselor care permite tuturor elevilor să învețe împreună. Este foarte ușor să creezi teste și să te distrezi! -

Quizizz are avatare amuzante, tabele live, teme, muzică, memuri și multe altele, de asemenea conține o bază de date cu milioane de teste create de profesori; Testele create cu această aplicație pot fi accesate de către elevi de pe telefoanele mobile, tablete, laptop sau calculatoare conectate la Internet. Deschideți un browser și introduceți în bara de adrese <https://quizizz.com> și iată cum arată fereastra aplicației Quizizz .

Folosiți-l pentru învățarea ritmată de elevi. Acest lucru îi face pe elevi responsabili cu abilități excelente de auto-stimulare.

Quizizz încurajează învățarea auto-ritmată cu motivație și feedback individual imediat. Funcția de testare gazdă live poate fi implementată pentru fiecare student și ulterior îi motivează cu ajutorul memelor.

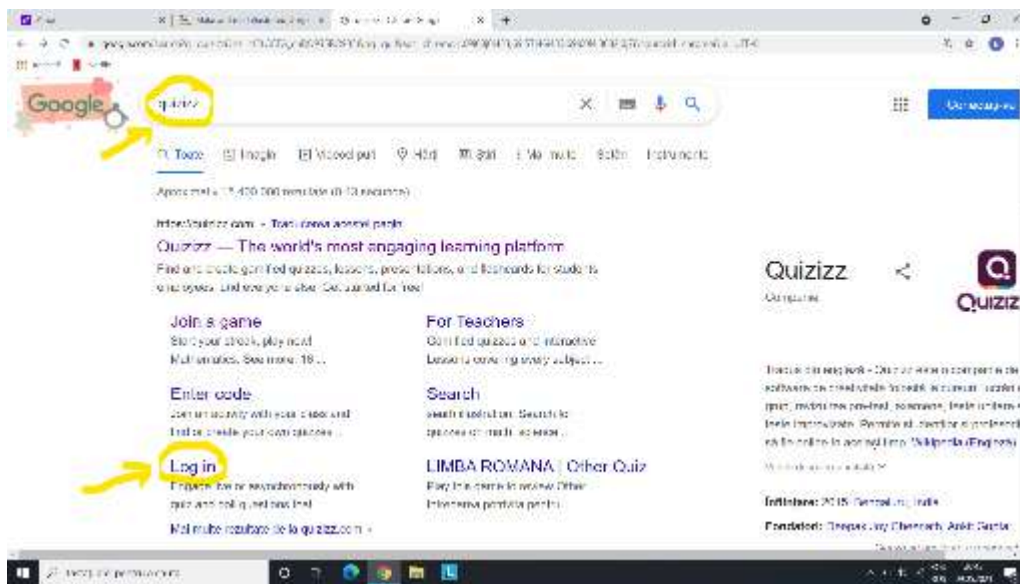
Descărcați rapoarte și statistici. Rapoartele oferă informații detaliate la nivel de clasă și la nivel de elev după fiecare test. Puteți descărca rapoarte și le puteți citi online sau ca foi de calcul Excel.

Creați întrebări și teste. Testele create cu Quizizz cu opțiuni cu mai multe opțiuni pot fi amestecate. Acest lucru minimizează șansele de a înșela atunci când elevii stau în același loc.

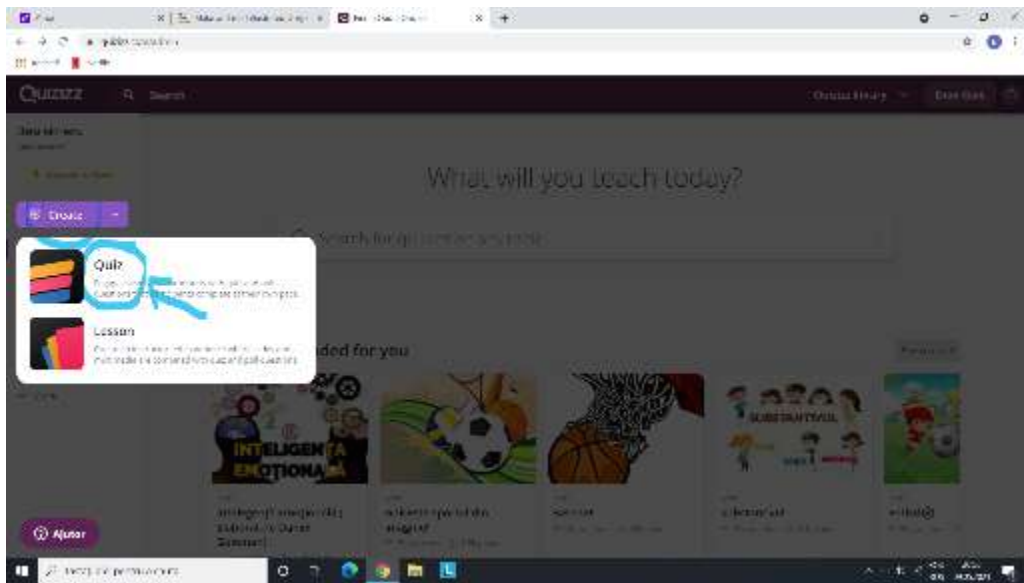
Converțiți chestionarele în foi de lucru tipărite. Quizizz oferă mai multe opțiuni pentru studenți și clase întregi unde testele pot fi convertite în foi de lucru tipărite.

Personalizați sesiunile de teste. În calitate de profesor, aveți mai multe opțiuni pe Quizizz pentru a vă personaliza sesiunile de testare pentru a comuta nivelul de viteză, concurență și alți factori.

Pasul 1 este crearea unui cont pe platforma. Pentru crearea contului avem nevoie de un cont @gmail



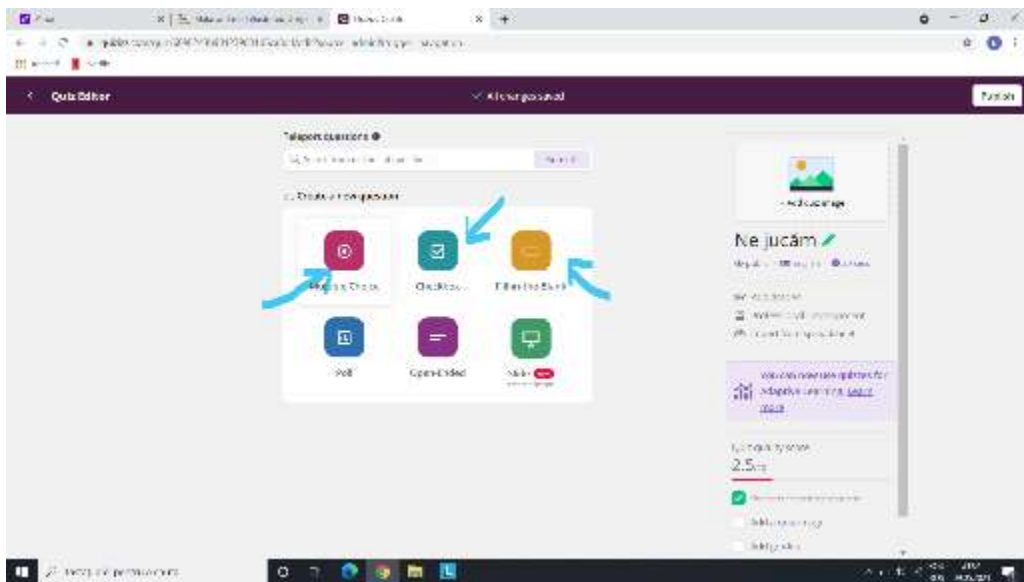
Pasul 2 Poti utiliza creatiile din biblioteca sau poti crea propriile teste / lectii.

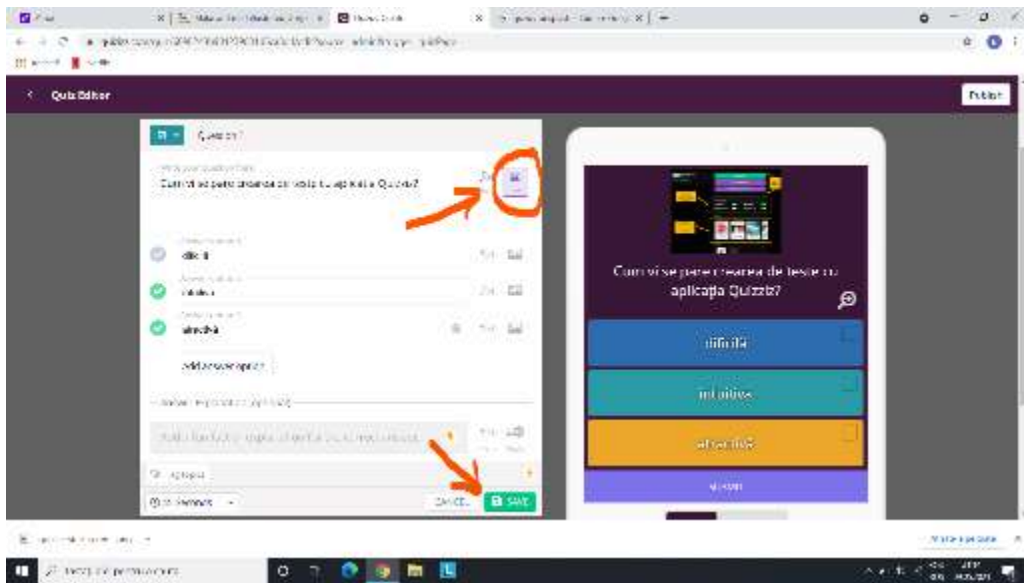


Pasul 3 Crearea de teste.

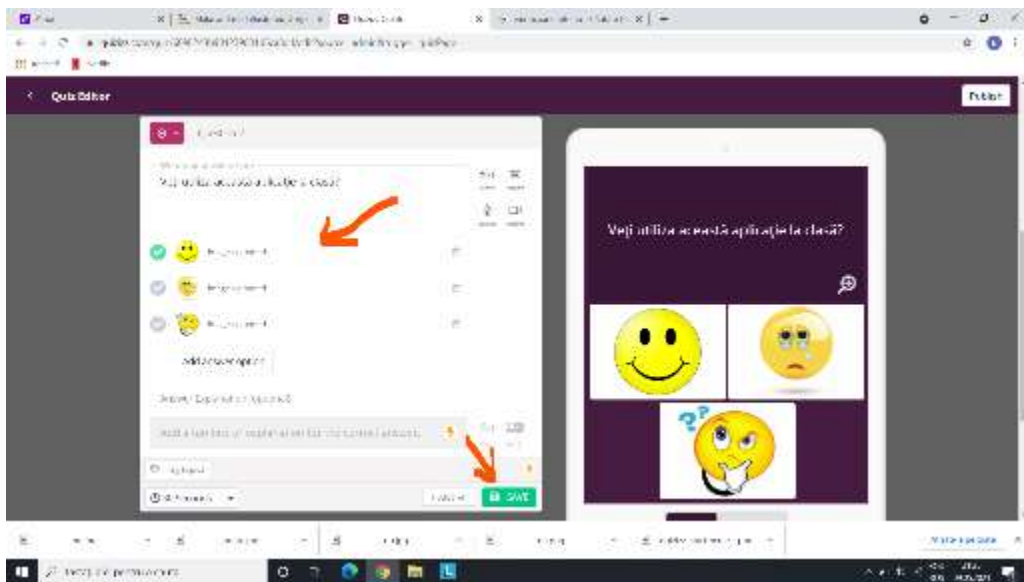
Aceasta aplicatie iti ofera posibilitatea de ati crea propriile teste. Aplicatia este foarte intuitiva deci nu va fi foarte greu sa faci acest lucru. Stabileste intrebarile apoi creaza testul propriu -zis.Pot fi intrebari cu raspuns unic, cu raspunsuri multiple sau cu raspuns liber.

Pasul 4 Selecteaza tipul de itemi si completeaza

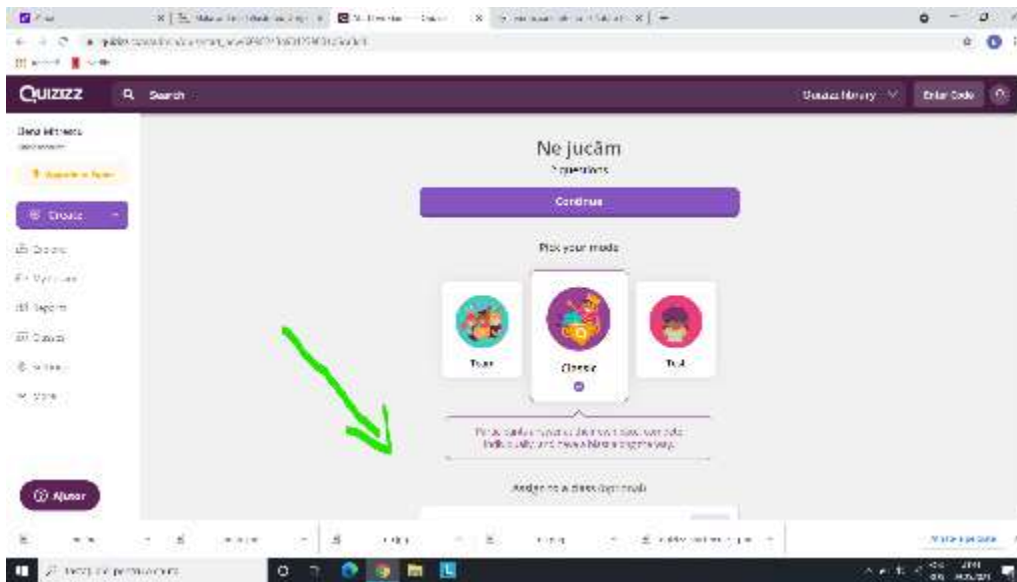
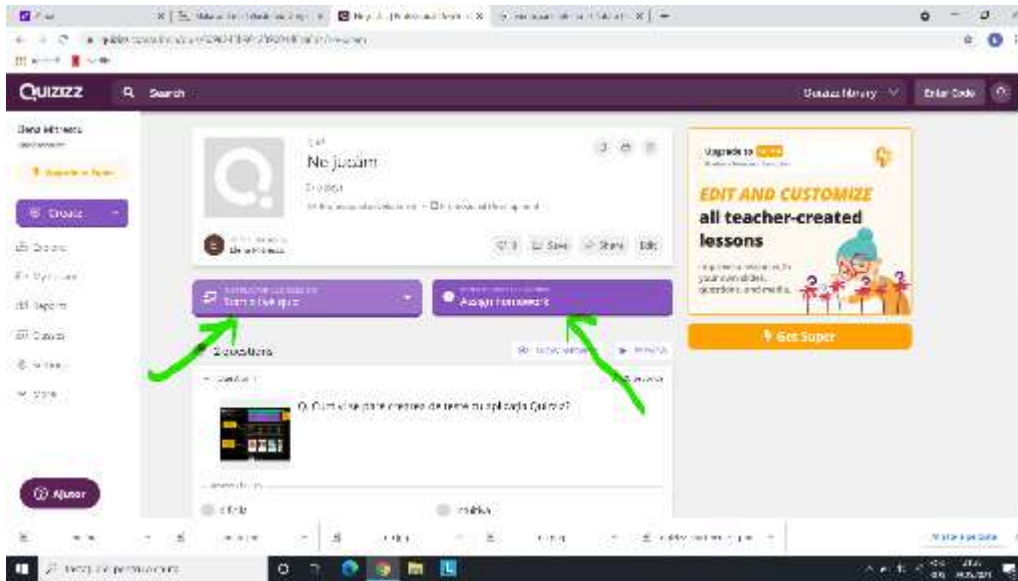




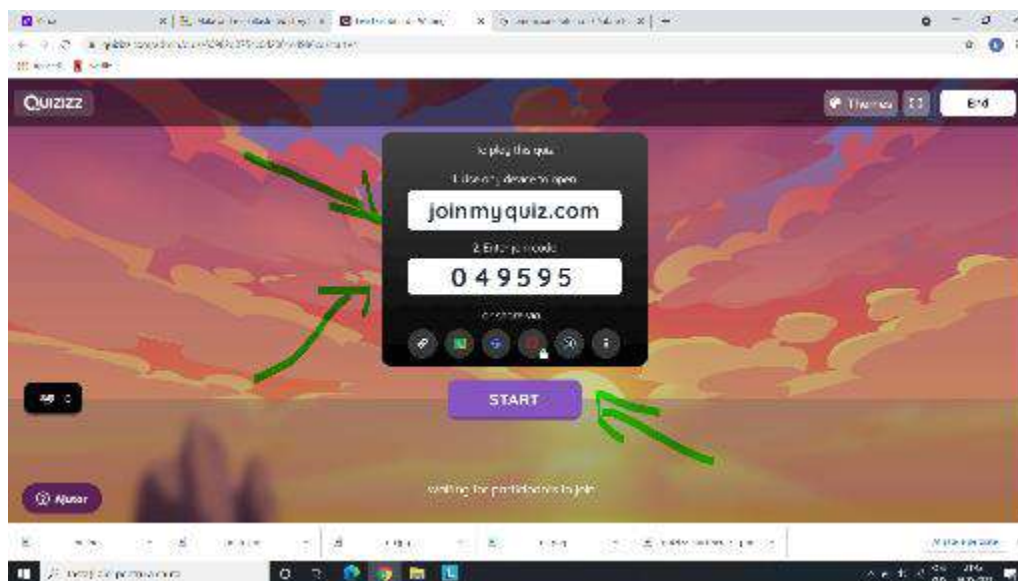
Pentru a face testul mai atractiv putem atasa imagini.



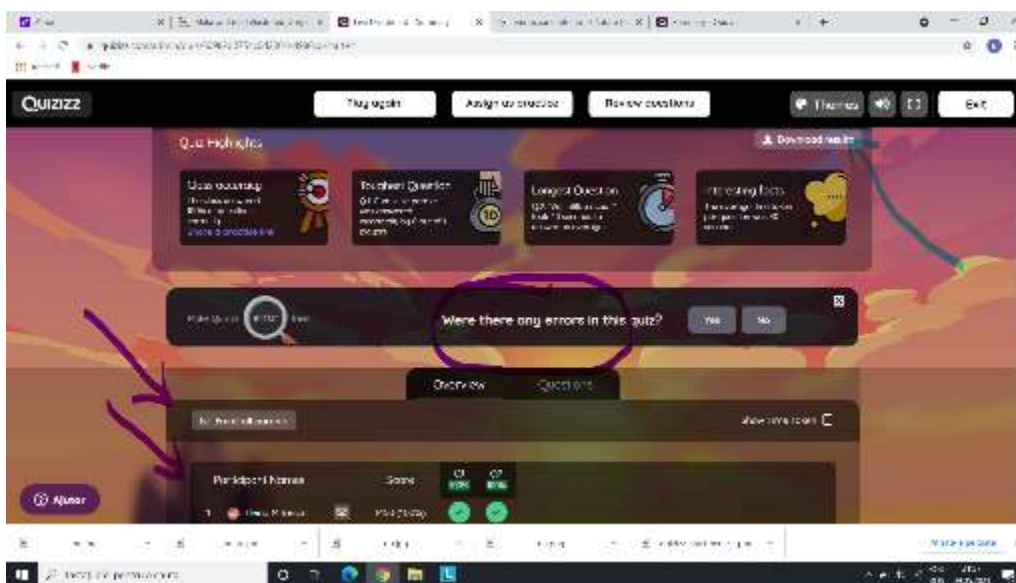
Pasul 5 Salvezi(butonul publica coltul dreapta sus) apoi completeaza cu detaliile cerute (limba,domeniu, grup tinta etc.)
 Aceste detalii ii ajuta pe membrii comunitatii sa acceseze mai usor si sa utilizeze testele din biblioteca QIZZIZ.
 Salveza si gata. Ai testul!
 Acum il poti distribui elevilor tai, sau il poti partaja in Classroom ca tema pentru acasa.



Pasul 6 Copii vor intra pe pagina cu codul sau cu link-ul pe care tu le vei distribui.



Pentru a intra in aplicatie ,copiii trebuie sa detina un dispozitiv>telefon, tableta,laptop, P C.
Vor cauta in Browser aplicatia apoi Join the Quizziz.



Utilitate

- platformă online ce permite utilizatorilor să folosească propriile device-uri pentru a răspunde la întrebări cu unul sau mai multe răspunsuri corecte;

- profesorul poate urmări progresul tuturor elevilor;
- - toate informațiile și întrebările sunt afișate pe echipamentul elevului;
- - elevul are posibilitatea de a rezolva sarcina de lucru în ritm propriu;
- - rezultatul este afișat imediat după ce elevul a finalizat testul;
- - oferă elevului posibilitatea de a relua testul, deși rezultatele testului inițial nu sunt anulate
- - antrenează colectivul de elevi oferind orei o plusvaloare;
- - elevii participă direct la propria formare;
- - se poate elimina timpul de răspuns la o întrebare;
- - utilizarea acestei aplicații în evaluare încurajează crearea unui climat de învățare plăcut, relaxat;
- - utilizarea aplicației evită monotonia și rutina unei ore obișnuite.

Bibliografie:

<https://sites.google.com/e-uvt.ro/pagina-de-pornire/padlet>

<https://aplicatiiutileinscoala.weebly.com/padlet.html>

-content/uploads/2019/06/Integrarea-noilor-tehnologii-in-educatie-.pdf

<https://aplicatiiutileinscoala.weebly.com/mentimeter.html>

<https://www.microsoft.com/ro-ro/p/sutori/9nvs7w206t1j?activetab=pivot:overviewtab>

Padlet - liant al diverselor panouri și proiecte

Profesor învățământ primar: Andreia Ioana Gheorghe

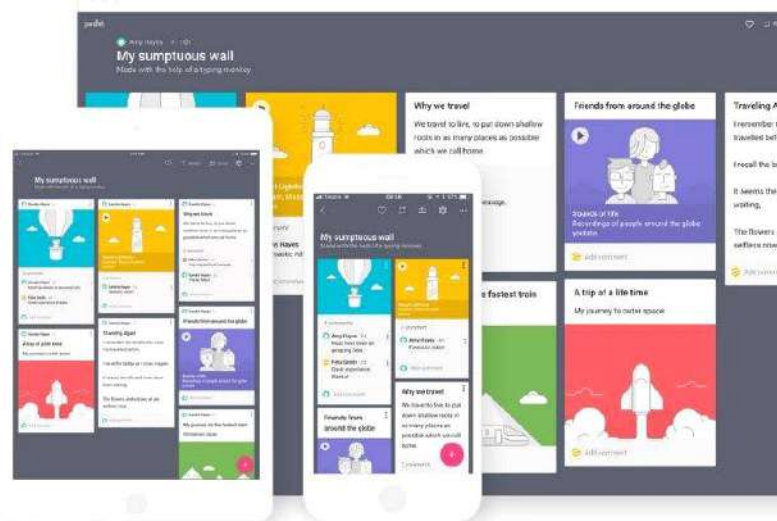
Școala Gimnazială “ Lazăr Tâmpa” Almaș

Într-o lume în care tot mai mulți studenți folosesc internetul pentru a studia de la distanță și pentru a putea împărtăși idei și proiecte, colaborând la ele chiar de la distanță, un serviciu precum Padlet găsește spațiu legitim, conceput pentru a crea rapid panouri de mesaje excepționale, documente și pagini web cu un stil distractiv, la îndemâna -tuturor studenților (chiar și a celor mai mici). De fapt, cu Padlet vom putea crea proiecte ușor de citit și în care este distractiv să colaborezi, lăsând astfel deoparte serviciile prea serioase și prea configurate, cum ar fi Google Classroom.

În acest ghid vă voi arăta **care sunt caracteristicile Padlet-lui**, pe ce dispozitive îl putem instala, cum putem gestiona fiecare element al buletinului pe care decidem să îl creăm, cum îl putem partaja și, în cele din urmă, cum să atribuim permisiuni elevilor sau prietenilor clasei.

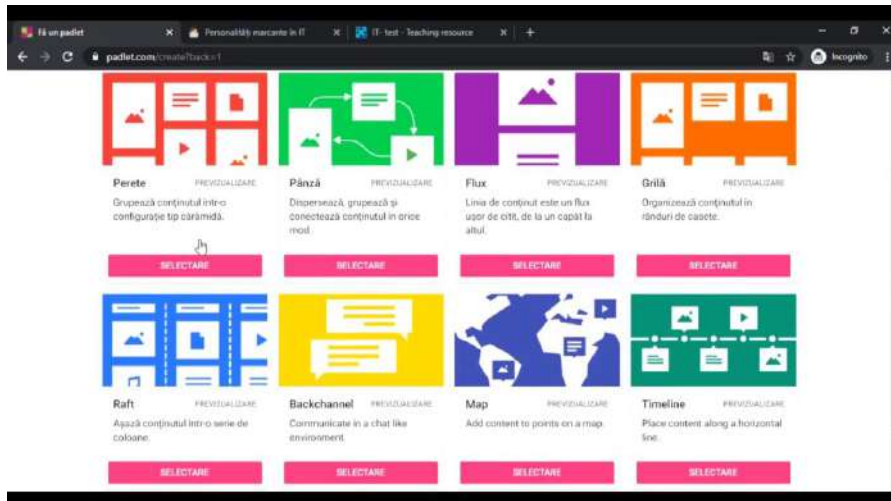
Ghid pentru Padlet

În capitolele următoare vă voi arăta cum să utilizați Padlet pentru școală, creând primul buletin și inserând conținutul pe care dorim să îl împărtășim cu prietenii sau cu elevii noștri (în cazul în care am fost profesori). Vă voi arăta, de asemenea, cum să îl descărcați pe toate platformele cunoscute și cum să îl integrați într-o cale școlară, astfel încât să aveți un instrument foarte simplu de comunicare și de realizare a proiectelor comune



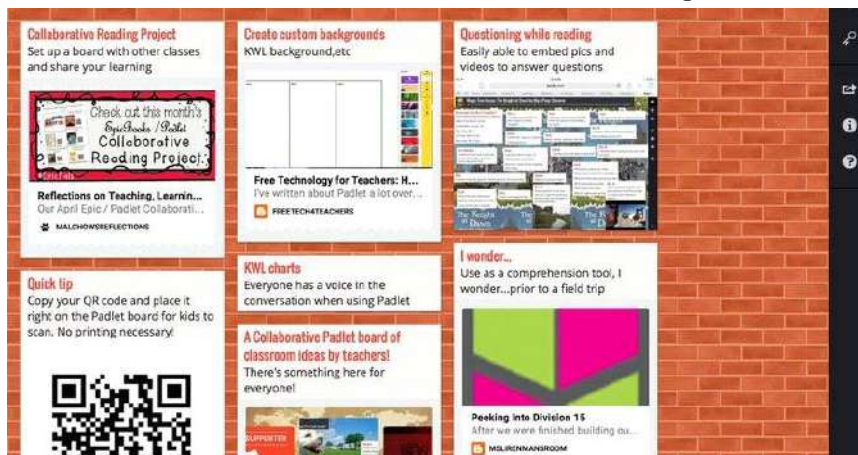
Ce este Padlet?

Padlet poate fi văzut **ca forum public online sau ca liant al diverselor panouri și proiecte**, pe care putem împărtăși tot ceea ce vrem sau vrem să fie văzut de alți utilizatori pe care îi cunoaștem. În comparație cu alte instrumente sociale (cum ar fi Facebook) sau instrumente concepute pentru școală (gândiți-vă doar la Google Classroom), Padlet este într-adevăr foarte simplu de utilizat: doar copiați și lipiți linkul sau conținutul pentru a-l distribui pentru a putea publica postarea pe perete.



Fiecare placă este complet personalizabilă folosind unul dintre fundalurile disponibile sau folosind orice fundal personal (de exemplu, o fotografie de grup sau o fotografie de curs) și, adăugând persoane pe tablă, putem oferi și permisiuni cu privire la ceea ce poate face fiecare utilizator pe acesta (permisiuni de citire și permisiuni de scriere, precum și posibilitatea de a alege administratori și moderatori). Toți utilizatorii invitați pot continua să comenteze sub fiecare postare publicată, la fel ca pe rețelele sociale tradiționale.

Pe această placă virtuală putem partaja orice tip de fișier sau link: particularitatea este integrarea automată a celor mai renumite servicii (embed), astfel încât toți utilizatorii care participă la același panou de afișare pot vizualiza un conținut video, o piesă muzicală sau pot accesa conținutul fișierului Drive fără a-l deschide, chiar dacă acesta vor fi încorporate în interiorul postului.



Pentru un astfel de serviciu social care este aproape de tineri **se are în vedere un nivel ridicat de securitate: putem crea, de asemenea, panouri de mesaje private** (accesibil doar câtorva membri), protejați un forum sau o singură postare cu o parolă, creați un forum complet privat (accesibil numai

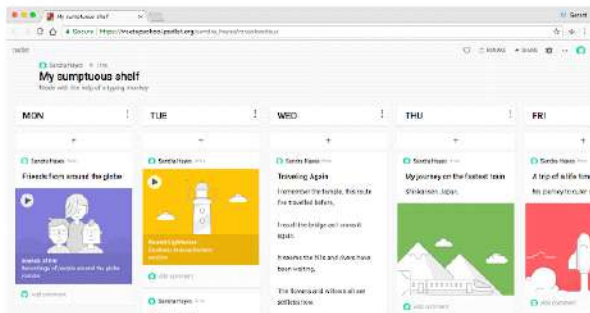
nouă) sau creai un forum organizat, unde și ceilalți membri ai școlii sau ai grupului de lucru pot partaja, editați sau moderați conținutul.

O atenție deosebită este acordată aspectului de partajare a panourilor: de fapt, putem partaja imediat placa pe toate rețelele sociale principale (Facebook, Twitter, Slack etc.) și, dacă accesul este setat publicului, creștem numărul de abonați și utilizatorii conectați la avizier, astfel încât să poată împărtăși proiecte chiar și în afara angajamentelor școlare.

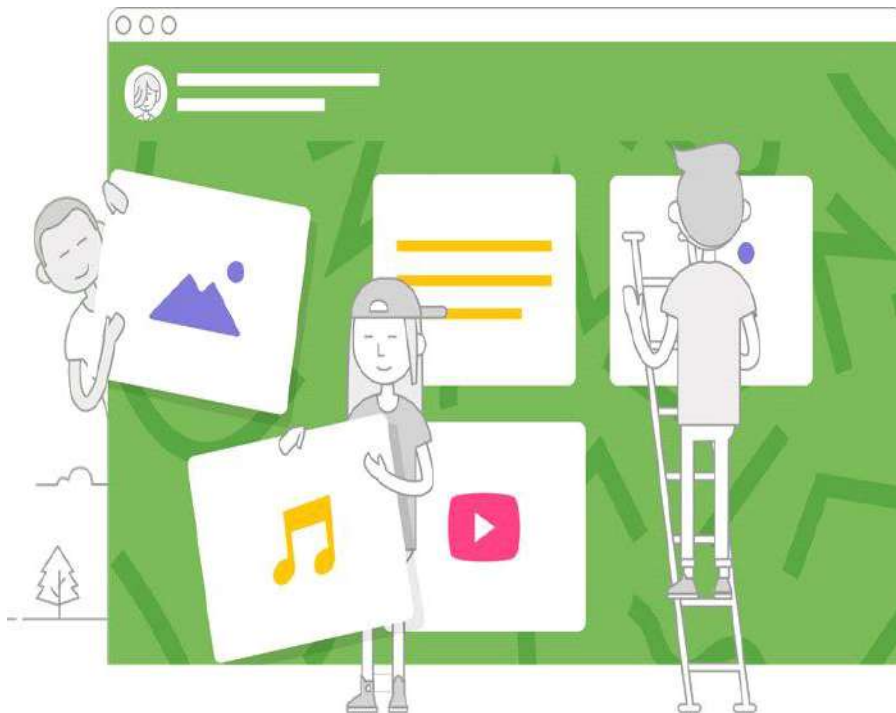
Deși Padlet este gratuit **oferă, de asemenea, planuri de abonament pentru școli și profesori**, astfel încât să puteți gestiona o rețea internă separată de Padlet (pentru o mai mare securitate și confidențialitate), să monitorizați activitatea desfășurată pe toate plăcile gestionate, să obțineți fundaluri și șabloane noi pentru placă și să creați, de asemenea, un domeniu personalizat, astfel încât acestea poate fi accesat fără a fi nevoie să accesați adresa URL Padlet.

Wall

Pack content in a brick-like layout.



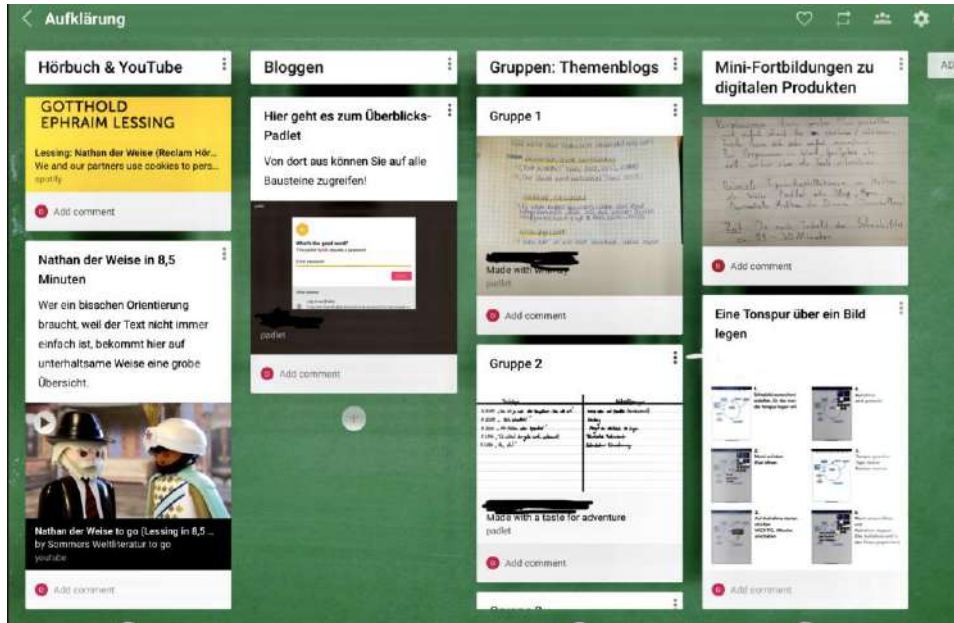
Cum se descarcă Padlet?



Dacă suntem interesați să folosim Padlet, putem **instalați-l cu ușurință pe orice dispozitiv modern**, deoarece este disponibil ca aplicație pentru Android și iPhone / iPad și ca extensie pentru Google Chrome.

De asemenea, îl putem accesa de pe site-ul web cu un browser pentru computer și putem lucra de acolo, fără a fi necesar să instalăm aplicația sau extensia, dar prezența pe toate cele mai faimoase platforme face cu siguranță mai ușoară organizarea plăcilor chiar și atunci când putem doar folosi telefonul sau tableta.

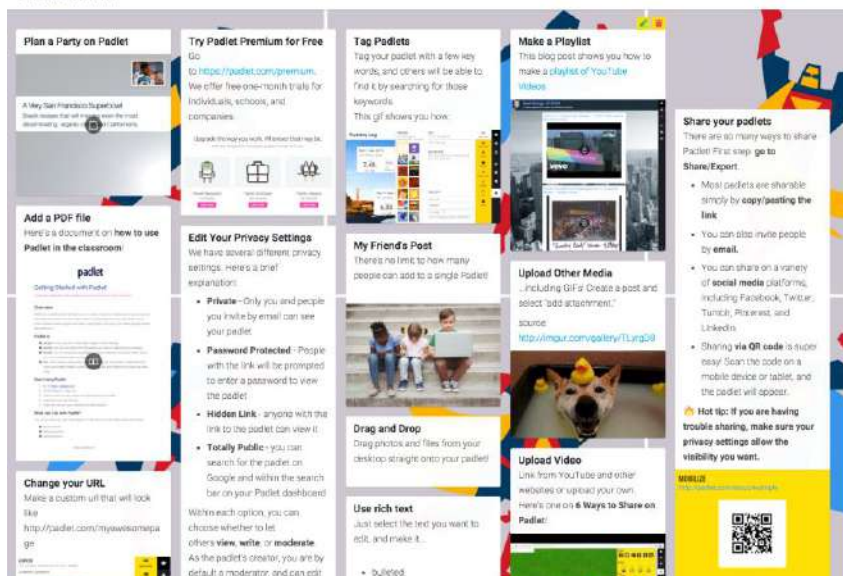
Cum să vă înscrieți și să creați un forum?



Pentru a accesa serviciul oferit de Padlet putem folosi **un cont creat la fața locului sau utilizați un cont Google, un cont Microsoft sau un cont Apple**, astfel încât să se accelereze semnificativ accesul la serviciu și să se creeze rapid primul panou personal.

Odată înregistrat cu contul rapid sau cu contul personal, selectăm profilul **De bază** gratuit, care vă permite să creați 3 panouri și să încărcați fișiere de până la 100 MB (cu abonamentul nu avem nicio limită în schimb).

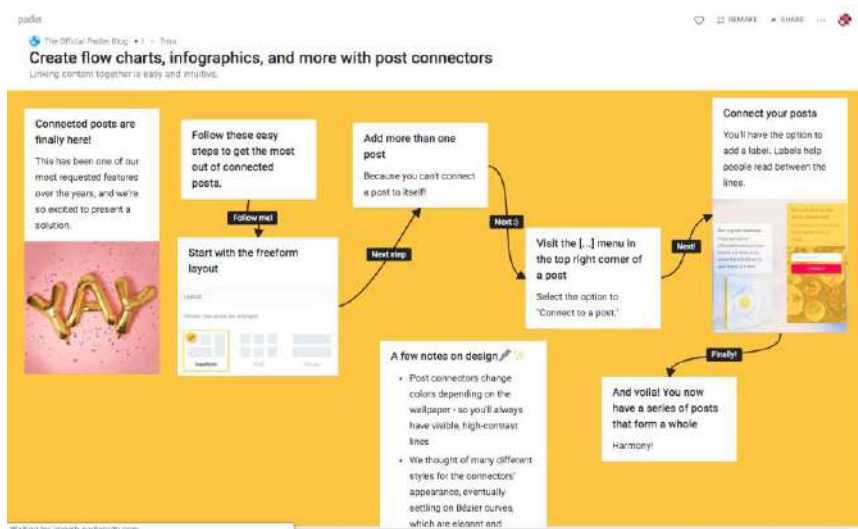
Padlet "Hacks"



Pentru a crea o nouă placă, faceți clic deasupra **Creați un padlet**, alegeți una dintre temele deja disponibile pentru utilizare (putem începe și de la zero, cu o tablă goală), completați toate câmpurile obligatorii din partea dreaptă a ecranului (nume, descriere, pictogramă, fundal și alte elemente), alegeți dacă activați comentarii, reacții sau atribuire, alegem dacă solicităm aprobarea fiecărei postări, excludem automat vulgaritățile și confirmăm pe **Redirecționa**. La sfârșit, începem să scriem sau să postăm conținut pe buletin.

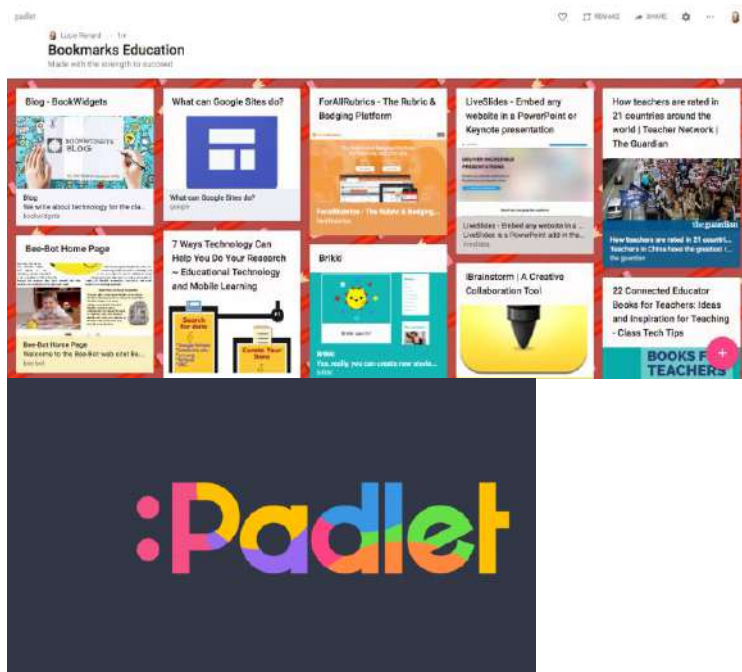
Pentru a invita oameni noi sau pentru a schimba confidențialitatea, deschidem padletul nou creat, apăsați în partea dreaptă sus **Acțiune** și alegeți pe cine să introduceți sau apăsați pe **Schimbați confidențialitatea** pentru a alege natura grupului și vizibilitatea. De asemenea, din același meniu este posibil să obțineți linkul de partajat pe rețelele sociale sau codul QR de partajat pentru acces rapid la buletinul informativ.

Dacă, pe de altă parte, sunt elevi sau colegi care doresc să participe la un padlet care a fost deja creat, trebuie doar să urmați linkul care ne va fi furnizat pentru a crea imediat contul și a participa; dacă avem deja un cont, putem merge cont, putem merge și la tabloul de bord Padlet și să apăsam butonul **Participă la un padlet**, astfel încât să puteți introduce linkul primit și să începeți să participați.



Concluzii

Padlet este, fără îndoială, unul dintre serviciile cele mai simple de utilizat pentru învățarea la distanță, deoarece oferă un spațiu în care profesorii și elevii pot accesa rapid linkuri, conținuturi, fișiere cloud și orice altceva împărtășit de profesor sau de alții, pot colabora la proiecte ale prietenilor și colegilor de școală, hotărând, de asemenea, nivelul de confidențialitate și securitate care trebuie aplicat.



Am început să folosesc Padlet în perioada învățării online, dar am continuat și după revenirea la școală. A fost o provocare pentru mine și pentru elevii mei, fiind o aplicație prin care școlarii au fost puși să-și exprime ideile despre un subiect comun pe un „wall” (avizier virtual). Au publicat scurte mesaje care conțin text, imagini, clipuri video. Aplicația poate fi folosită în activități de recapitulare evaluare. Mie mi-a fost de un real folos în activitatea integrată.

Iată câteva exemple din activitatea noastră :

Igiena personală - activitate integrată

<https://padlet.com/gheorgheandreiiaiana/Bookmarks>



padlet



Gheorghe Andreia Ioana • 2 minute

**IGIENA PERSONALĂ**

Clasa a II-a Martie 2022

Anastasia


Dimineața

Cu săpun mă spăl
Și cu apă rece.
Peste fața toată
Mult clăbuc îmi trece.

Și ce dacă somnul
Nu vrea ca să plece?
Eu, dacă mă spăl,
Sunt vii cât zece!

Simeon

IGIENA PERSONALA



Ma spal pe fata in fiecare dimineata.



Fac baie in fiecare seara.



Ma gândeș și mi amestec pasta de dinți.



Ma spal deș pe mâini.



Ma spal pe umeri dimineata și seara, sau după ce muncesc.



Mențin unghiile scurte și curate.

Patrick


YouTube

Nu uitați! Cantec despre igiena personala!

S'Mic Music

Alexandra

2. Igiena personală

- minimum 2 ori pe zi — dimineața și seara
 - duș/apă curgătoare + la necesitate
- schimbarea zilnică a lenjeriei intime
 - noaptea: fără lenjerie / pijama, cămașă de noapte
- schimbarea săptăminală a lenjeriei de pat
- Utilizați doar obiectele personale (nu împăruștați!)
 - periuță de dinți, foarfece de manichiură, aparat de ras, pisitoare, prosop, lenjerie, haine, etc.


Maya

S' MIC MUSIC

Ana



Andra



Maria



E tare când e uscat,
Dar, în apă de-a intrat.
Face spumă și clăbuc,
Mă gâdilă la năsec.

Cu apă și cu săpun,
Când mă spăl pe îndelete,
Folosesc, vreau să vă spun,
Un dreptunghi numit...



Aromată, în culori,
Îi ține pe dințișorii
Sănătoși și îngrijiți.
Hai, copii, acum zâmbiți!

E micuță și zglobie,
Pe zi, cam de două ori,
Pentru dinți face-o magie
Și devin strălucitori.



Andreea

IGIENA

Zi de zi să-ți poți dinții
Cu apă și săpun
Atunci ai se curăța
Dacă nu se spală
Dacă nu se spală
Dacă nu se spală
Dacă nu se spală

Să ai mâini mereu curate
Dacă nu se spală
Dacă nu se spală
Dacă nu se spală

Să consumi legume și fructe
Te ajută, se hrănesc
Vitamină necesară
Și de fructe te gâdești

Lasă să strălucască feșterea
Și gimnastică să faci
Dacă nu se spală
Dacă nu se spală

Ref.

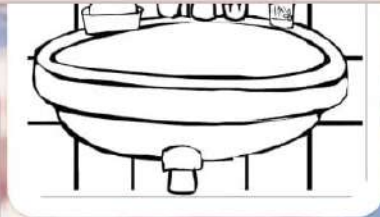
Eduard

classmatea.eu

Igiena personală -
obiecte de igienă,
ghicitori și
prezentare
powerpoint

Luciana





Luca



Mario



Roxana

**E tare când e uscat,
Dă, în apă de-a intrat,
Face spumă și eferves,
Mă gătită la uscat.**

Cu apă și cu săpun,
Când mă spăl pe îndelete,
Fulesc, vreau să vă spun,
Un dreptunghi numit...

Aromată, în culori,
Îi ține pe dințișori
Sănătoși și îngrijiți,
Hai, copii, acum sămbiți!

E micuță și rotundă,
Pe zi, cam de două ori,
Pentru dinți face-o magie
Și devin strălucitori.

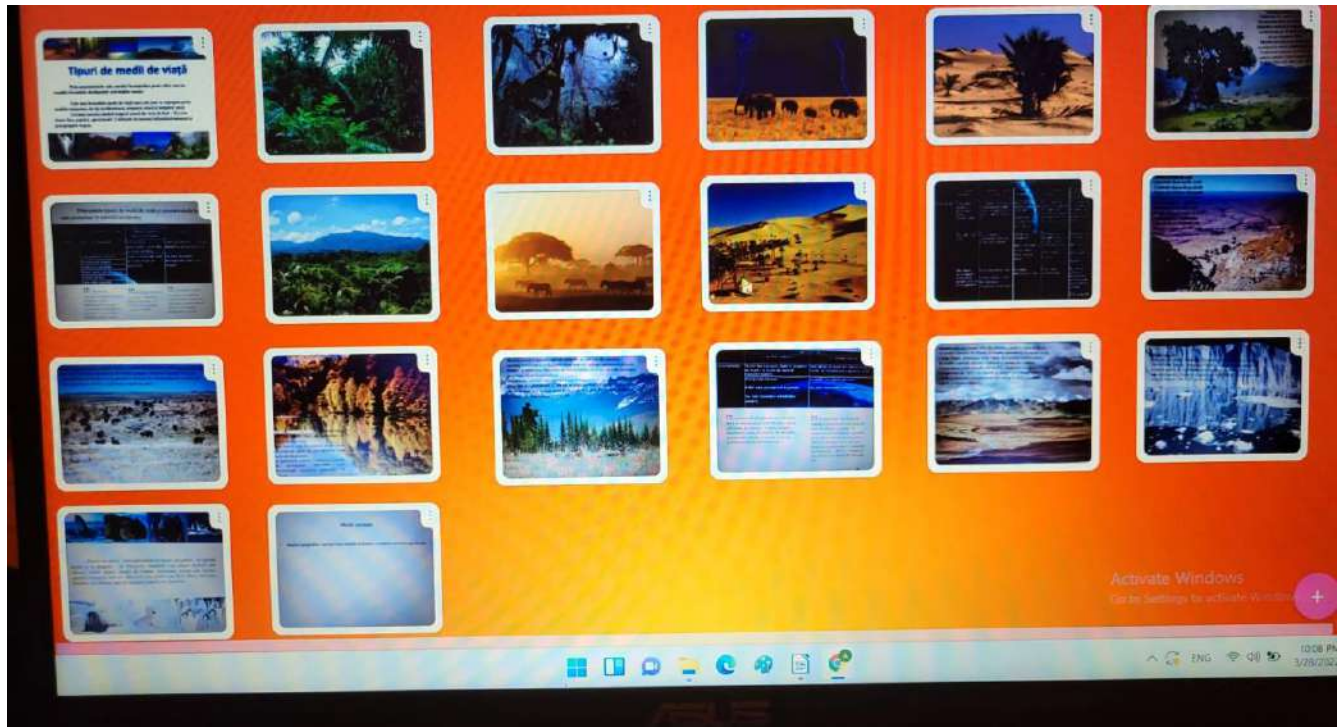
Fabian



YouTube
Soft educational
PitiClic, Dințișor
Măseluță

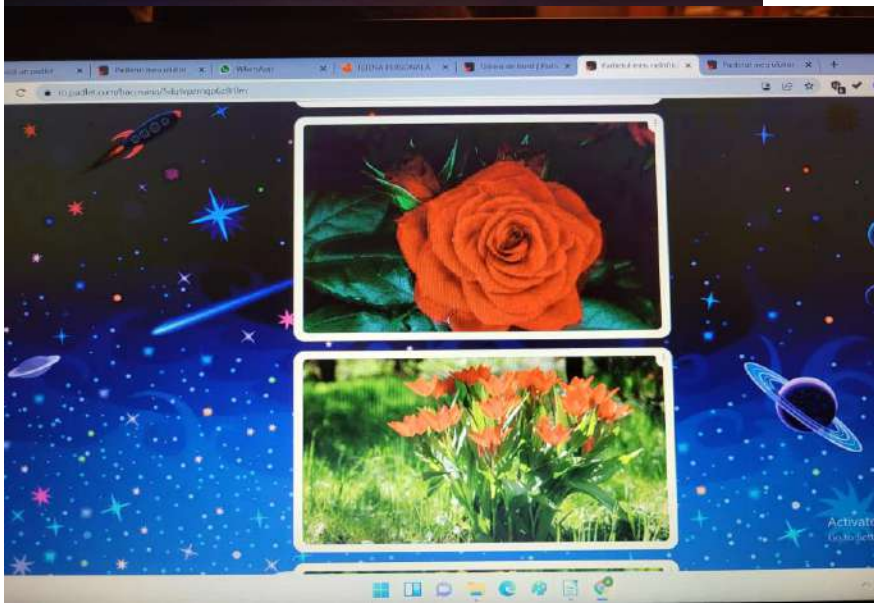
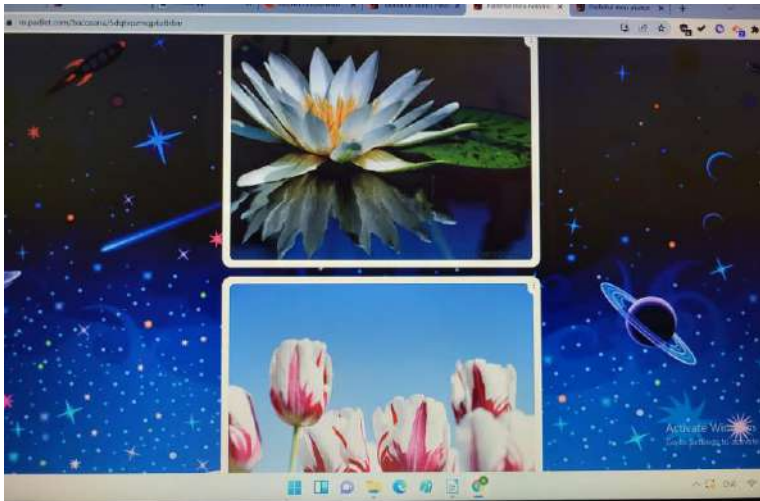


Medii de viață - Matematică și explorarea mediului

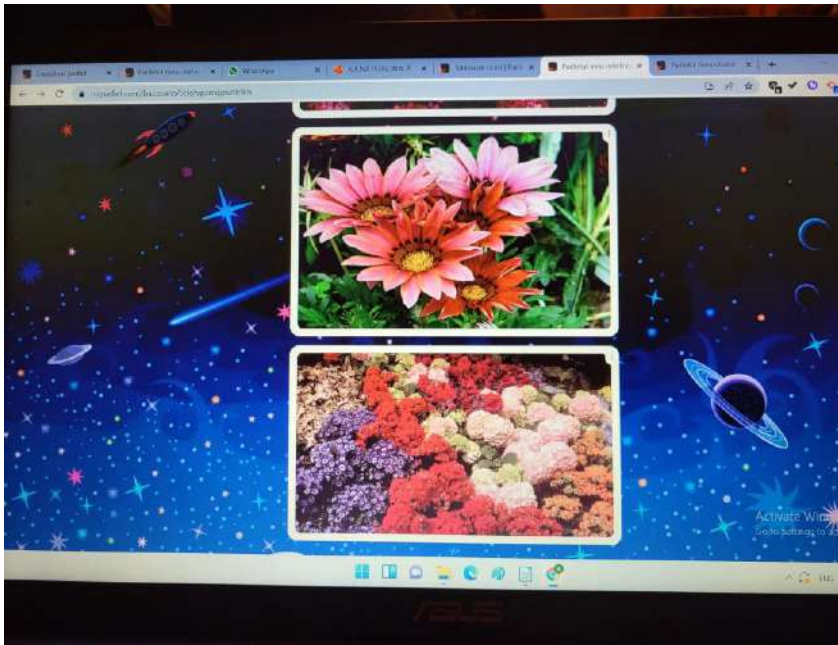


Primul meu Padlet parformat - activitate integrate









Există multe platforme și aplicații pe care putem să le utilizăm în procesul de predare – învățare – evaluare, dar trebuie să le alegem pe cele mai potrivite clasei noastre, ținând cont de vârstă, de posibilitățile de participare a elevilor la activitatea online (dacă au telefon, tabletă, laptop sau calculator) și de tematica activității.

Indiferent de ceea ce folosim, cel mai important este să vedem rezultatele elevilor, să observăm implicarea lor în activitate și să urmărim dezvoltarea aptitudinilor și a competențelor specifice ciclului primar.

BIBLIOGRAFIE:

<https://digitaledu.ro/aplicatii/padlet/>

<https://ro.scribd.com/presentation/255613775/Tutorial-Padlet>