

MIC GHID DE BUNE PRACTICI

PENTRU MOTIVAȚIE ÎN EDUCAȚIE

2024

LICEUL TEORETIC
COSTEȘTI



EDITURA
EVOMIND

2024

Liceul Teoretic Costești

<http://teoreticcostesti.ro>

Pagina proiectului: <https://www.facebook.com/motivatiepentrueducatie>

Motivație pentru educație prin predare inovativă și oportunități de învățare noi

Număr de referință: **2023-1-RO01-KA122-SCH000129889**



Funded by the
European Union

Mic ghid de bune practici pentru motivație în educație

„Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Naționale pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale (ANPCDEFP). Nici Uniunea Europeană și nici ANPCDEFP nu pot fi ținute răspunzătoare pentru acestea.”

ISBN: 978-606-9734-49-0

**Editura EVOMIND
2024**

Liceul Teoretic Costești

<http://teoreticcostesti.ro>

Pagina proiectului: <https://www.facebook.com/motivatiepentrueducatie>

Motivație pentru educație prin predare inovativă și oportunități de învățare noi

Număr de referință: **2023-1-RO01-KA122-SCH000129889**



Funded by the
European Union

Cuprins

Introducere.....	4
Secvențe didactice	8
Câteva platforme educaționale digitale și metode de lucru adaptate nevoilor generației Z ..	35



Introducere

„Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Naționale pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale (ANPCDEFP). Nici Uniunea Europeană și nici ANPCDEFP nu pot fi ținute răspunzătoare pentru acestea.”

În perioada 01.09.2023 - 31.10.2024, Liceul Teoretic Costești a derulat proiectul Erasmus + cu numele *Motivație pentru educație prin predare inovativă și oportunități de învățare noi*, număr de referință: **2023-1-RO01-KA122-SCH000129889**, co-finanțat de Uniunea Europeană. Scopul proiectului a fost creșterea motivației elevilor pentru învățare, prin acționarea a două pârghii: îmbunătățirea actului didactic, astfel încât să fie mai atractiv și mai centrat pe nevoile elevului din generația Z, respectiv punerea elevilor în contexte de învățare noi, ceea ce, conform unor teorii psihologice, ar crește interesul dar și capacitatea de învățare. Pentru a atinge aceste arii, am conceput și desfășurat 3 fluxuri de mobilități: două pentru profesori (10 cadre didactice au participat la cursuri de formare) și unul pentru elevi (o mobilitate de învățare de grup, la care au luat parte 13 elevi, de la clasele a IX-a - a XII-a).

Toate experiențele au fost extrem de interesante și benefice, drept dovadă stând mărturiile participanților:

✓ „În perioada 11-17 decembrie 2023, în cadrul proiectului Erasmus „*Motivație pentru educație prin predare inovativă și oportunități de învățare noi*“, am participat la cursul de formare pentru cadre didactice intitulat **Classroom Management Solutions for Teachers- New Methodologies, Effective Motivation, Cooperation and Evaluation Strategies**, desfășurat în Barcelona, Spania, în cadrul căruia am avut ocazia de a-mi îmbogăți atât experiența profesională - acumularea de noi cunoștințe teoretice și practice, metode noi de predare-învățare- evaluare- cât și experiența personală- vizitarea unor obiective turistice cu o valoare istorică deosebită.

În timpul cursului am descoperit lucruri noi și mi-am îmbunătățit abilitățile de predare. Voi folosi metodele care au făcut obiectul cursului în practica mea zilnică . Trebuie să recunosc faptul că Federica, formatarea noastră a avut o pondere uriașă în a face această experiență



Erasmus atât de atractivă. Abilitățile sale de organizare, nivelul de competențe și abordarea metodelor utilizate au fost impresionante.

Activitățile individuale alternate cu activitățile de grup și cele frontale cu aplicațiile și informațiile de pe Internet au făcut ca zilele de formare să treacă rapid, iar comunicarea și relațiile între participanți să deschidă noi perspective. Activitatea pe grupe a favorizat comunicarea și creativitatea.

Pe lângă experiența profesională, Barcelona mi-a oferit, din punct de vedere turistic, o mulțime de trăiri și sentimente.

În vizitele mele zilnice am descoperit clădiri cu o arhitectură fascinantă, cum ar fi Casa Batlló. Moștenirea orașului de la arhitectul Gaudi este Sagrada Familia. Am vizitat parcul Guell și cel mai mare acvariu din Europa.

Locuri frumoase, oameni minunați și atmosferă fantastică sunt cuvintele care fac experiența Erasmus să fie una impresionantă”.

prof. Dinu Georgeta Corina



✓ *„Am avut oportunitatea de a participa la un proiect Erasmus +, ce a presupus o mobilitate pentru elevi desfășurată la un liceu din Polonia. Alături de alți 12 colegi de la Liceul Teoretic Costești, am avut șansa să colaborăm cu elevii din Radomsko și să trăim o experiență*



educațională și culturală unică. Fiecare dintre noi a fost însoțit pe toată durata șederii de un coleg polonez, alegerea gazdelor fiind făcută aleatoriu înainte să ne cunoaștem personal.

Activitățile și workshopurile

Proiectul a inclus o serie de activități interesante. În fiecare dimineață am participat la orele elevilor polonezi, unde am putut observa stilul lor de învățare și am schimbat idei cu ei. După ore, am organizat zilnic workshopuri pentru aceștia.

Luni, am susținut un workshop dedicat chimiei și fizicii, unde am discutat despre pH-ul lichidelor și transformarea energiei solare în electricitate. Am folosit hârtie specială de pH și diverse substanțe pentru a demonstra cum variază pH-ul, iar pentru partea de fizică, am construit o casă ecologică din carton, pe al cărei acoperiș am instalat un panou solar.

Marți, am continuat cu un workshop axat pe istorie, în care am dezbătut relațiile dintre România și Polonia în diferite perioade istorice. Activitatea a inclus și un mic debate pe această temă, urmat de o sesiune de discuții libere.

Miercuri, după ore, am participat la o simulare de dezbateri a unor proiecte legislative, similar activității eurodeputaților, iar joi, elevii polonezi ne-au oferit un workshop despre istoria și cultura Poloniei, un schimb de informații care ne-a îmbogățit perspectiva asupra acestei țări.

Vineri am vizitat Cracovia, un oraș sustenabil, împreună cu gazdele noastre. Am avut de completat un quizz în timp real, iar după vizită a trebuit să realizăm un eseu în care să comparăm centrul istoric al Cracoviei cu un centru istoric al unui oraș din România, la alegere.

Învățăminte și provocări

Proiectul m-a ajutat să mă descurc mult mai bine într-o țară străină și să-mi îmbunătățesc abilitățile de comunicare în limba engleză. De asemenea, am legat prietenii frumoase cu elevii polonezi, descoperind că, în ciuda diferențelor culturale, avem multe în comun. M-am întors cu orizonturi noi, cu mai multe informații legate de materiile studiate la școală și decis să iau o notă mare la Bac. Apropo, la ei se numește Matura !

Provocările nu au lipsit. Comunicarea a fost, fără îndoială, cea mai mare dintre ele, având în vedere că majoritatea adulților din Polonia nu vorbeau engleză. A fost dificil să ne facem înțeleși în magazine sau în hotel, dar am reușit să ne adaptăm și să găsim soluții. Drumul lung de 18-20 de ore cu autocarul și adaptarea la un oraș necunoscut au fost, de asemenea, provocări, dar toate acestea ne-au învățat să fim mai răbdători și să ne descurcăm în situații noi.

Concluzii

Acest proiect Erasmus a fost o experiență extrem de valoroasă din punct de vedere educațional și cultural. Fiind primul proiect Erasmus pentru elevi desfășurat de liceul nostru,



mă simt extrem de recunoscător că am avut ocazia să particip, mai ales că mă aflu în ultimul an de liceu. Acest proiect m-a motivat să fiu atent la oportunitățile similare care vor apărea la facultate și să nu ezit să mă înscriu în noi proiecte.

Recomand din suflet tuturor să încerce să participe la un proiect Erasmus. Te lasă nu doar cu amintiri frumoase, ci și cu numeroase cunoștințe utile care te vor ajuta pe plan educațional și profesional în viitor.”

Olac Ionuț Valentin, elev

Fiecare dintre noi își dorește să se dezvolte în plan personal și profesional, iar rețelele de profesioniști pot reprezenta un sprijin de apreciat în acest sens, întrucât ai acces nu numai la informația transmisă de un singur specialist-trainer, cât și la experiența acumulată de fiecare din membrii rețelei. Prin această broșură ne propunem să fim și noi parte din acest proces complex de propagare a informației de calitate și a unor bune practici aplicate la procesul didactic și să partajăm cu cei interesați noutățile pe care le-am descoperit grație participării la cursurile de mobilitate-formare pentru cadre didactice desfășurate în Spania și Italia.

În paginile acestui ghid de bune practici, veți putea descoperi o serie de secvențe didactice propuse de colegii noștri participanți la mobilități, secvențe în a căror concepere au fost utilizate tehnici și metode centrate pe elev, dar și platforme digitale de *gamificare*, ori de lucru prin colaborare dintre cele studiate la cursurile amintite mai sus. Pe lângă secvențele didactice (unele deja testate la clase de către colegii noștri), mai facem și o trecere în revistă a unor metode de predare/evaluare și platforme digitale, însoțită de o descriere și recomandări de aplicare din partea cadrelor didactice de la Liceul Teoretic Costești, ca urmare a modului în care fiecare a descoperit și integrat aceste metode.

Nădăjduim ca prin această broșură să oferim inspirație și motivație pentru o abordare adaptată nevoilor elevului din generația Z, dar și pentru dezvoltarea personală și profesională prin participarea la programele finanțate de Uniunea Europeană.

Coordonator proiect,
Prof. Alexandra ION-SOARE

Costești,
15 august 2024



Secvențe didactice

Disciplina: limba franceză

Profesor propunător: Ion-Soare Alexandra

Clasa /nivelul: clasa a IX-a, Nivel A2 din CECRL

Competențe vizate:

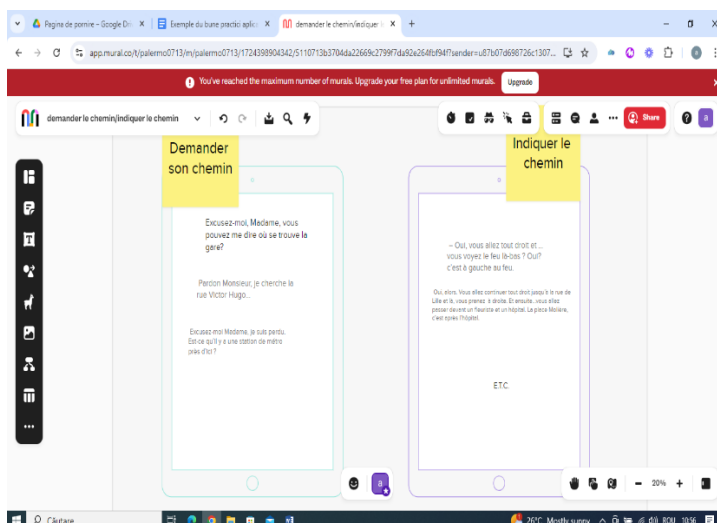
- Înțelegere orală
- Exprimare orală

Obiectiv(e) operațional(e):

- Elevii vor putea oferi indicații de orientare în spațiu, folosind un set de minimum 5 prepoziții
- Elevii vor putea solicita, oral, indicații de orientare în spațiu
- Elevii vor putea să se orienteze în spațiu, urmărind indicațiile oferite oral

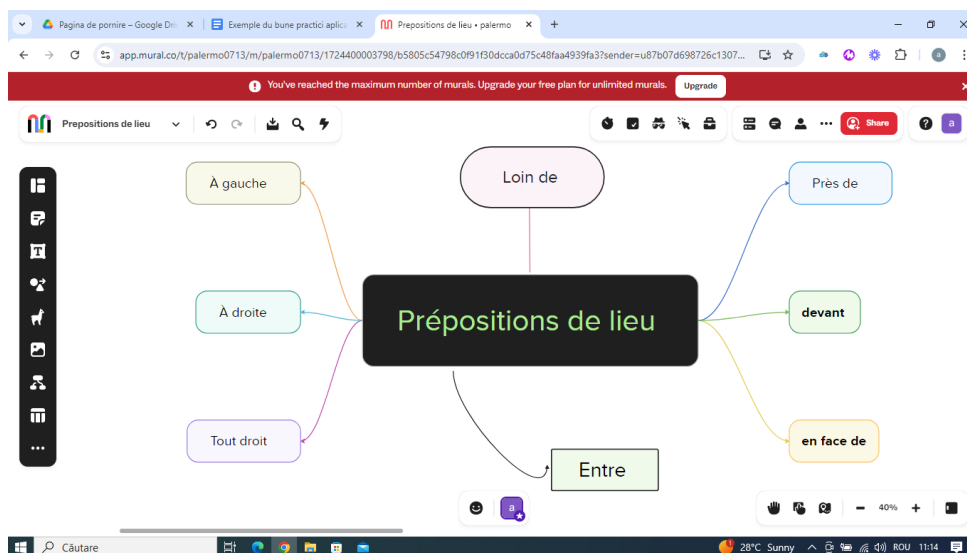
Descrierea activității(ilor):

1. Elevii vizionează împreună un scurt video, disponibil la această adresă https://www.youtube.com/watch?v=INoRYq_bbjw. Se activează subtitrarea în limba franceză.
2. La final, discută împreună cu profesorul despre clip și, la a doua vizionare, urmăresc expresiile folosite de vorbitorii din video, pentru a completa în aplicația **Mural** (<https://www.mural.co/>) mini-tabletele afișate cu expresii din video. Elevii primesc linkul activității, fiecare participant putând adăuga text în casetele propuse).





3. Profesorul continuă lista cu alte expresii care se pot utiliza pentru a cere și oferi informații de orientare în spațiu.
4. Profesorul deschide un alt proiect, tot în aplicația Mural și îi invită pe elevi să-și amintească prepozițiile de loc (deja studiate). Din nou, fiecare elev poate adăuga conținut, iar profesorul gestionează intervențiile elevilor.

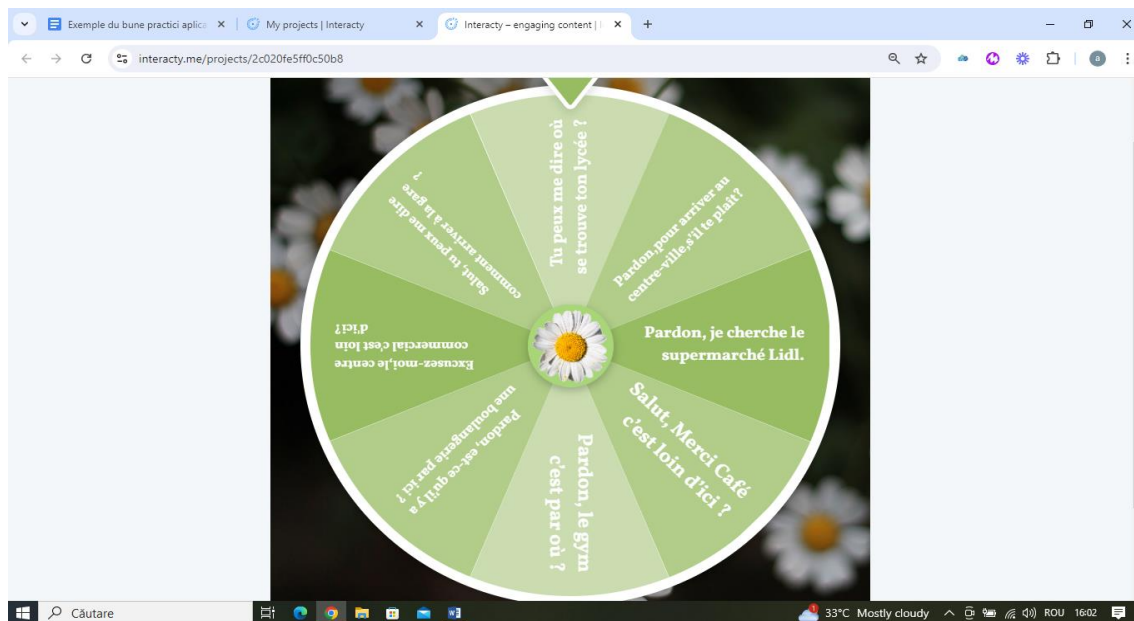


5. Cu ajutorul aplicației Interacty , elevii vor rezolva un exercițiu de asociere a unor fragmente de replici . Exercițiul este accesibil la linkul următor:

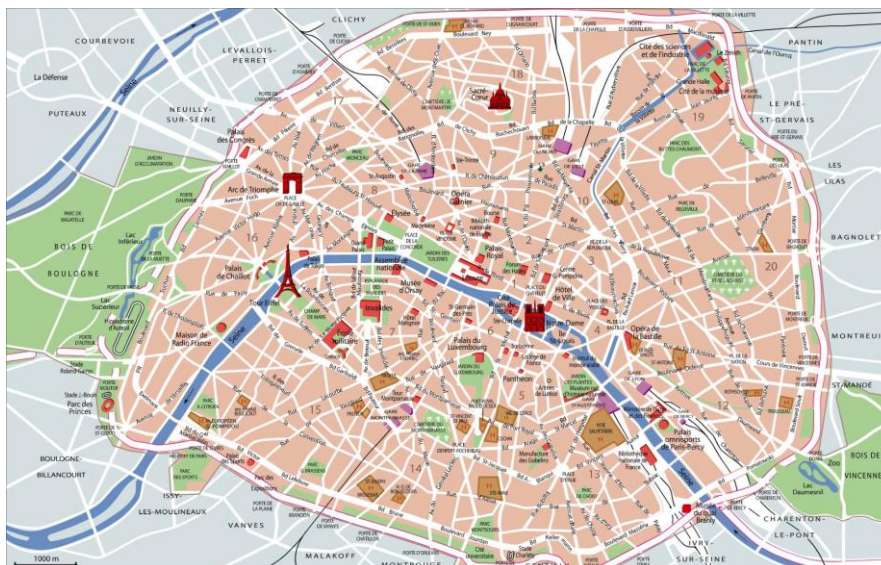
<https://interacty.me/projects/c6722e9359e38c2e>



6. Folosind aceeași platformă, elevii au posibilitatea de a oferi răspunsuri pentru orientarea în spațiu, folosind expresiile studiate. Activitate de tipul *Spin the wheel*, disponibilă aici: <https://interacty.me/projects/2c020fe5ff0c50b8>



7. Joc de rol. Se alcătuiesc perechi. Folosindu-se de harta turistică a Parisului, proiectată pe tabla albă, elevii alcătuiesc întrebări și răspunsuri pentru a se orienta în spațiu.



Referințe

<https://www.mural.co/>

<https://interacty.me/>

Sursa foto: <https://planparis360.fr/carte-touristique-paris>



Disciplina: limba engleză

Profesor propunător: Ion Nicoleta Livia

Clasa /nivelul: clasa a X-a, nivel B1 din CECRL

Competențe vizate:

Producerea de mesaje orale sau în scris în limba engleză

Receptarea mesajelor transmise oral sau în scris în limba engleză

Realizarea de interacțiuni în comunicarea orală

Obiectiv(e) operațional(e):

- Elevii vor putea să descrie experiențele de vacanță folosind vocabularul adecvat și limbajul descriptiv
- Elevii vor putea elabora o descriere pe baza unui suport vizual
- Elevii vor putea relata sub formă de raport o activitate de grup

Descrierea activității(lor):

1. Stabilesc contextul de învățare prin utilizarea platformei **quizalize.com** (<https://www.quizalize.com/>). Aici elevii găsesc întrebări despre diferite țări și orașe și astfel sunt introduși în tema lecției: *Destinații de vacanță*.

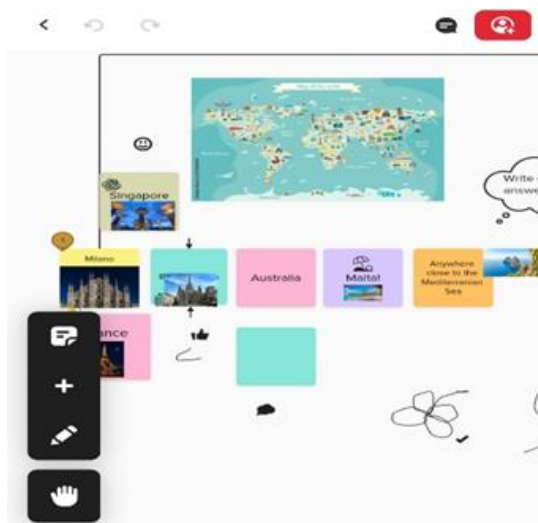


2. Elevii urmăresc pe Youtube un video despre destinațiile și activitățile de vacanță <https://www.youtube.com/watch?v=OPeU8LoJTCA> și apoi, în perechi, își povestesc despre una dintre vacanțele lor.

3. Activitate de grup: elevii sunt grupați în echipe și vor avea de ales și de prezentat o destinație de vacanță pe care le-o recomandă colegilor. Elevii adună informații despre țara prezentată, limba vorbită, tradiții și cultură, obiective turistice. Fiecare grup folosește aplicația



Mural (<https://www.mural.co/>) pentru a face prezentarea despre destinația aleasă. La finalul activității câte un reprezentant din fiecare echipă prezintă oral proiectul de grup.



4. Reflecție și feedback: tot în grupuri de lucru elevii folosesc **JeopardyLabs** (<https://jeopardylabs.com/>) pentru a crea propriul lor joc cu informații despre țara pe care au prezentat-o colegilor. Ei stabilesc punctajul și întrebările. Dacă nu este timp suficient pentru a prezenta toți, activitatea poate fi continuată ora următoare. Acest tip de activitate-joc le dă posibilitatea elevilor de a folosi în context informațiile descoperite și încurajează ascultarea activă deoarece este un joc concurs pe echipe.



Referințe:

<https://www.quizalize.com/>

<https://jeopardylabs.com/>

<https://www.mural.co>

<https://www.youtube.com/watch?v=OPeU8LoJTCA>



Disciplina: istorie

Profesor propunător: Dincă Mariana Carmen

Clasa /nivelul: clasa a X-a

Competențe vizate:

- Exprimarea de judecăți de valoare utilizând limbajul specific istoriei
- Identificarea unor posibile teme de cercetare a unui context istoric
- Realizarea unei investigații asupra unui subiect de istorie locală
- Utilizarea surselor de istorie orală

Obiectiv(e) operațional(e):

- Elevii vor alcătui planul unei investigații, a unui proiect personal sau de grup utilizând resurse diverse
- Elevii vor putea elabora o descriere pe baza unui suport vizual
- Elevii vor putea relata sub formă de raport o activitate de grup

Context pentru învățare: sala de clasă, tablă interactivă, laptop/telefon, conexiune la internet, caietul de lucru, atlas, harti.

Descrierea activității(lor):

1. Voi crea un cont nou pe gmail, apoi voi crea o clasa și voi importa elevii din Classroom. In final, voi crea materialul digital și îl voi transmite elevilor, in timpul orei.

2. Stabilesc contextul de învățare prin utilizarea aplicației Kahoot (<http://kahoot.com>). Cu aceasta aplicație voi lansa un **quiz**, cu câteva întrebări rapide de tip item obiectiv.



Aici elevii găsesc întrebări despre diferite continente, țări extraeuropene și modul cum au fost ele descoperite și raportul acestora cu marile puteri europene colonizatoare; astfel sunt introduși în tema lecției: *Marile descoperiri geografice*.

Astfel, ei își vor verifica lecția pe care deja au învățat-o și vor dezvolta tema acestei lecții: *Marile descoperiri geografice*.



3. Următorul pas al lecției va apela la platforma **edpuzzle.com** (<https://support.edpuzzle.com/>).



Cu aceasta platformă on-line, profesorul poate concepe un videoclip, folosind diverse resurse (fotografiile, imagini cu hărți, mici clipuri cu tematică istorică, cu expuneri scurte din partea unor istorici, scurte secvențe din documentare de pe History Channel, materiale de pe platforma Edpuzzle- video-uri de la *Khan Academy*, *Crash course* etc) pentru a realiza o lecție interactivă. Elevii urmăresc video-ul realizat de profesor, video care va conține și câteva întrebări și adnotări din partea acestuia către elevi. Se urmărește, prin aceasta, să se verifice atenția și implicarea copiilor înțelegerea conținutului livrat anterior, folosind conținutul digital.



Profesorul va atribui, apoi, elevilor, acest video, printr-un link, trimis pe tabla Smart din sala de curs dar și pe telefonul elevilor (în cazul în care nu termina de vizualizat în clasă) pentru parcurgerea materialului digital conceput de profesor.

Elevii vor lucra pe tema *Marile descoperiri geografice*.

La finalul materialului, voi insera și un test cu întrebări de tip item obiectiv.

4. La sfârșit, voi evalua și, apoi, voi analiza progresul elevilor vizavi de însușirea informațiilor pe tema pe care s-a lucrat, oferindu-le feedback-ul necesar, cu ajutorul instrumentelor platformei Ed-puzzle.

Referințe:

<http://kahoot.com>

<https://support.edpuzzle.com/>

<https://www.youtube.com>

<https://www.history.com/>



Disciplina: psihologie

Profesor propunător: Ungureanu Niculina

Clasa /nivelul: clasa a X-a

Competențe vizate:

- Însușirea unor conținuturi de învățare legate de personalitate prin intermediul utilizării tehnologiei;
- Utilizarea eficientă și creativă a tehnologiei în rezolvarea sarcinilor de lucru;
- Cooperarea eficientă în echipe de lucru specifice desfășurării lecției.

Obiectiv(e) operațional(e):

- Elevii vor putea să descrie diferite tipuri de personalitate cu ajutorul device-urilor;
- Elevii vor putea descoperi propriile trăsături de caracter și de temperament prin intermediul unor chestionare;
- Elevii vor putea relata sub formă de proiect o activitate de grup.

Descrierea activității(lor):

Materiale necesare: Telefon/ tabletă/ laptop/ tablă interactivă, conexiune la internet pentru a răspunde la întrebări.

1. **Spargerea gheții** sau pentru întărirea relațiilor și încrederii între elevi: se creează un joc de memorie online, utilizând **platforma Interacty** (<https://interacty.me/template-gallery/section/11580480>), prin simpla încărcare a imaginilor (carduri). Elevii nu vor dori să renunțe la găsirea perechilor de imagini identice.

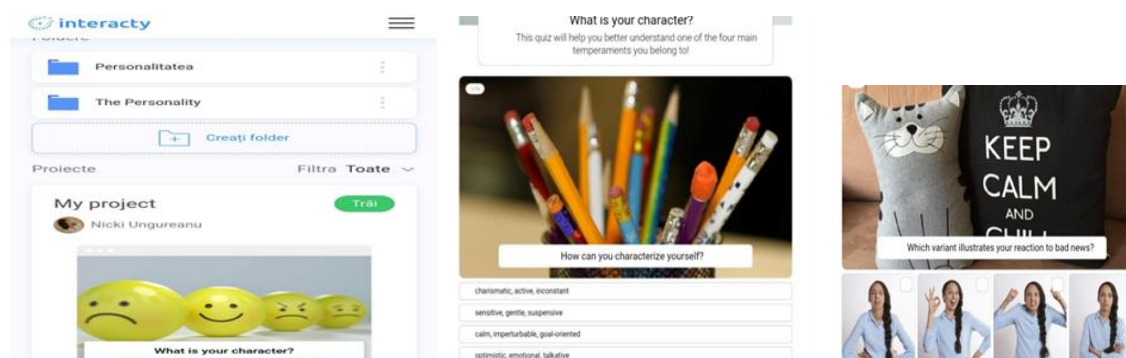
Când toate cardurile sunt ghicite, elevul este dus la ecranul final, unde se pot pune apoi întrebări despre curs. Urmează colectarea rezultatelor și recompensarea celor mai buni dintre cei care au finalizat sarcina. Cei cărora le-a plăcut să joace jocul vor fi mai receptivi la lecție.





2. Lecția despre personalitate poate fi creată de la zero folosind blocuri gata de utilizare încorporate pe platforma Interacty sau se poate alege dintre mai multe șabloane.

<https://interacty.me/projects/6bb7439c98dcafc3>

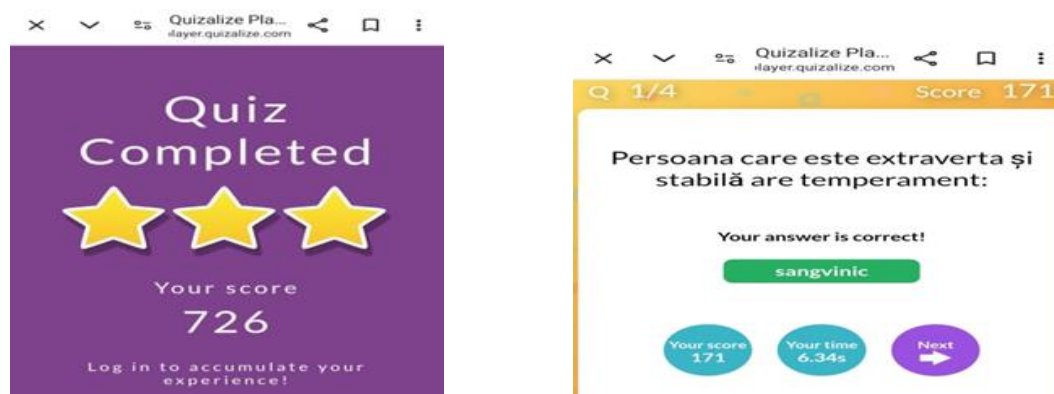


Lecția se poate publica și se poate partaja elevilor direct în sala de clasă sau prin aplicația Zoom. Lecția trebuie să fie disponibilă pe desktop, mobil sau tabletă.

Se poate adăuga text, audio de pe youtube, jocuri de învățare, teste de cunoștințe și multe altele. Materialul finit este ușor de încorporat pe platformă sau prin trimiterea elevilor a unui link sau cod QR.

3. Profesorul poate identifica și aborda lacunele de învățare ale fiecărui elev cu ajutorul unui joc tip quiz pentru întreaga clasă, în care pot fi create chestionare personalizate pe platforma **Quizalize**.

Platforma conține deja chestionare legate de personalitate, iar elevii pot răspunde la întrebările adresate de profesor, acumulând puncte pentru răspunsurile corecte, elevii devenind competitivi în redarea răspunsurilor. Un test poate fi creat în câteva momente cu această platformă și se pot adăuga, fără efort, sugestii și explicații pentru a oferi fiecărui elev un feedback personalizat.



Tabloul de bord permite profesorului să vadă rapid unde au elevii lacune și să-și dea seama unde să-și concentreze predarea.

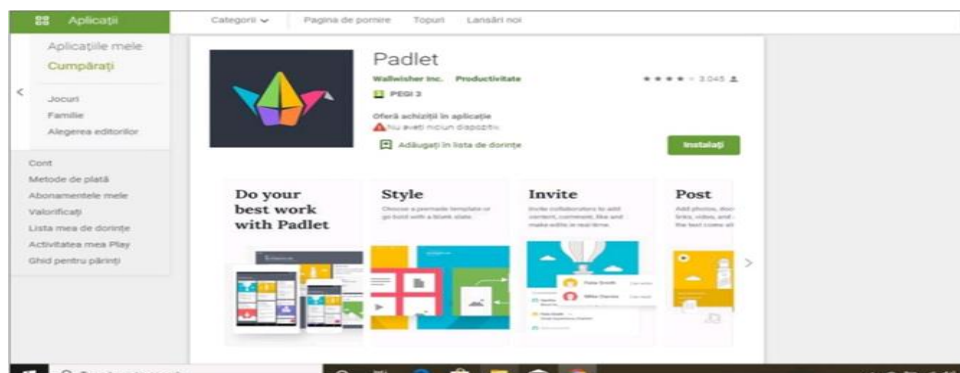


Se pot crea din timp teste de abilități unice concepute pentru a testa ceea ce profesorul a predat în acea săptămână sau teste de sfârșit de capitol sau de sfârșit de modul care acoperă mai multe abilități.

Tabloul de bord va afișa automat Prezentarea generală a cursurilor care arată o casetă Rezumat curs cu progresul general al clasei dvs. pentru orice curs.

Se poate vedea dacă un elev a răspuns corect, de exemplu, la 3 din ultimele 5 întrebări (sau 60%) pentru această abilitate și astfel ar fi clasificat ca "Bine/ Satisfăcător".

4. Reflecție și feedback. Un bun exemplu de aplicație colaborativă este **aplicația Padlet** (<https://padlet.com>) care permite elaborarea colaborativă de materiale ce pot fi ilustrate prin imagini. Elevii au posibilitatea realizării unui proiect de echipă care să cuprindă diferitele trăsături de temperament sau de caracter, să le diferențieze între ele și să realizeze caracterizarea personalității unui personaj literar. Tema poate fi realizată într-un format atractiv prin adăugare de text, imagini, filmulețe, desene, interviuri. Aplicația oferă posibilitatea elevilor de a prezenta rezultatele proiectului de echipă, prin care aceștia pot fi evaluați într-o manieră eficientă, creativă și motivantă.



Referințe:

<https://www.quizalize.com/>

<https://interacty.me>

<https://interacty.me/templates/11580327>

<https://padlet.com>



Disciplina: Matematică

Profesor propunător: Istrate Gabriela

Clasa / nivelul: clasa a IX-a, nivel M1, M2

Unitatea: Funcții matematice

Tema lecției: Funcția de gradul al II - lea

Așteptări (obiectiv general):

Elevii să însușească proprietățile funcției de gradul al II- lea

Competențe vizate:

C1: determinarea formei canonice a funcției de gradul al II - lea;

C2: stabilirea minimului și maximului unei funcții de gradul II.

C3: determinarea intervalelor de monotonie pentru funcția de gradul doi.

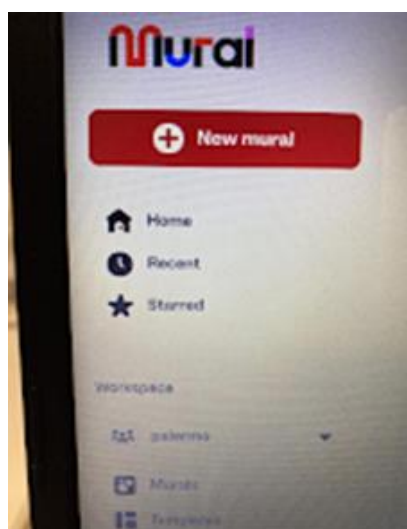
Context pentru învățare: sala de clasă, tablă interactivă, laptop/telefon, caietul de lucru, instrumente de desen și... interes pentru lecție!

Activități de deschidere/Motivație:

- sunt asigurate condițiile optime pentru lecție
- instrumentele de lucru sunt în curs de pregătire
- se introduc noțiunile de teorie

Proceduri:

Folosirea aplicației IT: Mural (<https://www.mural.co>) pentru predarea conceptelor și rezolvarea graficelor de funcții.

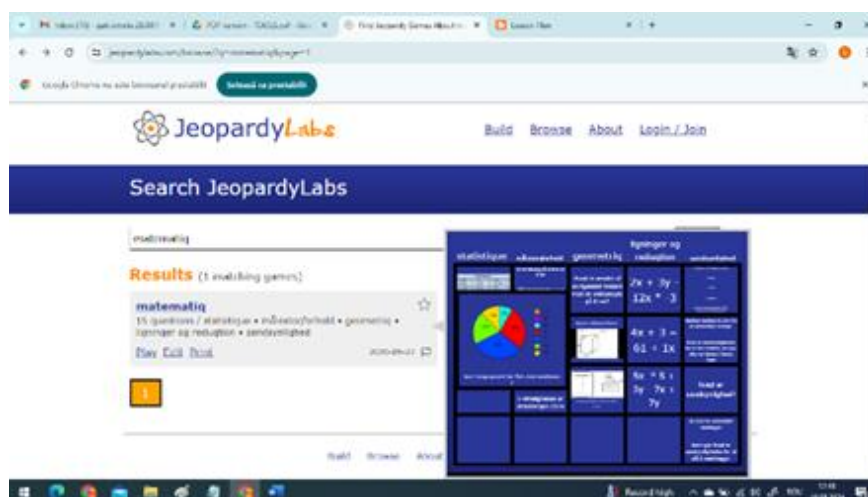




Evaluare (formativ/sumativ)

Aplicații IT:

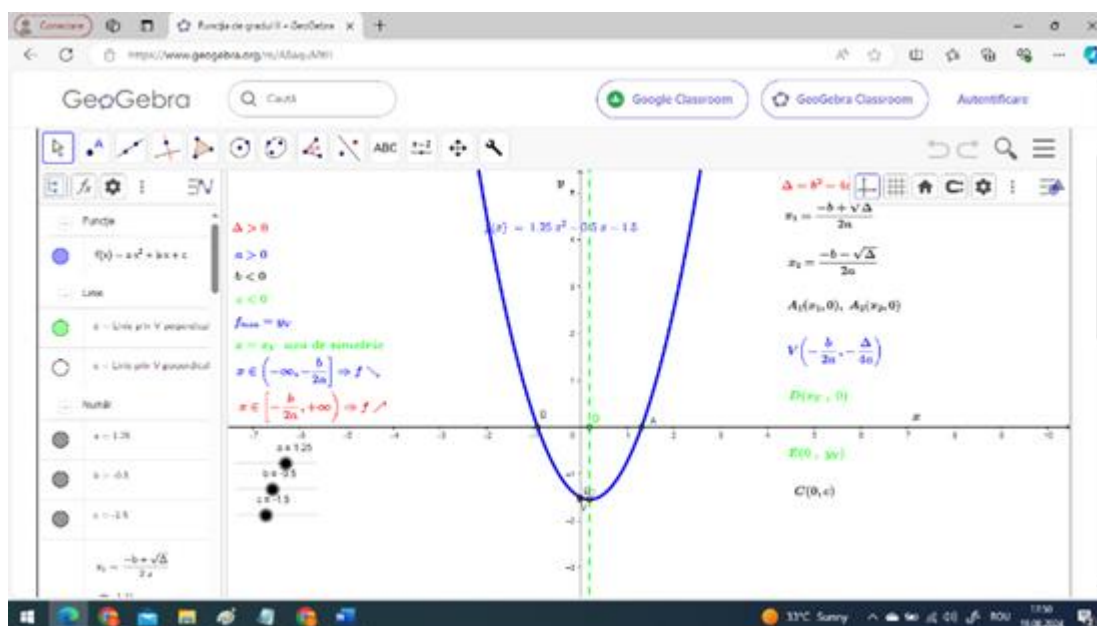
- ✓ <https://jeopardylabs.com/>



- ✓ <https://wordwall.net/>

<https://wordwall.net/ro/resource/51866723/matematic%c4%83/ecuatia-de-gradul-ii>

- ✓ <https://www.geogebra.org/material/show/id/94260>



Reflecție și feedback:

- elevii au dat dovadă de seriozitate și au colaborat în timpul lecției

Liceul Teoretic Costești

<http://teoreticcostesti.ro>

Pagina proiectului: <https://www.facebook.com/motivatiepentrueducatie>

Motivație pentru educație prin predare inovativă și oportunități de învățare noi

Număr de referință: **2023-1-RO01-KA122-SCH000129889**



Funded by the
European Union

- au acumulat cunoștințele necesare pentru rezolvarea funcției de gradul al II -
lea.

Referințe:

<https://www.mural.co>

<https://jeopardylabs.com/>

<https://wordwall.net/>

<https://www.geogebra.org/>



Disciplina: Religie

Profesor propunător: Alexei Elena Cristina

Clasa: a XII-a

Competențe vizate:

- prezentarea elementelor definitorii ale confesiunilor creștine din țară noastră;
- cunoașterea și promovarea valorilor creștine în societate;
- analizarea unor monumente de artă religioasă evidențiind semnificația spirituală și valoarea artistică a acestora;
- utilizarea surselor istorice și de artă religioasă.

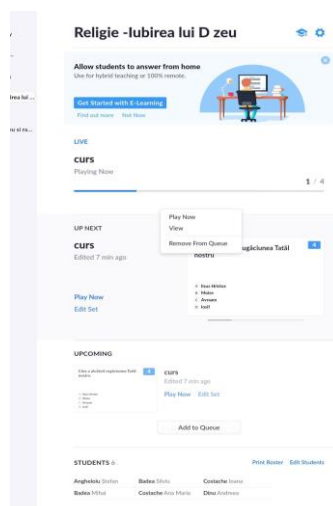
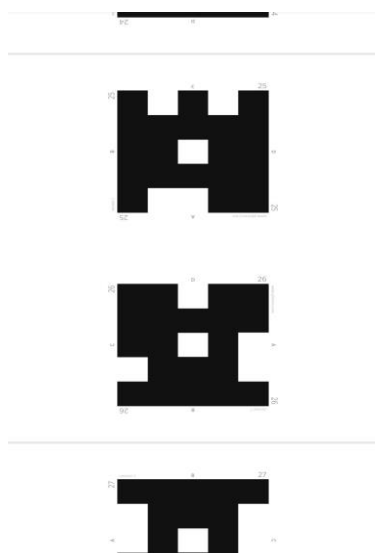
Obiectiv(e) operațional(e):

- elevii folosind resurse diverse vor alcătui o monografie a unui locaș de cult;
- elevii vor folosi vizite virtuale la locașul de cult studiat;
- elevii vor putea realiza sub formă de raport o activitate de grup utilizând atât învățătura de credință a Bisericii, cât și cunoștințele de la alte discipline studiate.

Context pentru învățare: sala de clasă, tabla interactivă, laptop/telefon, conexiune la internet, caietul de lucru, carduri, Sf. Scriptură, Atlasul istoric al mănăstirilor din România și Europa.

Descrierea activității(ilor):

1. Voi intra pe platforma Plickers (<https://www.plickers.com/library>), apoi, voi crea un cont și o clasă importând elevii din Catalogul electronic. Aplicația va crea un card personalizat pentru fiecare elev. Cu aceste carduri elevii vor putea răspunde întrebărilor pe care le voi adresa lor. Organizarea și centralizarea rapidă în grafice permite verificarea imediată a elevilor, a cunoștințelor dobândite de aceștia în lecția anterioară.





2 .Pentru învățare voi utiliza aplicația Kahoot. Cu această aplicație, voi lansa un set de întrebări rapide de tip item obiectivi. Elevilor le vor fi adresate întrebări despre diferite biserici și monumente arhitecturale reprezentative din România și Europa, evoluția lor de a lungul istoriei ,precum și stilul arhitectural reprezentativ al acestora. Elevii vor fi astfel introduși în tema lecției :”Locașuri reprezentative de cult din Europa și România”.



<https://kahoot.com/>

3.Voi utiliza platforma Ed-puzzle pentru a concepe un videoclip și a le prezenta elevilor imagini cu monumentele arhitecturale reprezentative din Europa și România. Elevii urmăresc video -ul realizat de profesor,vor răspunde la întrebările adresate lor în video. Astfel, cu această platformă voi realiza o lecție interactivă, putând verifica atenția, implicarea elevilor, precum și înțelegerea conținutului lecției de către aceștia.





Acest video va fi afișat pe tabla Smart din sala de curs, dar și pe telefoanele elevilor. Elevii pot continua vizualizarea materialului și acasă. Cu ajutorul instrumentelor Edpuzzle, la finalul materialului voi insera un test cu întrebări de tip itemi obiectivi, care mă vor ajuta să evaluez elevii, progresul acestora, însușirea cunoștințelor dobândite, oferindu-le acestora și feedback-ul necesar.

Referinte:

<https://www.plickers.com>

<https://kahoot.com>

<https://edpuzzle.com>

<http://youtube.com>

<https://basilica.ro/un-atlas-istoric-al-manastirilor-din-romania>

<https://www.bibliaortodoxa.ro>



Disciplina: Limba și literatura română

Profesor propunător: Dinu Georgeta Corina

Clasa/Nivelul: a X-a

Competențe vizate:

- identificarea particularităților și a funcțiilor stilistice ale limbii în receptarea diferitelor texte;
- analiza principalelor componente de structură, de compoziție și de limbaj specifice textului narativ;
- folosirea adecvată a unităților lexico-semantice compatibile cu situația de comunicare.

Obiective operaționale

La sfârșitul orei elevii vor fi capabili:

- să enumere particularitățile basmului cult;
- să stabilească asemănările și deosebirile dintre basmul cult și basmul popular;
- să analizeze simbolurile și semnificațiile din basmul studiat;
- să analizeze oralitatea stilului în basmul cult studiat;
- să demonstreze că „Povestea lui Harap-Alb” aparține genului epic.

Context pentru învățare: sala de clasă, tabla interactivă, laptop/telefon, conexiune la Internet, caietul de lucru, carduri, volumul de povestiri.

Descrierea activității(lor):

1. Le voi arăta elevilor o prezentare în PowerPoint, aceasta având ca subiect Simbolistica basmului „Povestea lui Harap-Alb” de Ion Creangă.





2. Pentru a verifica cunoștințele elevilor voi utiliza aplicația Plickers, un instrument interactiv și totodată, o modalitate versatilă de a crea teste de tip grilă și adevărat/fals pentru elevi.

Logarea pe această aplicație se face folosind contul Google. După crearea contului și logare se deschide fereastra ecranului din meniul principal. Voi apăsa pe NewClass pentru a crea o clasă. Voi adăuga numele și prenumele elevilor și voi crea un set de întrebări apăsând pe Your Library. Întrebările pot fi cu alegere multiplă sau cu valoare de adevărat/fals.

În ce specie poate fi încadrat textul?

- A. nuvelă
- B. basm cult
- C. baladă
- D. basm popular

Utilizați sondajul dacă nu există un răspuns corect sau greșit, de exemplu, feedback-ul de la elevi .

Utilizați „Graded” atunci când există un răspuns corect, de exemplu, evaluare formativă sau teste.

Se bifează varianta de răspuns corectă. Pentru colectarea răspunsurilor vor fi folosite cardurile disponibile în meniul Help la opțiunea Get Plickers Cards.

Fiecare elev va primi cardul cu numărul care i-a fost atribuit în aplicație. Fiecare latură reprezintă o variantă de răspuns. Elevul trebuie să țină cardul cu latura pe care o consideră corectă în sus. După ce au fost scanate răspunsurile tuturor elevilor din clasă se poate vizualiza procentajul elevilor care au răspuns corect/incorect la întrebare. Apăsând pe variantele de răspuns, se pot vedea răspunsurile individuale.



Scanarea codurilor se face cu telefonul, o metodă foarte eficientă și rapidă. Elevii nu se plictisesc, astfel ei trebuie să fie atenți atunci când pregătesc răspunsurile.

Referinte: <https://iteach.ro/experientedidactice/utilizeaza-plickers-evaluare-si-autoevaluare>
<https://get.plickers.com/>



Disciplina: Limba franceză

Profesor propunător: Constantinescu Liana Claudia

Clasa/Nivelul: a XI-a, B1

Competențe vizate:

- dezvoltarea capacității de comunicare orală
- exprimare scrisă

Tipul lecției: lecție de aprofundare, final de capitol. Voi propune două activități pentru fixarea și aprofundarea cunoștințelor și abilităților asimilate la capitolul având drept temă **Le monde du travail**

Obiective operaționale

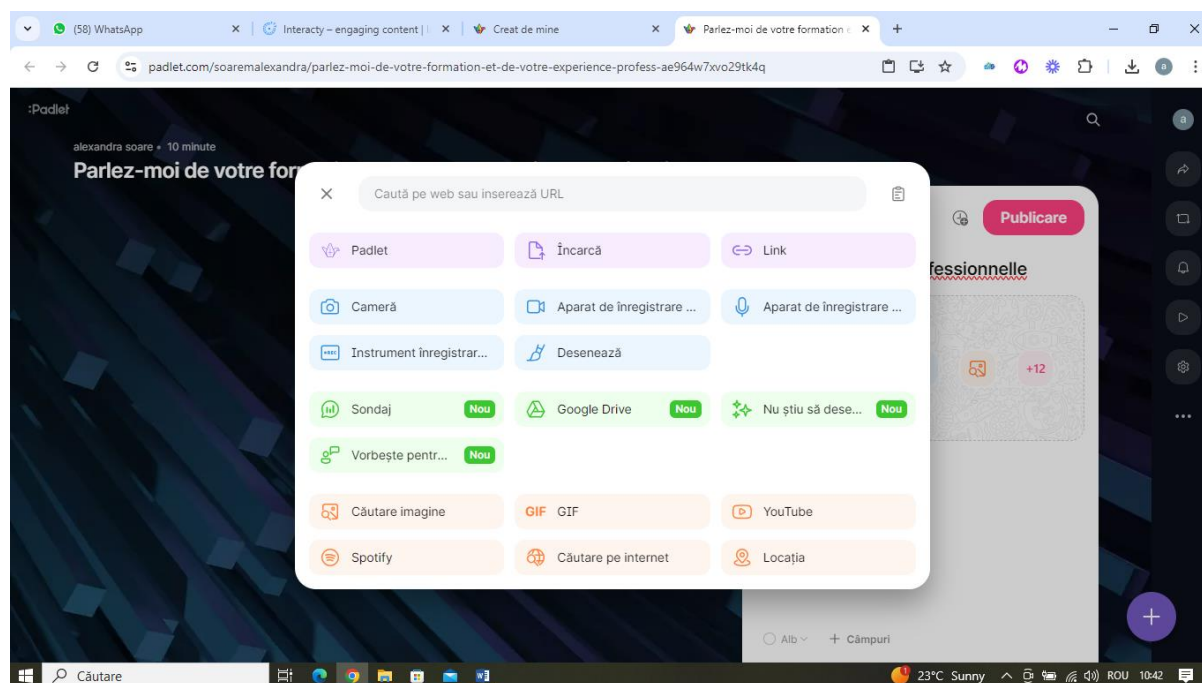
La sfârșitul orei elevii vor fi capabili:

- să utilizeze în mod corect lexicul aparținând câmpului lexical *travail*
 - să recunoască, după definiție, o serie de termeni din vocabularul studiat
 - să răspundă unor întrebări pe tema studiată
1. Activitate de tip Rebus , pentru ca elevii să-și amintească o parte din lexicul studiat. Am folosit aplicația Interacty. Linkul rebusului este aici : <https://interacty.me/projects/23a62660cb7ca23a>





2. *Entretien d'embauche*. Activitate de simulare a unui interviu de angajare. Utilizăm aplicația Padlet (www.padlet.com). Elevii vor trebui să-și imagineze că sunt deja adulți în căutarea unui loc de muncă. Pe panoul Padlet, solicitarea care se va afișa est Parlez-nous de votre formation et de votre expérience professionnelle. Elevii vor trebui să se înregistreze audio răspunzând la această solicitare și să posteze mesajele pe panoul Padlet în mod anonim. Mesajele vor fi ascultate în clasă, iar colegii vor ghici cine este autorul fiecărui mesaj.



Referinte:

www.interacty.me

www.padlet.com



Disciplina: limba engleza

Profesor propunător: Zaman Florentina

Clasa/nivelul: clasa a IX-a, L2 / A2 din CECRL

Competente vizate:

- Producerea de mesaje orale sau în scris în limba engleză
- Receptarea mesajelor transmise oral sau în scris în limba engleză
- Realizarea de interacțiuni în comunicarea orală

Obiectiv(e) operaționale(e):

- Elevii vor putea să identifice forma de Past Tense a verbelor regulate și neregulate
- Elevii vor putea să folosească Past Tense pentru a descrie evenimente din trecut

Descrierea activității(ilor): Flipped-Classroom grammar scenario for digital distance learning

1. Elevii urmăresc un scurt filmuleț video de la British Council (LearnEnglishTeens) și sunt atenți la cele relatate despre examenul de conducere al lui Alfie. (**stage of first perception**)

<http://learnenglishteens.britishcouncil.org/grammar/beginner-grammar/past-simple-regular-verbs>

2. Elevii sunt atenți la utilizarea noilor forme gramaticale (Simple Past regular and irregular verbs). Elevii identifică în filmulețul vizionat, dar și în textul dat *A great day for Spiderman*: ca verbele adaugă terminația *-ed* în cazul verbelor regulate. Elevii fac exerciții pe baza celui vizionat: (**comprehending and reacting**)



Dirk Beyer **Introducing the simple past – regular forms (tenses)** Flipped Grammar Class

Step 1: Alfie's crazy day

(1) Watch the following video. You can use the QR-code or the link.

(2) Put the events into the correct order. Use numbers from 1 – 5.

Alfie killed a cat.
The owner of the cat arrived.
The cat escaped from the garden.
Aflie stopped at a zebra crossing.
An old man crossed the road.

<http://learnenglishteens.britishcouncil.org/grammar/beginner-grammar/past-simple-regular-verbs>

Step 2: What happened to Alfie?

(3) Watch the different extracts a second time and try to complete the following sentences. Add two more sentences.

3.1 Alfie _____ (fail) his driving test.

3.2 Alfie _____ (cross) a red traffic light.

3.1 Alfie _____ (fail) his driving test.

3.2 Alfie _____ (cross) a red traffic light.

3.3 The driving instructor _____.

3.4 _____

3.5 _____

(4) Read the short story and highlight/underline all the verbs you can find.

A great day for Spiderman

Last weekend Spiderman walked home after work. Suddenly a giant monster attacked him. It was a giant blue octopus. It captured a school. Some of the students escaped and called Spiderman for help. Spiderman jumped to a wall and kicked the giant monster in his eye. Spiderman used his web and tied the octopus to a big wall. He saved all the children. Back home he opened the door and changed into his Peter Parker's clothes. His aunt jumped and shouted: "Happy Birthday, Peter." He received many gifts and played cards with his friends. They talked and laughed all night.

3. În etapa a treia elevii se familiarizează cu verbele la Past Simple prin intermediul unui exercițiu referitor la formarea acestui timp.



all night.

Step 3: Focus on form I

(5) Try to find the correct forms of the verbs in brackets.

5.1 Yesterday my friends and I _____ (play) football in the garden.

5.2 Last week my English teacher _____ (help) me with my homework.

5.3 Last summer my family and I _____ (walk) along a beach.

4. După ce s-au familiarizat cu formele lui Past Simple elevii aplica aceste forme în alte exerciții:

Dirk Beyer **Introducing the simple past – regular forms (tenses)** Flipped Grammar Class

Step 4: The simple past – focus on grammar card

(6) Watch the following video focusing on the new forms and try to fill in the grammar card. You can watch the video 2 or 3 times if necessary.

Grammatikkarte

Thema: _____

Datum: _____

Form Wie bildet man die Form

Aussage _____

Verneinung _____

Frage _____

Gebrauch Was drückt man damit aus? Was will man sagen oder fragen?

Unterschied zum Deutschen Wo gibt es Unterschiede in Form oder Verwendung?

Deutsch



5. Acum elevii fac un alt exercițiu cu noile cunoștințe acumulate, urmat de alte exerciții online.

Step 5: Focus on form II

(7) Use the following links to practice the new form(s). Make sure that you do all the exercises from 7.1 and 7.2. Then choose 2 more from 7.3 – 7.6. Check your results and do them again if necessary.

7.1 https://www.english-hilfen.de/uebungen/zeiten/simple_past_aussage.htm	7.2 https://www.english-hilfen.de/uebungen/zeiten/simple_past_aussage2.htm
7.3 https://www.english-hilfen.de/uebungen/zeiten/simple_past_verneinung_saetze.htm	7.4 https://www.english-hilfen.de/uebungen/zeiten/simple_past_ed3.htm
7.5 https://www.english-hilfen.de/uebungen/zeiten/simple_past_regeln.htm	7.6 https://www.english-hilfen.de/uebungen/zeiten/simple_past_mix.htm

Step 6: Practice, practice, practice....

(8) Complete two of the following tasks and send/hand in the results/solutions to your English teacher.

8.1 Write a letter to your English teacher telling him/her about your last holidays.
8.2 Create a written or spoken [MP3, short movie] diary entry about your last weekend starting with “Dear diary, last weekend I...”

6. În cazul învățării online este foarte important feedback-ul direct al greșelilor în cadrul etapei de exersare a noilor forme gramaticale (**language use**). Apoi se continua cu alte exerciții mult mai complexe (**automation**).

Then choose 2 more from 7.3 – 7.6. Check your results and do them again if necessary.

7.1 https://www.english-hilfen.de/uebungen/zeiten/simple_past_aussage.htm	7.2 https://www.english-hilfen.de/uebungen/zeiten/simple_past_aussage2.htm
7.3 https://www.english-hilfen.de/uebungen/zeiten/simple_past_verneinung_saetze.htm	7.4 https://www.english-hilfen.de/uebungen/zeiten/simple_past_ed3.htm
7.5 https://www.english-hilfen.de/uebungen/zeiten/simple_past_regeln.htm	7.6 https://www.english-hilfen.de/uebungen/zeiten/simple_past_mix.htm

Step 6: Practice, practice, practice....

(8) Complete two of the following tasks and send/hand in the results/solutions to your English teacher.

8.1 Write a letter to your English teacher telling him/her about your last holidays.
8.2 Create a written or spoken [MP3, short movie] diary entry about your last weekend starting with “Dear diary, last weekend I...”
8.3 Create a written or spoken [MP3, short movie] fairy tale starting like “Once upon a time, a young boy/girl...”

Referinte:

200405_Beyer_Flipped-Grammar-simple-past-Arbeitsblatt.pdf

<http://learnenglishteens.britishcouncil.org/grammar/beginner-grammar/past-simple-regular-verbs>



Disciplina: chimie

Profesor propunător: Barbu Florica

Clasa /nivelul: clasa a IX-a

Unitatea de învățare- Interacții între atomi, ioni sau molecule

Tipul de lecție -verificare cunoștințe -Legături chimice

Context pentru învățare: sala de clasă, tablă interactivă, laptop/telefon, caietul de lucru

Competențe vizate:

1. Diferențierea substanțelor chimice după natura interacțiunilor dintre atomi, ioni, molecule.
2. Evaluarea consecințelor proceselor și acțiunii produselor chimice asupra propriei persoane și asupra mediului

Obiective operaționale:

Lecția are drept scop consolidarea cunoștințelor despre tipurile de legături chimice învățate în capitolul **Interacții între atomi, ioni sau molecule**

- elevii să fie capabili să definească principalele tipuri de legături- ionică și covalentă.
- elevii să facă distincția între cele două categorii de legătură covalentă în funcție de tipul atomilor participanți
- să fie capabili să exemplifice molecule nepolare, polare și substanțe ionice
- să diferențieze cazurile particulare de molecule nepolare cu legături polare
- să enunțe proprietățile substanțelor ionice- stare de agregare, solubilitate, punct de topire, duritate, conductibilitate electrică,
- să justifice fiecare proprietate pornind de la modul de formare al legăturii ionice
- să menționeze câteva din utilizările clorurii de sodiu

Descrierea activităților

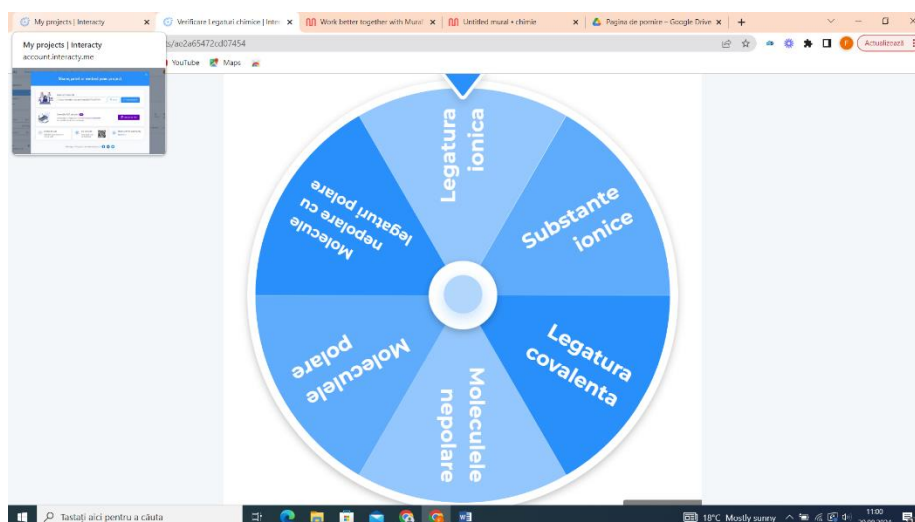
-verificarea noțiunilor se va face folosind aplicațiile **Interacty și Mural**, pentru care elevii vor primi un link de conectare sau cod QR

1. Activitate de tipul **Spin the wheel / Învârte roata**, pe Interacty

-elevii vor putea să dea răspunsuri în funcție de cerința de pe roată în dreptul căreia se oprește acul indicator

-se pot grupa în echipe de câte 2-3 elevi și vor alege un reprezentant pentru a da răspunsul

Link către activitatea de pe Interacty <https://interacty.me/projects/ae2a65472cd07454>



2. Pentru a verifica proprietățile substanțelor ionice am solicitat să se facă referire la clorura de sodiu-ca substanță reprezentativă pentru formarea legăturii de tip ionic.

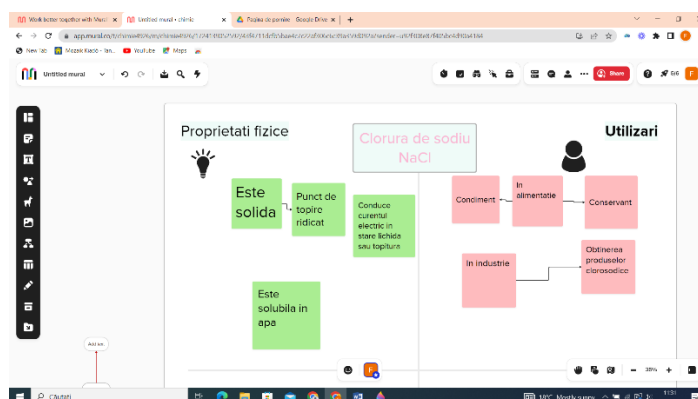
Am solicitat de asemenea să precizeze cât mai multe utilizări ale acesteia

Am ales pentru verificare din **aplicația Mural -harta mentală**

Am trimis elevilor link -ul aplicației și le- am solicitat să continue după modelul prezentat -se lucrează colaborativ, fiecare participant putând adăuga text în casele propuse.

Link cu harta mentală pe Mural

<https://app.mural.co/t/chimie4926/m/chimie4926/1724139052592/43f4711dcfb5bae4c7c22af306c6c39a359d092a?sender=u92f308e87f405bc4d90a4184>



Referințe

<https://www.mural.co/>

<https://interacty.me/>



Câteva platforme educaționale digitale și metode de lucru adaptate nevoilor generației Z

prof. Ion Nicoleta Livia, prof. Dincă Mariana Carmen, prof. Zaman Florentina, prof. Ungureanu Niculina

1. Quizalize <https://www.quizalize.com/>

Quizalize este o platformă educațională online care le permite profesorilor să creeze chestionare și evaluări atractive pentru elevii lor. Oferă instrumente pentru evaluarea formativă, permițând educatorilor să evalueze înțelegerea elevilor în timp real. Prin Quizalize, profesorii pot crea chestionare personalizate, pot urmări progresul elevilor și pot analiza datele de performanță pentru a continua instruirea.

Quizalize este o platformă educațională versatilă care ne permite nouă, profesorilor să implicăm studenții prin diferite metode de predare. Iată câteva metode pe care le putem folosi cu Quizalize:

1. *Evaluarea formativă*: utilizăm Quizalize pentru chestionare și evaluări în timp real pentru a vedea cât de mult au înțeles elevii și pentru a ne ajusta metodele de predare în consecință.

2. *Gamificare*: încorporăm elemente asemănătoare jocului pentru a motiva elevii. Quizalize oferă funcții care acordă puncte și insigne, făcând învățarea competitivă și distractivă.

3. *Învățare diferențiată*: putem personaliza chestionare pentru a răspunde nevoilor diverse de învățare ale elevilor noștri. Putem atribui diferite chestionare în funcție de nivelul lor de competență.

4. *Clasa inversată*: atribuim chestionare ca teme sau activități înainte de oră, astfel încât timpul din clasă să poată fi alocat discuțiilor și explorării mai profunde a subiectelor.

5. *Învățare colaborativă*: utilizăm chestionare și lucrul în echipă pentru a promova colaborarea între elevi. Competițiile în echipă pot îmbunătăți implicarea și învățarea.



6. *Recapitulare și consolidare*: după ce am predat un concept, utilizăm Quizalize pentru sesiunile de recapitulare pentru a consolida învățarea și pentru a ajuta elevii să rețină informațiile.

7. *Evaluare centrată pe elev*: analizăm rezultatele testului pentru a identifica zonele în care elevii ar putea avea dificultăți. Utilizăm aceste date pentru a ne informa și pentru a oferi asistență țintită.

8. *Învățare interactivă*: angajăm elevii în chestionare interactive care le permit să participe activ, mai degrabă decât să primească pasiv informații.

Combinând aceste metode cu caracteristicile Quizalize, putem crea un mediu de învățare dinamic și interactiv pentru elevii noștri folosind platforma atât în predare cât și în evaluare.

În momentul în care ne dorim să creăm un test, alegem ca limbă de predare româna, engleza sau franceza, nivelul la care predăm și tema pe baza căreia ne dorim să fie testul bazat.

2. Jeopardy Labs <https://jeopardylabs.com/>

JeopardyLabs este o platformă de învățare bazată pe jocuri, care le permite profesorilor să creeze chestionare personalizate în stil Jeopardy pentru a fi folosite în clasă. Iată câteva metode eficiente de predare pe care le putem folosi cu JeopardyLabs:

1. *Recapitulare și consolidare*: putem utiliza JeopardyLabs pentru a revizui materialul înainte de teste sau examene. Este o modalitate distractivă pentru elevii de a-și consolida cunoștințele și de a-și aminti concepte importante.

2. *Învățare activă*: implicăm elevii în mod activ, punându-i să participe cu răspunsuri la întrebări. Această metodă încurajează participarea, discuția și gândirea critică.

3. *Învățare colaborativă*: împărțim elevii în echipe pentru a răspunde la întrebări, promovând un mediu de colaborare. Munca în echipă încurajează comunicarea și sprijinul de la egal la egal.

4. *Învățare diferențiată*: ne putem personaliza jocul Jeopardy pentru a aborda diferite niveluri sau stiluri de învățare. Putem include întrebări care provoacă elevii avansați, oferind și sprijin celor care ar putea avea nevoie.

5. *Gamificare*: includem elemente de joc, cum ar fi competiția și recompensele, pentru a motiva elevii. Formatul jocului poate face învățarea mai plăcută și mai captivantă.

6. *Evaluare formativă*: folosim JeopardyLabs ca instrument de evaluare informală pentru a evalua înțelegerea materialului de către elev. Feedback-ul imediat de la cum elevii au răspuns la întrebări poate ajuta la ghidarea învățării ulterioare.



7. *Clasa inversată*: putem atribui jocurile Jeopardy ca sesiuni de recapitulare pentru teme, permițând ca timpul din clasă să fie folosit pentru discuții, proiecte sau explorări mai profunde ale subiectelor. De asemenea, poate fi solicitată crearea de jocuri de către elevi acasă și apoi, în clasă, atribuite colegilor.

8. *Învățare interactivă*: creăm experiențe interactive permițând elevilor să aleagă categorii și întrebări, făcându-i să se simtă mai implicați în procesul de învățare.

Folosirea acestor metode cu Jeopardy Labs poate crea o atmosferă de învățare dinamică și interactivă care încurajează implicarea elevilor și îmbunătățește înțelegerea materialului predat.

Avantajul profesorilor care predau limba engleză este că se găsesc jocuri deja create. Pentru celelalte materii este nevoie ca profesorul să creeze jocul cu întrebări și răspunsuri ceea ce poate fi mare consumator de timp. Tocmai de aceea, această platformă poate fi folosită atunci când aplicăm "Clasa inversată" sau când le dăm elevilor teme sau proiecte de grup.

3. Interacty <https://interacty.me/>

Interacty este o platformă versatilă care permite profesorilor să creeze conținut interactiv pentru predare și evaluare. Iată câteva metode de predare pe care le putem folosi cu Interacty:

1. *Chestionare interactive*

- Utilizare: evaluează înțelegerea materialului de către elev în timp real. Putem crea chestionare cu variante multiple, adevărat/fals sau cu răspunsuri scurte.

- Procedeu: includem chestionare la sfârșitul unei lecții pentru a consolida învățarea sau ca formă de evaluare formativă pentru a evalua progresul elevului.

2. *Jocuri educaționale*

- Utilizare: facem învățarea distractivă și captivantă prin jocuri interactive, cum ar fi puzzle-uri, jocuri de potrivire sau trivia.

- Procedeu: folosim jocurile ca activitate inițială, pentru a revizui conținutul sau ca recompensă pentru îndeplinirea sarcinilor mai provocatoare.

3. *Camere digitale de evadare*

- Utilizare: creăm scenarii în care elevii trebuie să rezolve puzzle-uri pentru a „scăpa”, promovând gândirea critică și munca în echipă.

- Procedeu: integrăm camerele de evadare ca o activitate de colaborare în care elevii lucrează împreună pentru a aplica cunoștințele într-un mediu simulat.



4. *Cronologie interactivă*

- Utilizare: dezvoltăm o cronologie cu care elevii pot interacționa, aceste sunt perfecte pentru lecțiile de istorie sau cronologia proiectelor.

- Procedeu: folosim cronologia pentru a ajuta elevii să vizualizeze succesiunea evenimentelor sau dezvoltarea conceptelor în timp.

5. *Flashcards*

- Utilizare: creăm carduri digitale pentru a ajuta elevii să memoreze termeni, definiții sau concepte cheie.

- Procedeu: folosim carduri pentru studiu individual, sesiuni de recapitulare sau chiar ca parte a unui joc în care elevii concurează pentru a-și aminti informații.

6. *Activități de glisare și plasare*

- Utilizare: creăm activități în care elevii trebuie să potrivească articole, să sorteze informații sau să aranjeze conținutul într-o anumită ordine.

- Procedeu: folosim tragerea și plasarea pentru a clasifica termenii, potrivirea vocabularului cu definițiile sau succesiunea evenimentelor în ordinea corectă.

7. *Sondaje*

- Utilizare: colectăm feedback sau evaluăm opiniile elevilor cu privire la diferite subiecte.

- Procedeu: folosim sondaje pentru a aduna informații despre preferințele sau înțelegerea elevilor înainte, în timpul sau după o lecție.

8. *Infografice interactive*

- Utilizare: proiectăm infografice pe care elevii pot face clic pentru a afla mai multe despre componentele specifice ale unui subiect.

- Procedeu: folosim infografice pentru a prezenta informații complexe într-un format vizual, interactiv, care încurajează explorarea și înțelegerea mai profundă.

9. *Încorporarea video cu întrebări*

- Utilizare: încorporăm videoclipuri în conținutul nostru și introducem întrebări în punctele cheie pentru a ne asigura că elevii se implică în material.

- Procedeu: folosim această metodă pentru modelele de clasă inversată, în care elevii urmăresc videoclipuri ca teme și răspund la întrebări încorporate pentru a se pregăti pentru discuțiile din clasă.

10. *Jocuri de memorie*

- Utilizare: dezvoltăm jocuri de memorie care provoacă elevii să-și amintească informații, care sunt utile în special pentru vocabular sau date istorice.



- Procedeu: folosim jocurile de memorie ca o modalitate distractivă de a consolida conceptele cheie după ce au fost introduse în clasă.

11. *Excursii virtuale*

- Utilizare: creăm experiențe interactive care simulează o excursie la un muzeu, un sit istoric sau orice locație relevantă pentru subiectul nostru.

- Procedeu: folosim aceste excursii virtuale ca o experiență de învățare captivantă, permițând elevilor să exploreze conținutul într-un mod mai captivant decât prelegerile tradiționale.

Aceste metode folosesc funcțiile interactive ale Interacty pentru a face învățarea mai captivantă, personalizată și eficientă. Putem combina și potrivi aceste abordări în funcție de conținutul, obiectivele și nevoile elevilor noștri.

Avantajele utilizării platformei Interacty sunt: implicarea crescută a elevilor în cadrul lecției, feedbackul imediat și identificarea aspectelor la care elevii trebuie să mai lucreze, adaptarea conținutului la lecții.

Pe de altă parte sunt și dezavantaje în utilizarea acestei platforme: crearea unui joc educational necesită mult timp. Pot fi și un punct de distragere a atenției de la învățarea propriu-zisă elevii concentrându-se mai mult pe aspectul jocului decât pe conținutul educațional.

Ca și în cazul celorlalte platforme, Interacty poate fi folosit la toate materiile doar că este nevoie ca profesorii sau elevii să le creeze în limba română. Altfel, poate fi utilizat pentru toate materiile în limba engleză, fiind multe jocuri deja create de comunitate.

4. Tabla de colaborare Mural <https://www.mural.co>

Mural este o tablă concepută pentru colaborare în timp real, ceea ce o face un instrument excelent pentru proiecte de grup, sesiuni de brainstorming și discuții în clasă. Elevii pot lucra împreună pe o pânză digitală comună, contribuind cu idei simultan și văzând contribuțiile altora în timp real, ceea ce stimulează un sentiment de lucru în echipă.

Platforma are avantajul că poate fi folosită în predare permițând crearea de hărți mentale, diagrame ajutând elevii să înțeleagă și să organizeze mai bine conceptele complexe. Muralul poate fi utilizat în diferite formate de predare, inclusiv învățarea sincronă și asincronă. Profesorii îl pot folosi pentru instruire live, activități de colaborare în timpul orei sau ca spațiu pentru ca elevii să lucreze la proiecte în propriul ritm.

La fel ca în cazul celorlalte platforme și aici există unele dezavantaje. Mural are o gamă largă de caracteristici și instrumente, care pot fi copleșitoare atât pentru profesori, cât și pentru elevii care nu sunt familiarizați cu platforma. Poate necesita timp și efort pentru a învăța cum



să utilizăm Mural în mod eficient, ceea ce ar putea fi o barieră în unele săli de clasă. Deși Mural este excelent pentru brainstorming, planificare și organizare vizuală, este posibil să nu fie la fel de eficient pentru subiectele care necesită o muncă extinsă bazată pe text sau rezolvarea detaliată, secvențială a problemelor, cum ar fi matematica sau literatura.

5. Canva - Crearea de conținut https://www.canva.com/en_gb/

Canva este o platformă de design grafic care permite utilizatorilor să creeze grafică pentru rețelele sociale, prezentări, postere, documente și alt conținut vizual. Iată câteva moduri în care putem folosi Canva în sala de clasă:

1. Crearea de ajutoare vizuale

Utilizare: creăm prezentări, infografice și postere atractive din punct de vedere vizual pentru a explica concepte complexe într-un mod simplu și captivant.

Procedeu: utilizăm șabloanele Canva pentru a crea diapozitive, diagrame și diagrame pentru lecție care fac informațiile mai ușor de digerat. Ajutoarele vizuale pot ajuta la consolidarea învățării, în special pentru cei care învață vizual.

2. Proiecte și teme ale elevilor

Utilizare: permitem elevilor să folosească Canva pentru a-și crea propriile proiecte, cum ar fi postere, broșuri sau prezentări, pentru a demonstra înțelegerea lor asupra unui subiect. De asemenea, poate fi utilizat pentru a recrea o poveste sau un dialog.

Procedeu: Atribuiți sarcini în care elevii creează o reprezentare vizuală a cercetării lor, cum ar fi o cronologie istorică, un proces științific sau o analiză literară. Acest lucru încurajează creativitatea și ajută la dezvoltarea abilităților de alfabetizare digitală.

Canva mai poate fi utilizat pentru a crea logo-ul clasei sau al școlii, fluturași și broșuri pentru evenimente școlare, târguri sau spectacole. Elevii pot folosi interfața de glisare și plasare din Canva pentru a proiecta personaje, a adăuga dialoguri și a dezvolta povești vizuale. Acest lucru este util în special în predarea literaturii sau ca activitate inter-curriculară.

Printre dezavantajele utilizării Canva în predare amintim: este consumatoare de timp în înțelegerea funcțiilor ei și în crearea de activități. Canva se bazează pe aceleași template-uri care lasă puțin spațiu pentru creativitate. Pentru funcțiile complexe trebuie plătită o taxă.

Utilizarea platformelor educaționale interactive în procesul de predare-învățare ne ajută să creștem motivația elevilor, să oferim feedback imediat, să încurajăm învățarea activă și colaborarea între elevi. Toate aceste platforme pot fi utilizate cu ușurință la limba engleză deoarece se găsesc foarte multe resurse deja create de membrii acestor platforme. Pentru celelalte materii sau pentru anumite teme, însă trebuie create de profesor sau de elevi.



Crearea unui joc educațional poate fi mare consumator de timp. De asemenea, profesorul trebuie să se asigure că în timpul activității accentul să fie pe conținutul educativ nu pe joc în sine.

Cel mai important, am putea spune, pentru toate aceste activități și platforme avem nevoie de acces la internet și la mijloace tehnice. Unele activități pot fi accesate pe telefon, pentru altele este utilă o tablă interactivă, altfel nu își dovedesc eficiența.

6. Flipped Classroom Approach (sau clasa inversată) este centrată pe elev și se referă la modul în care timpul alocat învățării este structurat. Cel mai bun mod de a descrie *flipped classroom* este acela de a-l numi ***schoolwork at home and homework at school***. Cu alte cuvinte, ***schoolwork at home*** le oferă elevilor conținutul de care au nevoie în afara orelor de curs, care poate consta într-un material înregistrat anterior de profesorul sau unul preluat de pe *YouTube*. Elevii pot fi rugați să vină la oră cu întrebări legate de materialul vizionat sau pot face comentarii, ceea ce constituie *biletul lor de intrare la oră*, dar și dovada că aceștia pot pune în aplicare la clasă materialul văzut acasă.

Partea cu ***homework at school (tema la școală)*** le permite elevilor să lucreze cu alți colegi în perechi sau în grup în timpul orei. Este momentul în care elevii pun întrebări profesorului, poartă discuții cu acesta sau cu omologii lor. Ideea este ca timpul alocat orei devine timpul în care elevii interacționează cu conținutul sub atenta supraveghere a profesorului.

Avantaje ale *flipped classroom*:

- elevii sunt mult mai implicați alături de colegii lor, colaborarea fiind privilegiată;
- elevii primesc mai multă atenție în clasă de la profesor;
- elevii sunt mai puțin pasivi, primind mai mult ajutor în timpul orei;
- elevii lucrează și se pregătesc pentru oră în ritmul lor;
- elevii devin mai responsabili în ceea ce privește pregătirea conținutului.

Flipped Classroom are multe alte avantaje, dar cel mai important este acela că le oferă elevilor ocazia să participe în mod activ la oră.

Posibile dezavantaje:

- elevii se pot obișnui mai greu cu noua abordare, profesorul nemaifiind în centrul atenției, iar ei nemairămânând pasivi în bănci - schimbarea cere timp;
- vor exista mereu elevi care nu-si vor face temele;
- unii elevi nu au acces la internet sau calculator.



Flipped Classroom Approach poate fi pus în practică prin intermediul unor aplicații web, cum ar fi *Edpuzzle*.

7.Edpuzzle este o aplicație web având versiunea gratuită *Basic*, dar și alte două versiuni contra cost *Pro Teacher* și *Schools&Districts* care le permite cadrelor didactice să creeze lecții video interactive urmând ritmul de învățare al elevilor, transformând astfel vizionatul unui film video din pasiv în activ. Aceasta aplicație este centrată pe elev.

Profesorii pot fie să aleagă un film video din cele deja existente pe platforma (YouTube, Khan Academy, etc) sau să creeze ei înșiși unul. În același timp profesorii pot alege momentul din filmul video în care pot insera întrebări sau comentarii legate de cele vizionate pentru a-l personaliza.

Există trei opțiuni pentru a customiza/personaliza un film video: *cut*, *voiceover* și *questions*.

Opțiunea *cut* ne permite să scurțăm durata filmului după preferință.

Opțiunea *voiceover* ne permite să înlocuim partea audio a filmului cu propria voce.

Opțiunea *questions* ne permite să adăugăm întrebări: fie cu răspuns multiplu (*multiple-choice questions*), fie întrebări deschise la care se așteaptă răspuns din partea elevilor (*open-ended questions*), fie comentarii (*note*).

De asemenea profesorii pot vedea în timp real câți elevi au vizionat filmul propus de ei, câți au răspuns corect la întrebările propuse.

8.Eutopia (www.eutopia.org) este o fundație inițiată de regizorul George Lucas în 1991. Misiunea acestei fundații este dedicată transformării educației, astfel încât toți facilitatorii și beneficiarii sistemului de educație să poată dobândi și să aplice în mod eficient cunoștințele, abilitățile și atitudinile necesare pentru a prospera în studiile, carierele și viața de adult, apoi.

Fundația adoptă o abordare strategică pentru îmbunătățirea educației prin promovarea mai multor tehnici didactice.

Platforma acestei fundații (<https://www.eustt.org>) vine în sprijinul profesorilor, oferindu-le diferite tehnici didactice, clasice dar și moderne.

O astfel de tehnică didactică are următorii pași:

1. Întrebări gen "driving" concepute de profesor pentru a ghida elevul/studentul.

Aceste întrebări trebuie să îndeplinească niște condiții:

- ✓ să fie specifice;



- ✓ să nu fie *google-abile*, adică să fie în așa fel concepute astfel încât elevul să nu răspundă doar apelând la un simplu *search* pe internet ci să gândească holistic;
- ✓ să facă conexiuni în gândire, să apeleze la originalitate etc;
- ✓ profesorul, prin modul de concepere/de enunțare a întrebării/problemei respective, să creeze două posibile *drive questions*;
- ✓ întrebările de gen *drive questions* să fie de tip "deschis", adică cu "răspuns deschis", care să lase loc la interpretări și la un punct de plecare pentru eventuale discuții pe baza aceluiași răspuns.

2. *Beyond the classroom- final product.*

3. Învățare prin parcurgerea acestui proces.

4. Reflexie meta-cognitivă.

5. Stabilirea unui timp și a unei durate bine definite încă de la începutul tehnicii.

<https://www.eustt.org/>

9. Metoda **Genius hours**, denumită și *20% Time Or Passion Projects*, provine dintr-o practică la Google. Angajaților li s-a permis să folosească 20% din timpul lor de lucru dintr-o săptămână, pentru a explora proiecte sau la alegere, atâta timp cât ar fi fost în beneficiul companiei.

Această practică a fost împrumutată și de mediul academic, mai apoi. Scopul *Genius Hours* este de a implica elevii/studentii să rezolve probleme (de orice tip) prin anchetă și prin gândire critică.

Tehnica aceasta este menită să promoveze, să susțină și să modeleze gândirea critică, inovatoare și inventivitatea elevului/studentului. De asemenea, le oferă copiilor ocazia de a descoperi/investiga una din pasiunile lor și de a reflecta asupra/de a împărtăși cu ceilalți învățarea lor.

Genius Hours este un proiect de cercetare în sala de clasă unde elevii/studentii au voie să își exploreze propriile pasiuni și inovații pentru o perioadă de timp variabilă, de obicei, 1 oră pe zi până la 20% din timpul lor total.

Astfel, elevilor li se poate acorda posibilitatea, fie o dată pe săptămână, fie o dată pe lună, să lucreze de acest tip de proiect. Ei vor lucra, individual, la un proiect, temă, etc., care îi pasionează și vor încerca să construiască un **курс** pentru colegi (la fel ca un profesor!) referitor la domeniul pe care el îl vor aborda. Aceasta metodă e cunoscută ca sub denumirea de *ginny game*. De exemplu: folosind jocul **Minecraft** elevul va lansa o provocare pentru colegi, ca



aceștia să construiască, fie un castel sau un fief medieval la disciplina istorie, fie diferite lăcașuri religioase – biserici, moschei, sinagogi, etc- la disciplina religie, ș.a.m.d.

10. **Aplicația Plickers** (<http://plickers.com>) este un instrument interactiv și totodată, o modalitate versatilă de a crea teste de tip grilă și adevărat/ fals pentru elevii din ciclul primar și gimnazial. Aplicația are o interfață extrem de prietenoasă, tocmai prin simplitate și ușurința cu care și un cadru didactic mai puțin experimentat poate să creeze o clasă (prin introducerea numelui elevilor), un test. Profesorul are posibilitatea să-și formuleze întrebările, numărul de răspunsuri, tipul de răspunsuri, poate adăuga imagini pe baza cărora va formula întrebările. Elevii nu au nevoie de lucrare scrisă, deoarece aplicația permite proiectarea (cu ajutorul unui videoproiector) întrebărilor și a variantelor de răspuns, aceștia răspunzând doar prin ridicarea unui card (unic prin formă și personalizat) ce este oferit gratuit de aplicația **Plickers**.

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

Profesorii care folosesc **aplicația Plickers** beneficiază de avantaje de asemenea. Nu mai este necesar ca testele să fie corectate în afara clasei, aplicației **Plickers** (<http://plickers.com>) – un instrument interactiv și totodată, o modalitate versatilă de a crea teste de tip grilă și adevărat/ fals pentru elevii din ciclul primar și gimnazial. Aplicația are o interfață extrem de prietenoasă, tocmai prin simplitate și ușurința cu care și un cadru didactic mai puțin experimentat poate să creeze o clasă (prin introducerea numelui elevilor), un test. Profesorul are posibilitatea să-și formuleze întrebările, numărul de răspunsuri, tipul de răspunsuri, poate adăuga imagini pe baza cărora va formula întrebările. Elevii nu au nevoie de lucrare scrisă, deoarece aplicația permite proiectarea (cu ajutorul unui videoproiector) întrebărilor și a variantelor de răspuns, aceștia răspunzând doar prin ridicarea unui card (unic prin formă și personalizat) ce este oferit gratuit de aplicația Plickers. Notarea este deci



obiectivă, pe măsura cunoștințelor elevilor. De asemenea, aplicația oferă reprezentări grafice cu răspunsurile elevilor, făcând astfel ierarhizarea lor mai ușoară. Primele trei întrebări care au primit cele mai slabe răspunsuri din parte elevilor sunt afișate, astfel încă profesorul poate să-și facă o idee generală asupra celor mai importante elemente asupra cărora trebuie să se revină în perioada ce urmează testului.

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

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

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

Aplicația și metoda în sine funcționează foarte bine la toate ciclurile școlare. La istorie, de exemplu, se pot testa o sumedenie de aspecte cu această aplicație: exerciții de cronologie, explicarea de termeni istorici, plasate pe scara timpului a anumitor evenimente, etc, cu ajutorul unor teste de tip grilă sau adevărat/fals.

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



Folosind această metodă de testare mai ales la ciclul gimnazial, dar și la liceu, evaluările elevilor nu mai reprezintă o problemă de angoasă și stres, timpul de testare a scăzut, autoevaluarea a devenit un instrument mult mai bine gestionat la nivelul clasei și la nivel de elev, obiectivitatea notării este de necontestat, atenția distributivă a elevilor s-a dezvoltat (elevii urmărind întrebarea, variantele de răspuns, folosirea cardului cu răspunsuri, monitorizează dacă răspunsul a fost înregistrat online etc.).

În astfel de condiții, în care confortul personal devine un atu al celui testat, nu putem decât să ne așteptăm ca elevii noștri să performeze din ce în ce mai bine.

11. Platforma Classhook www.classhook.com

Este o platformă de discuții cu peste 7500 de videoclipuri educaționale de 1-5 minute, organizate pe nivel de clasă/subiect, vârstă, etc. Poți pune întrebări înregistrate sau incorporate pe platformă sau poți discuta live. Sunt deja videoclipuri create special pentru ora de curs pentru a ajuta profesorul să introducă concepte noi în lecție. Varianta *basic* este gratuită, iar elevii pot fi importați din Google Classroom. Se potrivește mănășă cu metoda Flipped Classroom (clasa inversată), profesorul putând trimite elevilor, spre studiere, videoclipuri pe o multitudine de teme de interes. Un dezavantaj al acestei platforme ar fi faptul că videoclipurile sunt în limba engleză, ceea ce le face inaccesibile pentru unii profesori și chiar elevi.