



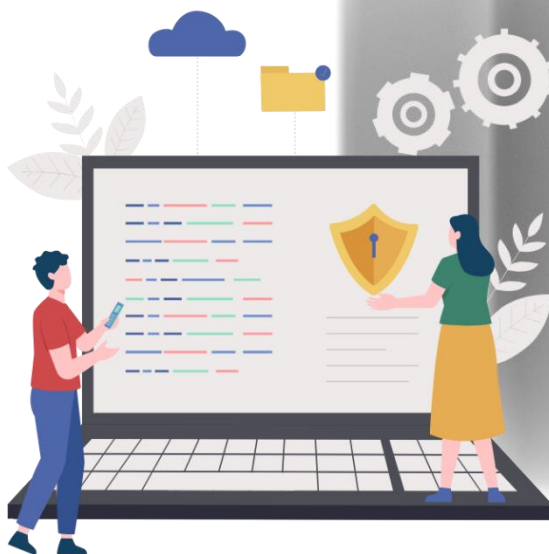
Co-funded by
the European Union



Erasmus+

GHID METODOLOGIC

de implementare a
instrumentelor digitale
în activitatea școlară



Exemple de bune practici privind utilizarea
mijloacelor și instrumentelor TIC în
activitatea didactică și instituțională

Editura „Școala Vremii”
2024

ISBN 978-630-6573-19-6

Ghid metodologic de implementare a instrumentelor digitale în activitatea școlară

Exemple de bune practici privind utilizarea mijloacelor și instrumentelor TIC în activitatea didactică și instituțională

COORDONATORI:

Prof. Braițiu Ramona Ioana

Prof. Pop Talida

AUTORI:

Prof. învă. primar, Bun Andreia Arabela

Prof. Cristea Florina Aurica

Prof. Dărău Adelina Gabriela

Prof. Ilieș Elisabeta

Secretar, Lupșa Mioara Cornelia

Prof. învă. primar, Morar Diana Mihaiela

Prof. Pașcalău Oltița Ioana

Prof. Posa Ramona Mihaela

Prof. Sgârcea Silviu Petre

Secretar, Stănilă Andreea

Prof. învă. primar, Turnea Irina

Prof. Vesa Ramona Mihaela

Material elaborat în cadrul Proiectului Erasmus+

2022-1-RO01-KA122-SCH-000074781 DIGITAL TURN @LTS (Latest Technology Skills)

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor

Cuprins

Introducerepag. 1

Cap. I. Instrumente digitale utilizate în activitatea managerială

Mentimeterpag. 3

SELFIE-Un instrument pentru a sprijini învățarea în era digitalăpag. 7

Cap. II. Instrumente digitale utilizate în activitatea administrativă

Miropag. 15

Google Calendar-mai mult decât un simplu calendar.....pag. 21

Cap. III. Instrumente digitale utilizate în activitatea didactică

Genial.LYpag. 32

Storyjumper și poveștile digitale în procesul instructiv-educativ pag. 36

Erasmus Plus-o călătorie către descoperire și evoluție personalăpag. 51

Integrarea noilor tehnologii în procesul de evaluarepag. 58

Seesaw,o aplicație dedicată procesului educativpag. 60

LearningApps-software educaționalpag. 64

Plickers – instrument interactiv de evaluare onlinepag. 71

Integrarea platformei Book Creator în cadrul orelor de limba și literatura românăpag. 80

Aplicația Learning Appspag. 93

GoQRpag. 96

INTRODUCERE

În ultimii ani, tehnologiile digitale au devenit din ce în ce mai prezente și relevante în domeniul educației, fapt care ce a determinat necesitatea unei schimbări în practicile educaționale, prin integrarea oportunităților aduse de noile instrumente TIC în activitatea didactică și instituțională. Această transformare aduce cu sine atât oportunități, cât și provocări, iar învățarea digitală nu face excepție. Creșterea utilizării platformelor și instrumentelor digitale în procesul educațional, precum platformele de e-learning, aplicațiile mobile și dispozitivele inteligente oferă accesul mai larg la resurse, informații și interacțiuni personalizate între elevi și profesori.

Odată cu declanșarea pandemiei COVID-19, în anul 2020, instituțiile de învățământ din România au trecut printr-un proces de reconceptualizare a modului de desfășurare a orelor. Acest proces continuă și este reglementat prin ordine, metodologii, circulare parvenite de la Ministerul Educației, iar întreg sistemul de învățământ a fost nevoit să se reorienteze către practici care să asigure funcționarea organizațională. Astfel, cadrele didactice au fost nevoite să găsească și să aplice noi metode de predare- învățare- evaluare, care până la acel moment au fost mai puțin populare sau cărora nu li s-a acordat suficientă atenție. Educația actuală, prin cerințele realității cotidiene și atitudinea elevilor față de școală, impune profesorului să completeze și/ sau să alterneze învățarea tradițională, colaborativă din sala de clasă, centrată pe valorizarea elevilor, cu secvențe de învățare sprijinite de metode moderne și instrumente ale TIC. De aceea, prezentul ghid are ca scopul de a asista cadrul didactic în integrarea instrumentelor TIC în procesul educațional.

Astfel, ghidul cuprinde o abordare individualizată pentru 16 instrumente TIC testate de către autori – cadre didactice atât din învățământul primar cât și din învățământul secundar, personal didactic auxiliar și personal de conducere – și instrucțiuni detaliate de utilizare a acestora. Prin urmare, acest ghid metodologic constituie o resursă utilă atât pentru cadrele didactice care doresc să realizeze lecții interactive cu ajutorul instrumentelor educaționale online cât și pentru personalul de conducere care dorește să genereze o schimbare la nivelul unității de învățământ, prin integrarea mijloacelor TIC în activitatea didactică și instituțională.

Ghidul are o structură echilibrată de 3 trei capitole, fiecare dintre acestea adresându-se unei categorii de personal din unitățile de învățământ. Pentru a oferi un suport educațional autentic și relevant, au fost utilizate instrumente testate în cadrul proiectului Erasmus+

„Digital Turn @LTS” (Latest Technology Skills), implementat de Liceul Teoretic Sebiș în perioada octombrie 2022-martie 2024.

Primul capitol se adresează personalului de conducere din unitățile de învățământ care caută soluții pentru eficientizarea activității la nivel instituțional, prin utilizarea de tehnologii inovative. Acest capitol se concentrează pe managementul schimbării la nivel organizațional, în contextul proiectării, implementării și evaluării inovațiilor digitale la nivel de școală, crearea și implementarea unor politici și standarde educaționale digitale care să ofere orientări clare și suport pentru integrarea eficientă a tehnologiei în procesul educațional.

Al doilea capitol este destinat personalului didactic auxiliar și oferă abordări practice a utilizării unor instrumente TIC în activitatea curentă a compartimentului de secretariat sau a compartimentului administrativ.

Al treilea capitol se adresează cadrelor didactice – profesori pentru învățământ primar, respectiv profesori din învățământul secundar, de diferite specializări, oferind o abordare centrată utilizarea practică a instrumentelor TIC în activitatea didactică. Aici sunt descrise algoritmic 16 instrumente digitale: modul de utilizare, avantajele și dezavantajele utilizării, precum și recomandări de integrare a acestora în procesul educațional.

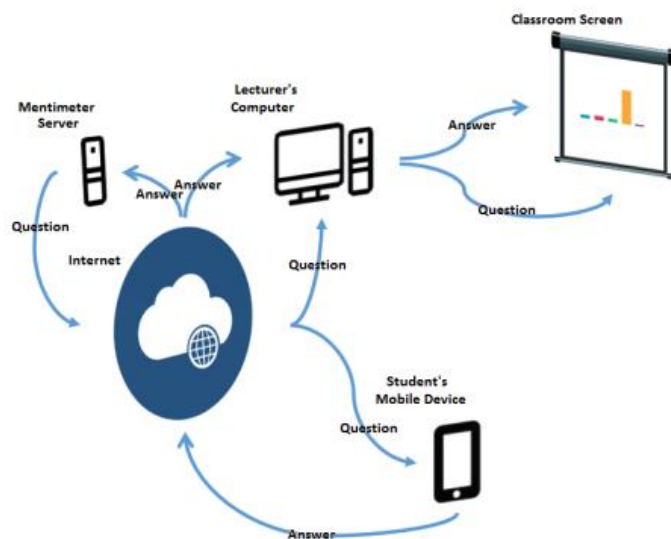
Avem încrederea că acest ghid reprezintă o sursă credibilă prin contribuțiile sale în plan teoretic, ilustrativ, metodologic, practic-aplicativ, oferind cadrelor didactice soluții tehnice, precum și modele didactice și metodice pentru conceperea și desfășurarea activităților instructiv-educative cu ajutorul instrumentelor Web. Totodată acesta le va oferi și suportul necesar în abordarea tehnologiei drept oportunitate de sporire a eficienței procesului instructiv-educativ și în adaptarea strategiei didactice la nevoile elevilor din era digitală.

CAP. I INSTRUMENTE UTILIZATE ÎN ACTIVITATEA MANAGERIALĂ

Mentimeter

Director Braițiu Ramona Ioana, profesor informatică
Liceul Teoretic Sebiș

Predarea materiei cu ajutorul tehnologiei este atât o mare provocare, cât și o oportunitate incredibilă. Implicarea elevilor este esențială pentru atingerea obiectivelor urmărite și pentru formarea competențelor. Unul dintre instrumentele care îți permite să interacționezi cu un grup țință în timp real este Mentimeter. Acesta permite elevilor să răspundă la întrebări create de profesori prin intermediul telefonului sau a unui alt dispozitiv precum laptopul, tableta sau computerul, conectate la Internet, și are potențialul de a transforma mediul din clasă într-un mediu mult mai interactiv, antrenant și incluziv.



Cu ajutorul Mentimeterului, profesorii pot evalua elevii instantaneu și să le ofere feedback-ul corespunzător. Se poate folosi cu succes în toate etapele lecției, dar mai ales în etapa de fixare a cunoștințelor în care profesorul poate aprecia modul în care elevii au recepționat informațiile transmise și poate avea un feedback din partea lor în ceea ce privește activitatea sa, poate evalua măsura în care și-a atins obiectivele lecției.

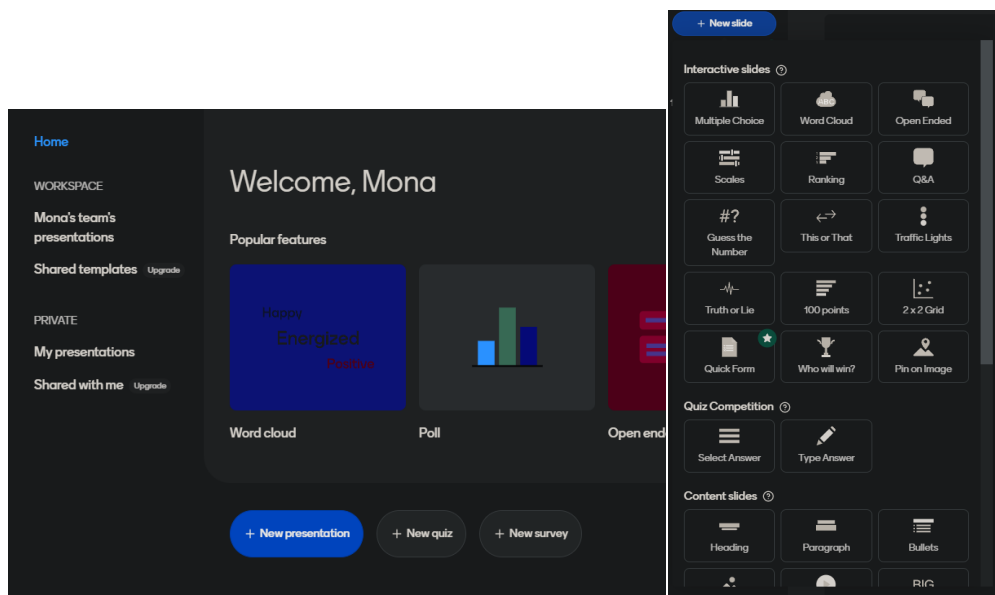
Printre avantajele acestei aplicații enumerăm: nu necesită instalare, numărul participanților este nelimitat, putem crea prezentări în timp real, ne permite exportul de date. De exemplu, întrebările, răspunsurile și feedback-ul de la o testare, pot fi stocate ca date într-un fișier Excel pentru analize suplimentare.

Mentimeter este ușor de folosit, fiind utilizat în prezent de peste 8 milioane de oameni. Mentimeter încurajează un mediu interactiv prin acces nelimitat la toate funcțiile interactive, cu opțiuni de personalizare și colaborare adăugate.

Crearea unei prezentări folosind Mentimeter

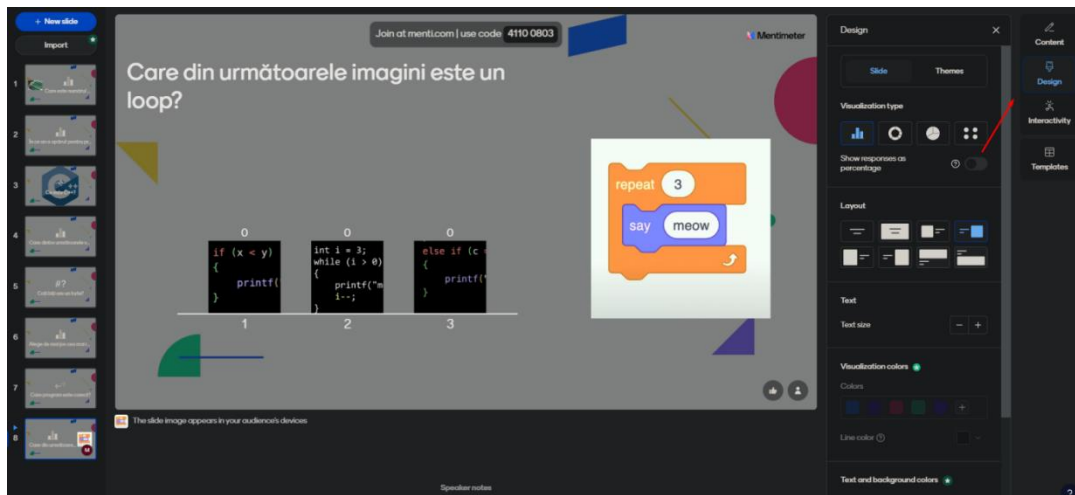
Pentru a crea o prezentare se accesează [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com) (<https://www.mentimeter.com>), aplicația fiind intuitivă și foarte ușor de utilizat. Pentru utilizarea aplicației este necesară crearea unui cont. După crearea contului, putem începe realizarea unei prezentări. Acesta va fi formată din mai multe întrebări, legate de o anumită temă.

Pentru a începe prezentarea, va trebui să accesăm butonul „New presentation”. După începerea proiectului, trebuie să construim un slide pentru fiecare întrebare. Fiecare slide poate să fie diferit datorită varietății metodelor de creare al acestuia



Se pot construi diferite tipuri de întrebări, cele mai uzuale fiind: întrebări cu opțiuni multiple, cu răspuns deschis, de tip clasificare.

Customizarea slide-ului poate să fie făcută foarte ușor cu ajutorul butonului de „Design” din partea dreaptă. Aici se pot adăuga imagini pentru a face totul mult mai interesant pentru elevi.



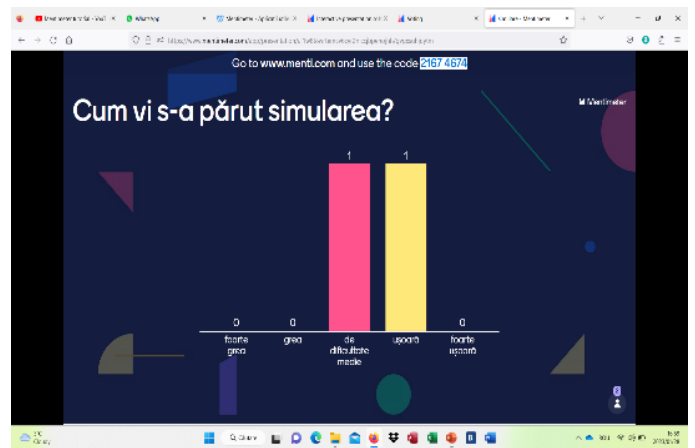
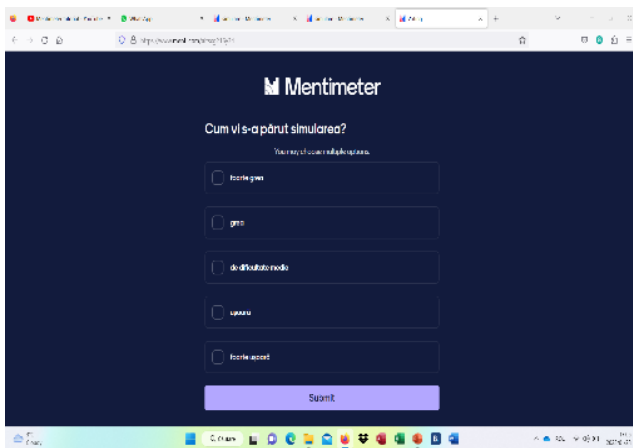
Pentru a răspunde unui chestionar elevii accesează [menti.com](https://www.menti.com) (<https://www.menti.com>) și introduc codul transmis de către profesor sau scanează codul QR.

Rezultatele aplicării chestionarului pot fi văzute sub formă grafică. Chestionarele create cu această aplicație pot fi utilizate cu succes pentru a obține feedback de la elevi cu privire la măsura în care s-au atins anumite obiective.

Prezint în continuare un exemplu pentru a se vedea cum arată prezentarea din perspectiva profesorului și a elevului:

Profesor (mentimeter.com)

elev (menti.com)



Etapele utilizării Mentimeter de către profesori:

1. Prepararea

- Pregătirea întrebărilor bazate pe lecția predată.
- Testarea prezentării pentru a te asigura că totul funcționează perfect.

2. Prezentarea

- După predarea lecției, prezentați elevilor testul creat.
- Lăsați elevii să citească întrebările.

3. Răspunsurile

- Lăsați elevii să dea răspunsuri anonime.
- Monitorizați elevii la participarea lor la testul dat.

4. Discuție

- Discutați rezultatele cu elevii.
- Dați-le soluții și purtați discuții suplimentare.
- Treceți la următorul slide până când toate întrebările se termină.

5. Colectați și partajați

- Colectați și partajați datele rezultatelor cu elevii.
- De asemenea, analizați performanța lor.

Concluzie

Metimeter este ușor de accesat, un instrument puternic și flexibil care reprezintă o soluție pentru îmbunătățirea învățării și predării în clasă. Poate juca un rol cheie în schimbarea dinamicii clasei prin promovarea învățării active, interacțiunea elevilor și atractivitate. Evaluarea poate fi mai distractivă folosind Mentimeter iar rezultatele pot fi stocate și analizate mai departe pentru a proiecta și gestiona materia în funcție de cunoștințele elevilor. Elevii apreciază, de asemenea, integrarea tehnologiei în ore, prin Mentimeter iar profesorii își îmbunătățesc propriul stil de predare.

Sitografie:

1. <https://aplicatiiutileinscoala.weebly.com/mentimeter.html>
2. <https://digitaledu.ro/aplicatii/mentimeter/>
3. <https://mentimeter.com>

SELFIE

Un instrument pentru a sprijini învățarea în era digitală

Pop Talida, director adjunct Liceul Teoretic Sebiș

Prof. limba franceză-limba engleză

1. Ce este SELFIE?

SELFIE este un instrument online gratuit, elaborat de Comisia Europeană, care oferă sprijin școlilor pentru a evalua modul în care utilizează tehnologiile digitale, în vederea desfășurării unui proces inovator și eficace de învățare. Utilizând SELFIE, școlile pot obține o imagine a nivelului la care se află în ceea ce privește utilizarea tehnologiilor digitale, luând în considerare opiniile cadrelor didactice, ale elevilor și ale conducerii școlii. Acest proces de autoevaluare poate contribui la inițierea unui dialog în cadrul școlii cu privire la domeniile care ar putea fi îmbunătățite. SELFIE permite, de asemenea, unei școli să își monitorizeze evoluția în timp.

SELFIE tool for schools

supporting learning in the digital age



#SELFIE_EU



2. Ce măsoară SELFIE?

Instrumentul utilizează chestionare pentru a colecta opiniile membrilor conducerii școlii, ale profesorilor și ale elevilor, în mod anonim și voluntar și compilează rezultatele într-un raport interactiv care poate identifica punctele tari și punctele slabe.

Prin intermediul unei serii de întrebări adresate profesorilor, conducerii școlii și elevilor, SELFIE măsoară modul în care tehnologiile digitale sunt utilizate pentru procesele de predare și învățare în școală. Întrebările adresate conducerii școlii se concentrează, în principal, pe strategiile și practicile, la nivel de școală, referitoare la utilizarea tehnologiilor digitale. Întrebările adresate profesorilor vizează să inventarieze, în principal, practicile de predare, iar cele adresate elevilor vizează să surprindă experiența acestora și practicile de

învățare legate de utilizarea tehnologiilor digitale. Pentru a răspunde la majoritatea întrebărilor se utilizează o scală de la unu la cinci, 1 fiind punctajul cel mai mic și 5 punctajul cel mai mare. SELFIE utilizează mai multe scale diferite, în funcție de modul în care este formulată întrebarea. Există, de asemenea, un număr mic de întrebări la care utilizatorii sunt rugați să răspundă cu propriile cuvinte.

3. Confidențialitatea datelor

- SELFIE este un instrument care vizează numai școala, nefiind colectate date cu caracter personal;
- Toate răspunsurile furnizate prin intermediul SELFIE sunt anonime. Elevii, cadrele didactice, responsabilii școlari sau orice alți membri ai personalului care răspund la întrebări și la enunțuri nu pot fi identificați personal;
- Fiecare școală este proprietarul raportului său SELFIE, care nu este comunicat terților decât dacă școala alege să facă acest lucru;
- Nicio altă organizație, inclusiv Comisia Europeană, nu poate urmări răspunsurile pentru o anumită școală;
- SELFIE este găzduit pe un server deținut și administrat de Comisia Europeană, iar datele colectate fac obiectul normelor Comisiei în materie de prelucrare a datelor;
- Datele anonimizate și agregate pot fi utilizate exclusiv în scopuri de politică și cercetare și niciodată în scopuri comerciale.

4. Beneficii

- Un instrument global -SELFIE invită întreaga comunitate școlară – responsabili școlari, cadre didactice și elevi – să participe la un proces complet care acoperă numeroase domenii ale practicii școlare;
- Un instrument personalizabil - având în vedere că fiecare școală este unică, instrumentul poate fi personalizat, fiecare școală având posibilitatea de a selecta și adăuga întrebări și enunțuri care să se potrivească nevoilor sale;
- Un instrument care reflectă experiența - SELFIE le permite tuturor participanților să răspundă la întrebări care corespund experienței lor în calitate de elevi, cadre didactice sau responsabili școlari;
- Un instrument gratuit și anonim - SELFIE este gratuit. Răspunsurile sunt anonimizate iar datele sunt securizate;
- Un instrument adaptat- după ce utilizează SELFIE, fiecare școală primește un raport interactiv personalizat, care oferă atât date aprofundate, cât și informații scurte referitoare la punctele tari și punctele slabe.

5. Cum funcționează SELFIE

5.1 Alegeți coordonatorul școlii



Dacă doriți să utilizați SELFIE în școala dumneavoastră, primul pas este să numiți o persoană sau o echipă restrânsă care să coordoneze exercițiul.

5.2 Înregistrați-vă școala

După ce ați stabilit cine va coordona exercițiul, puteți:

- înregistra școala pe platforma SELFIE, furnizând informații de bază cum ar fi tipul școlii, mărimea și localitatea. Mai întâi, trebuie să creați un cont pentru școala dumneavoastră accesând linkul pe care îl puteți găsi la adresa https://ec.europa.eu/education/schools-go-digital_ro. Astfel veți accesa pagina **Profilul școlii** unde vi se va solicita să furnizați unele informații despre școala dumneavoastră, majoritatea fiind opționale, de exemplu o adresă de e-mail suplimentară.



În partea de sus a ecranului SELFIE apar patru link-uri **Acasă**, **Tabloul de bord**, **Profilul școlii** și **Despre SELFIE**, care pot fi utilizate pentru a naviga între cele trei zone diferite ale instrumentului.

- alege calendarul exercițiului SELFIE

Perioadele în care se pot completa chestionarele SELFIE în școală sunt predefinite și activate în funcție de dată. Pentru anul 2024 sunt disponibile 3 sesiuni:

lun., 8 ian. 2024 – mie., 3 apr. 2024

joi, 11 apr. 2024 – vin., 26 iul. 2024

joi, 8 aug. 2024 – mar., 31 dec. 2024

- selecta participanții

Puteți alege să efectuați sondaje pentru un anumit nivel educațional, selectând nivelurile educaționale care fac obiectul sondajului, din meniul principal. Va trebui să introduceți, pentru fiecare nivel educațional selectat, numărul total de membri ai conducerii școlii, de profesori și de elevi care vor fi invitați să participe.

5.3 Personalizați-vă întrebările



SELFIE vă permite să selectați sau să adăugați întrebări care corespund nevoilor și contextului școlii dumneavoastră. Puteți personaliza chestionarele selectând **Personalizare chestionare** din meniul principal,

lucru care vă va permite fie să adăugați întrebări opționale, fie să creați propriile dumneavoastră întrebări.

Fiecare dintre cele trei chestionare este deja populat cu un set de întrebări de bază organizate pe șase domenii comune de practică:

Domeniul A: Conducere

Domeniul B: Infrastructură și echipamente

Domeniul C: Dezvoltare profesională continuă

Domeniul D: Predare și învățare

Domeniul E: Practici de evaluare

Domeniul F: Competențele digitale ale elevilor

La setul de întrebări de bază pot fi adăugate întrebări opționale, denumite **întrebări predefinite**, pentru a adapta chestionarele în funcție de nevoile școlii. De asemenea, puteți crea până la opt întrebări proprii (întrebări specifice școlii).

Creați-vă întrebarea

Creați o întrebare pentru școala dumneavoastră. Vă rugăm să furnizați enunțul și textul de ajutor și să indicați ce grup trebuie să răspundă (conducerea școlii, profesorii, elevi sau o combinație). Asigurați-vă că întrebarea/enunțurile se potrivesc cu următoarea scară de punctaj:

Deza acord puternic - Din experiența mea, acest lucru este complet neadevărat	Deza acord	Acord slab	Acord	Acord puternic - Din experiența mea, acest lucru este foarte adevărat	Nu se aplică N/A
---	------------	------------	-------	---	------------------

Nivel educațional	Nivel gimnazial
-------------------	-----------------

Conducerea școlii	Elev	Profesor
Enunț În școala noastră, se utilizează dispozitive robotizate în procesul de predare și învățare.	Enunț Utilizez dispozitive robotizate în activitatea de predare din școala noastră.	Enunț Utilizez dispozitive robotizate în activitatea de învățare din școala noastră.
Ajutor O serie de dispozitive robotizate, sunt utilizate de către profesori pentru a încuraja elevii să se implice activ, de exemplu, în activități din domeniul informaticii, al matematicii, al științelor sau din domeniul lingvistic	Ajutor Majoritatea profesorilor includ utilizarea dispozitivelor robotizate pentru a îmbunătăți procesul de învățare a unor materii precum informatica, matematica, știința sau dezvoltarea limbajului..	Ajutor Am utilizat dispozitive robotizate în școala mea, pentru materii precum informatica, matematica, știința sau limbile străine.

Anulare Salvează

5.4 Generați chestionarele

Invitați elevii, cadrele didactice și responsabilii școlari să participe la SELFIE în mod anonim. Este nevoie de aproximativ 30 de minute pentru a răspunde la întrebări, iar chestionarul trebuie completat în termen de două ore de la inițierea sa.

Puteți genera linkuri la fiecare dintre chestionare selectând mai întâi opțiunea **Selectare date și generare linkuri** din meniul principal și definind, pentru fiecare nivel educațional,

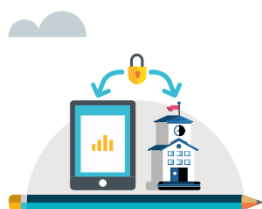
intervalul de timp în care SELFIE va fi disponibil în școala dumneavoastră, interval de timp trebuie să fie cuprins între una și trei săptămâni. Participanții accesează chestionarele prin intermediul linkurilor create în SELFIE. Participarea ar trebui să se facă în mod voluntar și va fi anonimă.

Nu este necesar ca utilizatorii să se conecteze la SELFIE și nici să introducă un nume de utilizator sau o parolă. Linkurile pot fi copiate și distribuite prin e-mail sau prin publicare, de exemplu, pe unitatea comună a școlii.

Odată ce sondajul a fost trimis, va apărea linkul **Obținere certificat de participare**. Dacă faceți clic pe acesta, se va deschide un certificat imprimabil, semnat de Comisia Europeană, pe care utilizatorul îl poate personaliza, dacă dorește, prin adăugarea numelui său. Numele introdus NU este stocat în memorie deoarece participarea la SELFIE este anonimă.

5.5 Aflați rezultatele

Veți putea monitoriza, în timp real, numărul de membri ai conducerii școlii, de profesori și de elevi care au finalizat sondajul, odată ce procesul este în curs de desfășurare. Aceste informații vor apărea numai după ce au fost generate linkurile către chestionare și vor fi afișate sub forma unei diagrame interactive cu bare pe tabloul de bord al SELFIE. Plasarea cursorului peste aceste bare va furniza informații pentru nivelul care face obiectul sondajului, inclusiv grupul de utilizatori, numărul de utilizatori care au fost invitați să participe și rata de completare procentuală, precum și numărul minim recomandat pentru fiecare grup de utilizatori.



Odată ce intervalul de timp pentru completarea chestionarului s-a încheiat, rezultatele pentru școală vor putea fi accesate din meniul principal, selectând **Vizualizare rezultate și descărcare rapoarte**, ceea ce va face să se deschidă ecranul **Raportul școlar SELFIE**.

5.6 Discutați și acționați

Raportul școlar SELFIE poate fi accesat din secțiunea **Auto-reflecția dumneavoastră** din cadrul instrumentului SELFIE. Raportul poate fi vizualizat pe o serie de dispozitive digitale (de exemplu, laptop, calculator personal și tabletă), dar, pentru ușurința utilizării, se vede cel mai bine pe un dispozitiv cu un ecran mai mare. Cele trei grupuri de utilizatori sunt codificate cromatic în lista rezultatelor (**membrii conducerii școlii [albastru]**, **profesorii [roșu]**, **elevii [galben]**). Și cele șase domenii ale SELFIE sunt indicate tot prin culori diferite (de exemplu, Conducere, Infrastructură și echipamente etc.). Rezultatele cuprinse în raport oferă un instantaneu al stadiului în care se află școala dumneavoastră în ceea ce privește

utilizarea tehnologiei digitale în procesul de învățare. Raportul este creat pornind de la informațiile furnizate de elevi, profesori și membri ai conducerii școlii din școala dumneavoastră atunci când au răspuns la întrebări și enunțuri.

Rezultatele pot fi utilizate pentru auto-reflecție, pentru a începe o discuție în cadrul comunității școlare și pentru a crea un plan de acțiune pentru îmbunătățirea utilizării tehnologiilor digitale în scopul ameliorării procesului de predare și de învățare. În principiu, cu cât sunt mai mari ratele de răspuns în SELFIE, cu atât mai precise și mai utile vor fi aceste



informații. Dacă școala a avut un nivel scăzut de participare, rezultatele ar trebui privite cu prudență, deoarece s-ar putea ca acestea să nu fie în totalitate reprezentative pentru situația școlii. În cazul în care unul dintre grupurile de utilizatori (membrii conducerii școlii, profesorii sau elevii) nu a participat, raportul va arăta (printr-o inscripționare) că rezultatele sunt incomplete.

Secțiunea **Prezentare generală a domeniilor** din raport indică punctajul mediu pentru fiecare dintre cele șase domenii, pe grup de utilizatori. Dacă plasați cursorul peste barele colorate, va apărea o fereastră pop-up care indică, pentru fiecare grup de utilizatori, numărul de întrebări din domeniul respectiv la care s-a dat un răspuns.

De exemplu, această secțiune arată punctajul mediu pentru fiecare enunț dintr-un anumit domeniu (Conducere, Infrastructură și echipamente, etc.). Dacă plasați cursorul peste una din barele colorate, va apărea o fereastră pop-up care vă va arăta întrebările la care a răspuns fiecare grup. În partea dreaptă a fiecărei bare principale, există bare orizontale mai mici, albastre, roșii și galbene. Bara principală indică punctajul mediu pentru toate enunțurile, iar barele mai mici indică punctajul mediu pe grup de utilizatori. Săgeata neagră din partea dreaptă a barei oferă informații suplimentare, inclusiv numărul de utilizatori care a răspuns la enunțul respectiv, scala utilizată pentru a evalua enunțul și defalcarea răspunsurilor furnizate, exprimată în procente.

Overview of areas

The figures below show the average responses by your school leaders, teachers and students for each of the areas.



Raportul școlar SELFIE poate fi folosit ca bază pentru reflecție și discuții în cadrul întregii comunități școlare. Deoarece punctajul mediu pentru un anumit domeniu sau pentru un anumit enunț este un indicator al gradului în care școala utilizează tehnologii digitale în procesul de învățare, rezultatele pot fi folosite pentru a identifica punctele tari și punctele slabe și pentru a le include într-un plan de acțiune. Acest plan de acțiune trebuie să facă parte din planul global de dezvoltare al școlii dacă acesta există.

Înainte de elaborarea unui plan de acțiune, membrii conducerii școlii, profesorii și elevii ar trebui să se întâlnească, pentru a discuta despre punctele tari și punctele slabe identificate în raportul școlar SELFIE. Una dintre abordările propuse este de a folosi imaginile din raport ca stimul pentru discuție, afișându-le pe o tablă interactivă sau cu ajutorul unui proiector, și de a decide de comun acord cu privire la unul sau două aspecte asupra cărora să se concentreze discuțiile.

5.7 Ajustați-vă progresul



Puteți repeta evaluarea periodic.

Acest lucru vă va ajuta să vă analizați progresele și să vedeți unde ar putea fi necesare alte schimbări.

Sitografie:

1. <https://education.ec.europa.eu/ro/selfie/how-it-works>
2. <https://education.ec.europa.eu/ro/selfie/resources>
3. https://youtube.com/watch?v=8_6hVoYXCAI

CAP. II INSTRUMENTE UTILIZATE ÎN ACTIVITATEA ADMINISTRATIVĂ

MIRO

Secretar Lupșa Cornelia Mioara
Liceul Teoretic Sebiș

Introducere

Miro (<https://miro.com/>) este o platformă online ce servește ca o tablă colaborativă, oferind utilizatorilor posibilitatea de a lucra eficient împreună. Creată inițial ca instrument pentru managementul proiectelor, platforma pune la dispoziție numeroase oportunități de predare și învățare în mediul online.

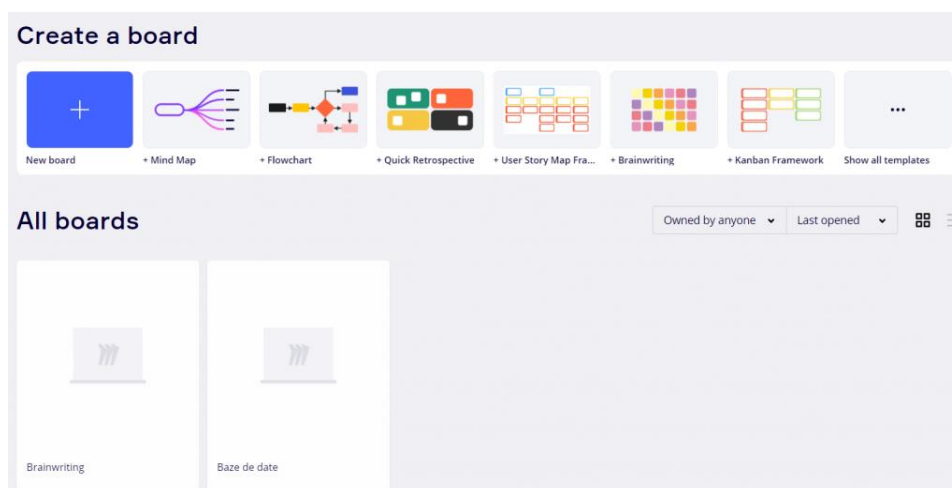
Utilizarea platformei

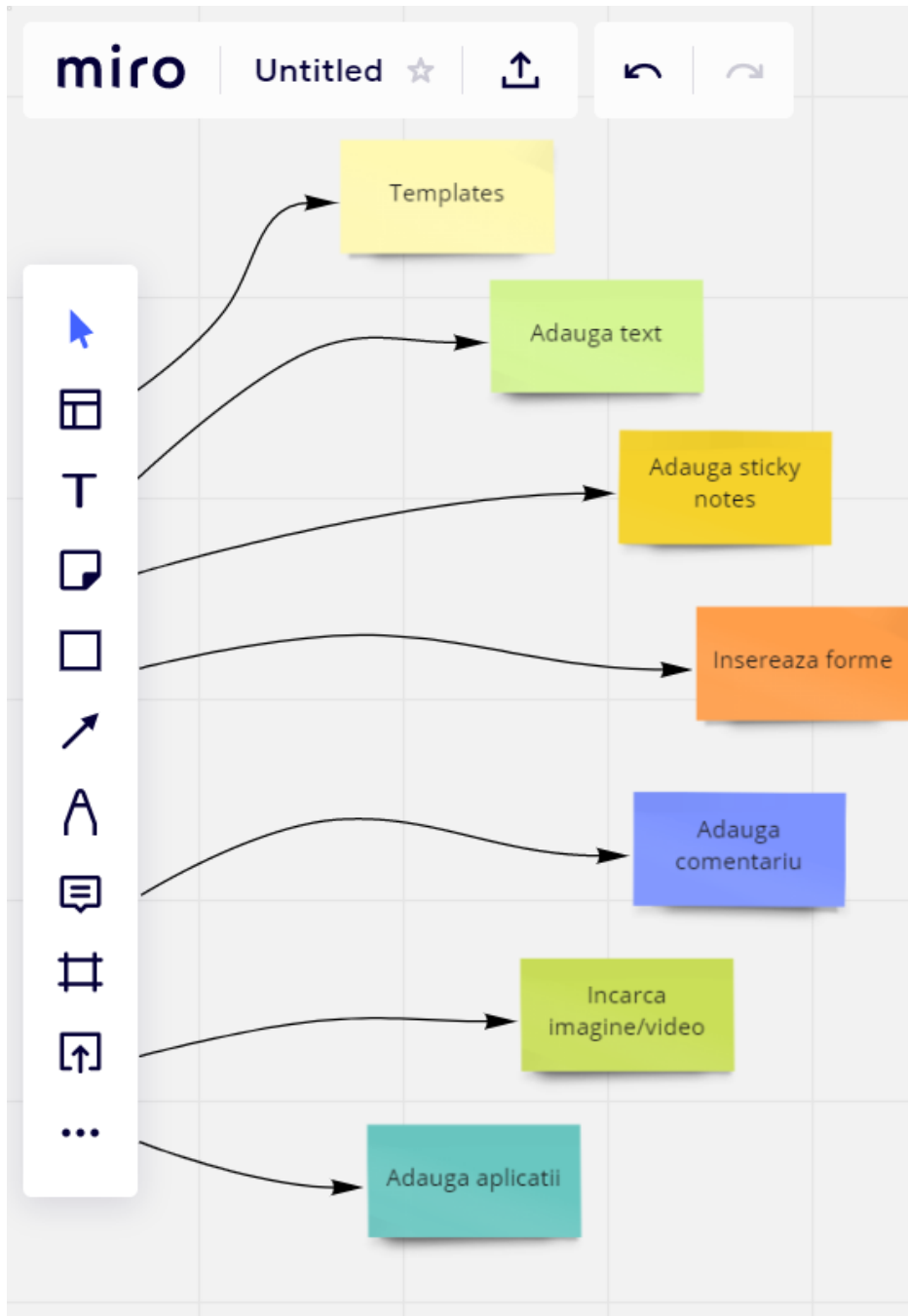
Platforma Miro poate fi folosită atât pe calculator/laptop, cât și descărcând aplicația pentru dispozitive mobile. Pentru utilizarea platformei este nevoie de crearea unui cont. Este recomandat ca profesorii să se înscrie prin e-mailul instituțional pentru a beneficia de un plan educațional gratuit care include lucrul simultan cu până la 100 de utilizatori.

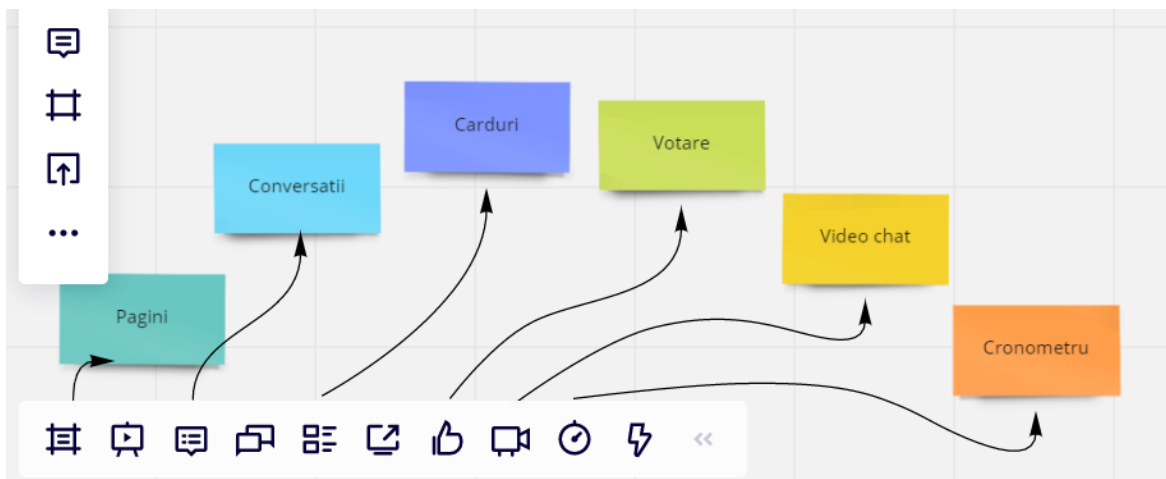
Planul educațional permite crearea unui număr nelimitat de panouri editabile și oferă acces la mai multe instrumente utile, cum ar fi: un temporizator, opțiunea de a vota, șabloane personalizate sau căutare de pictograme.

Funcționalități principale

Odată ce contul este setat, se poate crea primul panou alegând un șablon sau optând pentru opțiunea de tablă goală pe care o puteți popula cu orice conținut de care aveți nevoie deoarece șabloanele sunt încă disponibile pentru dvs. după ce ați intrat în tablă albă.



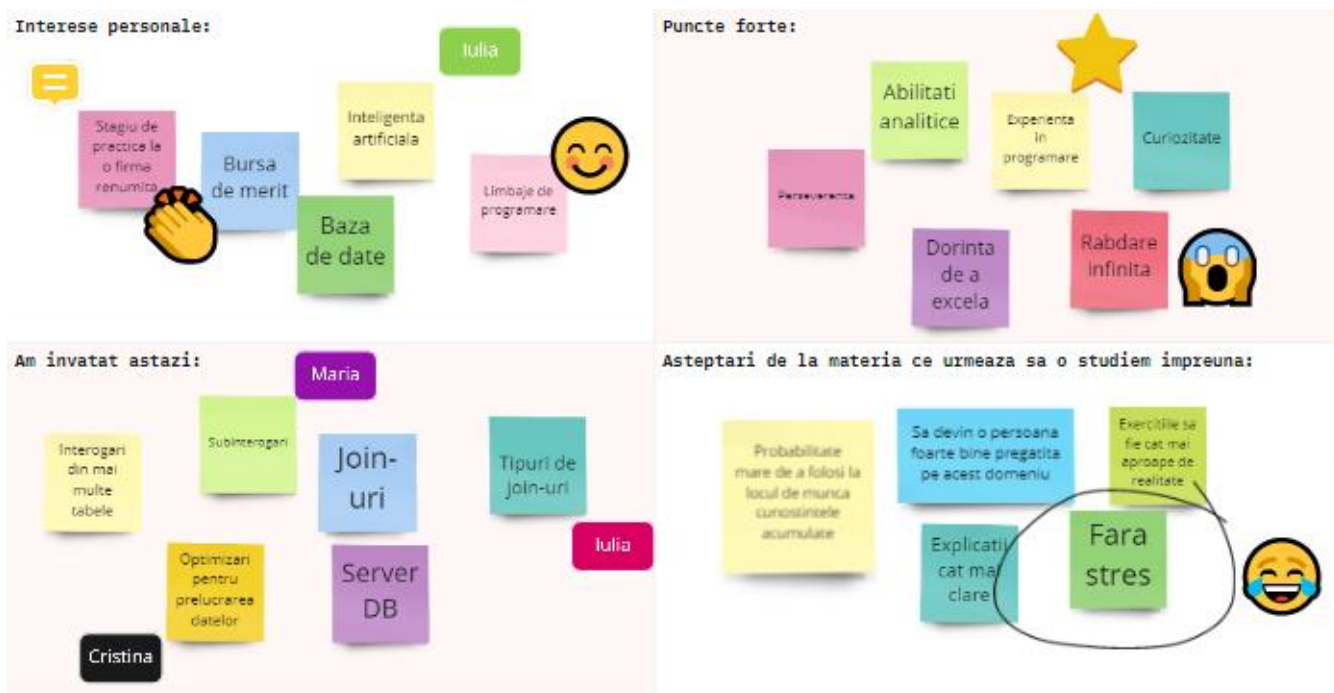




Lucrul în echipă

Comparativ cu modul de predare la clasă, unde tabla albă fizică reprezintă un spațiu limitat pe care elevii pot să învețe și să exerseze, platforma Miro permite tuturor utilizatorilor să creeze conținut în același timp, fără restricții. Mai mult, aceștia își vor putea vedea progresul reciproc, ceea ce va face ca sarcinile să fie mai competitive și mai atractive. Lucrul într-un spațiu comun aduce experiența online mai aproape de clasa reală, studenții putând auzi și vedea ce fac ceilalți colegi.

În Miro, elevii și profesorii lucrează împreună pe tablă, măbind sau micșorând diferite zone ale tablei, ceea ce face ca Miro să fie un spațiu de lucru nemărginit. În acest sens se pot alocă anumite zone din tablă pentru diferite activități într-o singură sesiune de lucru,



profesorul putând interveni în timp real să ajute studenții atunci când este nevoie. De asemenea, platforma permite încărcarea mai multor tipuri de fișiere (documente Word, prezentări Powerpoint, PDF-uri, foi de calcul, fișiere video sau audio).

Miro vine în sprijinul elevilor și profesorilor, favorizând atât învățarea sincronă, cât și asincronă. Ei pot colabora lucrând cu toții pe un singur panou, sau pot fi împărțiți pe echipe utilizând panouri separate. Chiar și după ce o sesiune de lucru s-a încheiat, elevii pot să lucreze în continuare la sarcinile lor pe tablă și apoi să eticheteze profesorul dacă au întrebări sau doresc ca acesta să verifice lucrările lor în desfășurare.

Numele celor prezenti la seminar:
-> Traseaza o sageata catre persoana pe care o cunosti

Resurse de consultat pana data viitoare:

Create powerful business content together | Xtensio

The Snubbing Of Larry Page And Other True Startup Tales

START-UP NATION - AFACERI DE SUCCES 2021

Concluzie

Miro este așadar o platformă interactivă care facilitează colaborarea digitală. Aceasta combină caracteristicile de prezentare ale unei table albe obișnuite, cum ar fi cea utilizată în aplicația Zoom, cu particularitățile mai avansate de conținut vizual și colaborare în echipă. Un set generos de instrumente, acces gratuit pentru instituții educaționale și interfață intuitivă fac din Miro un instrument captivant, eficient și colaborativ pentru instruire online.

Sitografie:

1. https://apps.microsoft.com/detail/9N236HQQTVNH?cid=msft_web_collection&hl=ro-ro&gl=RO
2. <https://miro.com/app/board/uXjVN4dPs5A=/>

Google Calendar

Mai mult decât un simplu calendar

Secretar Stănilă Andreea
Liceul Teoretic Sebiș

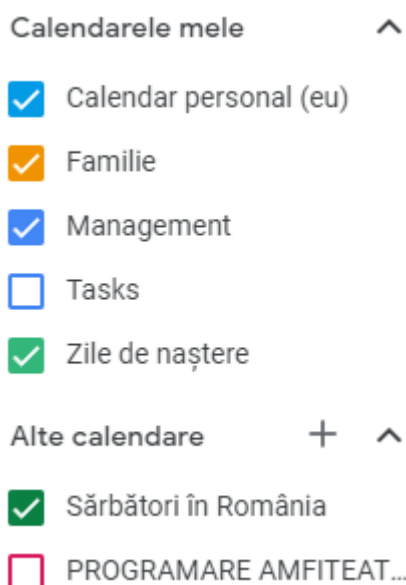
Calendarul Google are ca scop principal ceea ce implică numele acestuia și anume de a ajuta la organizarea evenimentelor într-un mod structurat, simplu și eficient.

Programul vine la pachet cu aproape orice telefon android, așadar este folosit de o mulțime de persoane pe post de calendar personal. Totuși capacitățile acestui calendar îl fac o alegere bună pentru organizații de orice mărime.

Cum funcționează?

Odată legată la un cont Google, aplicația este pregătită pentru folosire.

Pentru început, aplicația îți pune la îndemână câteva calendare:



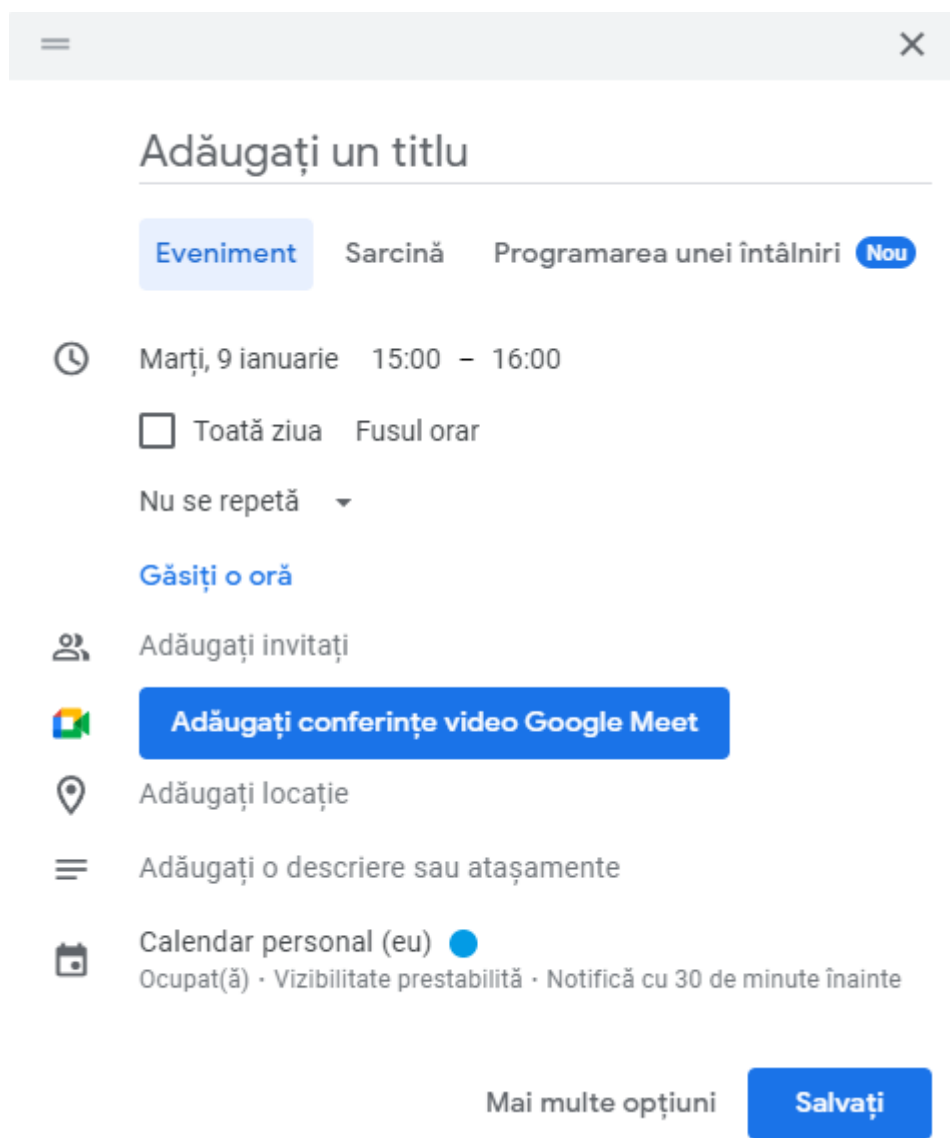
Fiecare calendar în afară de „Tasks” poate fi modificat în orice măsură , modificările constând în eliminat , ascuns , redenumit , schimbarea culorilor și altele.

Cu aceste calendare se poate construi o programă ușor de urmărit , împărțită pe categorii în funcție de nevoi.

Noi calendare pot fi adăugate pentru a acomoda un orar încărcat și diversificat.

Adăugarea intrărilor

Făcând click sau glisând oriunde în interiorul calendarului , va crea o nouă intrare și va deschide un panou de setări.



The screenshot shows a dialog box titled "Adăugați un titlu" (Add a title) with a close button (X) in the top right corner. Below the title, there are three tabs: "Eveniment" (selected), "Sarcină", and "Programarea unei întâlniri" (with a "Nou" button). The "Eveniment" tab is active, showing a clock icon, the date "Marți, 9 ianuarie" and time "15:00 - 16:00". There is a checkbox for "Toată ziua" (All day) and "Fusul orar" (Time zone). Below that is a dropdown menu for "Nu se repetă" (Does not repeat). A link "Găsiți o oră" (Find a time) is present. Below the link are several options: "Adăugați invitați" (Add invitees), "Adăugați conferințe video Google Meet" (Add Google Meet video conferences), "Adăugați locație" (Add location), "Adăugați o descriere sau atașamente" (Add description or attachments), and "Calendar personal (eu)" (Personal calendar (me)) with a blue dot and a subtext "Ocupat(ă) · Vizibilitate prestabilită · Notifică cu 30 de minute înainte" (Busy · Default visibility · Notify 30 minutes before). At the bottom right, there are two buttons: "Mai multe opțiuni" (More options) and "Salvați" (Save).

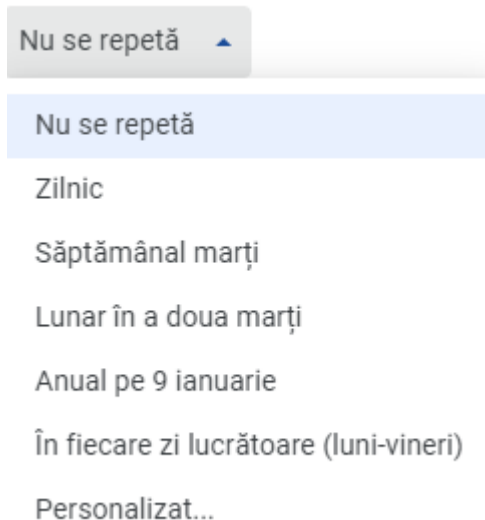
Aici se pot modifica o multitudine de aspecte ale intrării.

În primul rând se alege tipul intrării , fiecare cu un scop distinct.

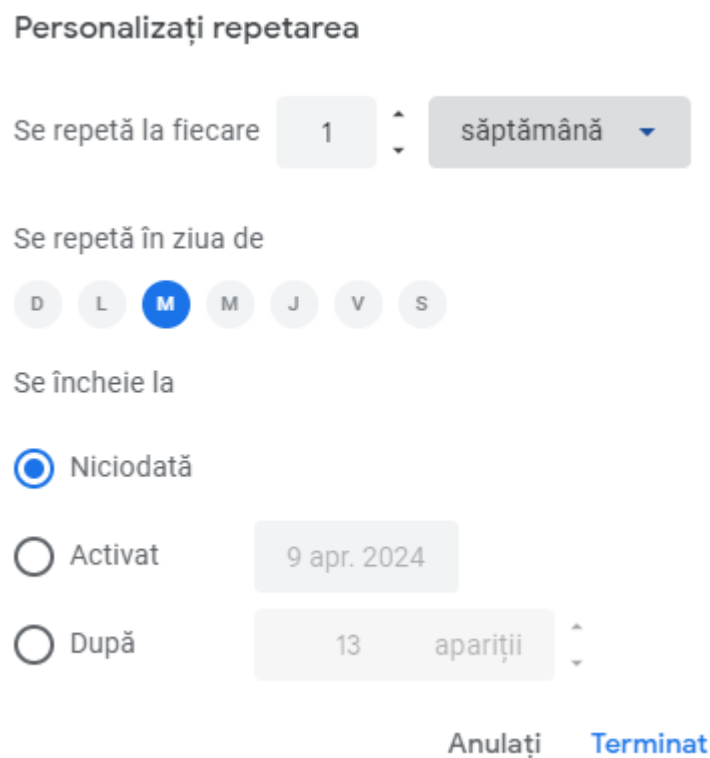
Pentru tipul eveniment:

Se alege intervalul dorit, putând fi extins pe durata unei zile întregi prin bifarea căsuței „Toată ziua”.

În cazul unui eveniment recurent se poate alege frecvența evenimentului din meniul drop-down următor:



În cazul în care opțiunile valabile nu satisfac nevoia curentă, opțiunea „Personalizat...” deschide o fereastră în care poate fi creată propria frecvență de recurență.

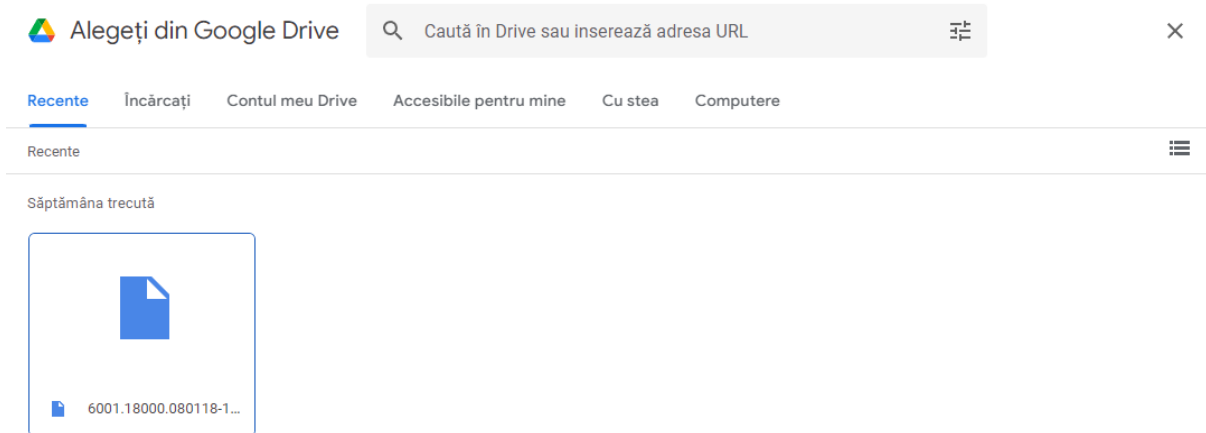


Mai apoi urmează opțiunea de a adăuga invitați și crearea unei conferințe în Google Meet. Aceste două opțiuni fac reuniunile într-un mediu organizațional, fie ele fizice sau de la distanță, să fie mult mai accesibile și ușor de planificat.

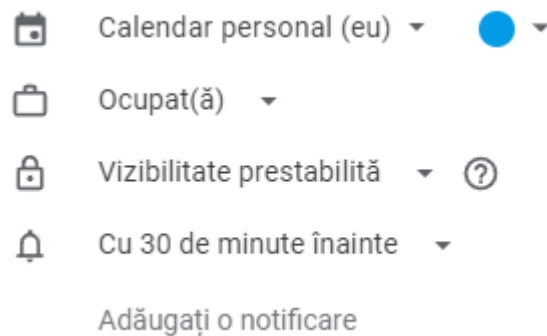
Odată invitată, acea persoană va primi o intrare în calendar și un anunț pe mail cu detaliile evenimentului.

Tot în cadrul de detalii intră și următoarele două opțiuni și anume: adăugarea unei locații și adăugarea de atașamente sau a unei descrieri.

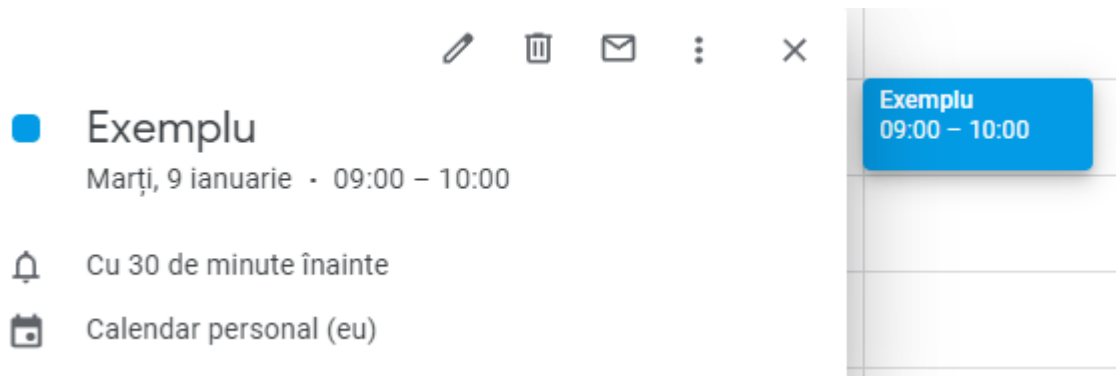
Atașamentele pot fi adăugate doar din contul Google Drive, așadar acestea trebuie să fie încărcate pe acesta, ori făcută o sincronizare între unul sau mai multe foldere de pe computer și Google Drive.



Ultima opțiune este selectarea calendarului în care se dorește de a adăuga intrarea. În interiorul acestei opțiuni se găsește și starea, vizibilitatea și timpul de notificare.



Odată salvat, evenimentul va arăta așa:



Al doilea tip de intrare sunt sarcinile.

Acestea se folosesc pentru a ține cont dacă activitatea a fost completată sau nu.

×

Exemplu Sarcina

Eveniment **Sarcină** Programarea unei întâlniri

🕒 9 ian. 2024 10:00
Nu se repetă

☰ Adăugați o descriere

☰ Sarcinile mele ▾

Salvați

Opțiunile tipului sarcină sunt asemănătoare cu cele de tip eveniment.

După creație, sarcina arată așa:

✎ 🗑️ ×

- Exemplu Sarcina
- 🕒 Marți, 9 ianuarie
10:00
- ☰ De creat un exemplu
- ☰ Sarcinile mele

Marcați ca finalizată

Exemplu
09:00 – 10:00

✔ Exemplu Sarcina

Iar după finalizare arată așa:

The screenshot shows a task card titled "Exemplu Sarcina" (Example Task). The card includes a blue square icon, the title, a clock icon with the date "Marți, 9 ianuarie" and time "10:00", a list icon with the text "De creat un exemplu", and a list icon with the text "Sarcinile mele". At the bottom right of the card, there is a button labeled "Marcați ca neterminată" (Mark as not completed). To the right of the card, a calendar grid is visible, showing a blue block for "Exemplu 09:00 - 10:00" and a grey block below it labeled "Exemplu Sarcina".


Ultimul tip de intrare este programarea unei întâlniri

Aceasta este o unealtă pentru crearea întâlnirilor cu rezervare.


The screenshot shows the configuration screen for an "Intalnire exemplu" (Example Meeting). The screen has a close button (X) in the top right corner. Below the title, there are three tabs: "Eveniment", "Sarcină", and "Programarea unei întâlniri" (Meeting scheduling), which is currently selected. Below the tabs, there is a clock icon with the date "Miercuri, 10 ianuarie" and time "10:00 - 11:00". Below this, there is an information icon (i) and a text box that reads: "Creați o pagină de rezervări la care să permiteți accesul altor persoane, astfel încât să poată să rezerve timp cu dvs." Below the text box, there are two links: "Vedeți cum funcționează" (See how it works) and "Aflați mai multe" (Learn more). At the bottom of the screen, there is a blue button labeled "Configurați agenda" (Configure agenda).

Accesând agenda se pot observa o multitudine de opțiuni care servesc la a face cunoscută disponibilitatea dumneavoastră celor care doresc să programeze întâlniri.


Intalnire exemplu

 **Durata întâlnirii**
Cât ar trebui să dureze fiecare întâlnire?

0 oră ▾


 **Disponibilitate**
Arătați când sunteți disponibil(ă) pentru întâlniri. [Aflați mai multe](#)


Nu se repetă ▾


16 ian. 2024 10:00 – 11:00 



[Adăugați o dată](#)

(GMT+02:00) Ora Europei de Est - București ▾

 **Fereastră de programare** ▾
cu 60 de zile înainte - cu 4 ore înainte

 **Setări privind întâlnirile rezervate** ▾
Fără timp tampon · Fără număr maxim de rezervări pe zi

 **Calendare verificate pentru disponibilitate** ▾
Calendar personal (eu)

 **Culoare**  ▾

Aici se pot seta următoarele:

- Durata alocată unei întâlniri
- Orarul disponibilității
- Fereastra de timp în care persoana se poate programa
- Numărul maxim de întâlniri pe zi și timpul tampon dintre întâlniri
- Calendarele verificate pentru disponibilitate
- Culoarea

După alegerea acestor opțiuni urmează adăugarea detaliilor.

PROGRAMAȚI ÎNTÂLNIRI CU REZERVARE

Intalnire exemplu



Fotografia și numele din pagina de rezervare

Vedeți cum se va afișa identitatea dvs. pe pagina de rezervare



Locație și conferință

Doriți întâlnirea în persoană, prin telefon sau prin conferință video?

Selectați cum și unde vă întâlniți ▾



Descriere

Adăugați o notă în care vă explicați serviciul. Aceasta se va afișa în pagina rezervării și în e-mailurile de confirmare.

B *I* U | ☰ ☰ | 🔗 ✕

Adăugați o descriere



Formular de rezervare

Prenume · Nume · Adresă de e-mail

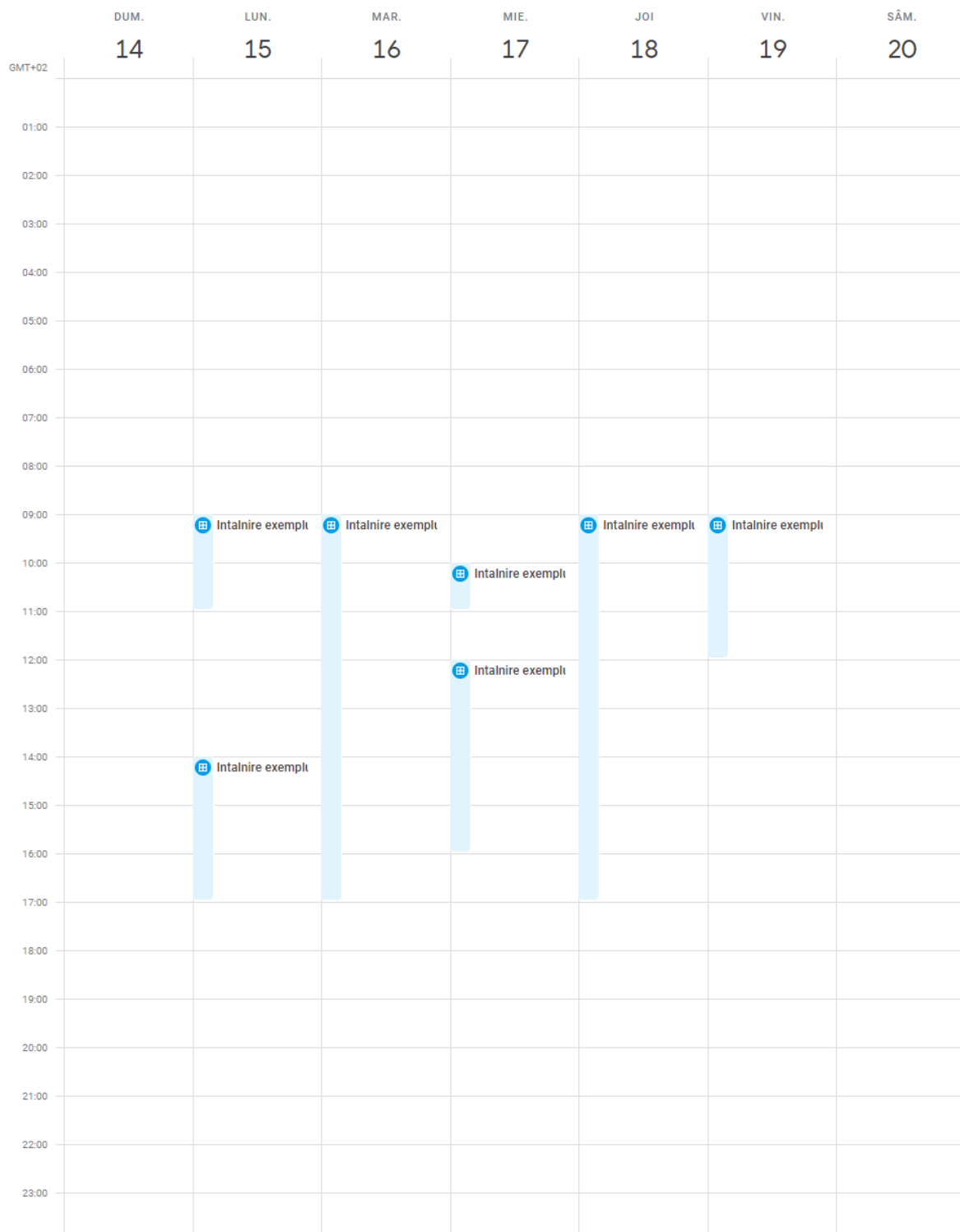


Confirmări și mementouri privind rezervările




Invitație din Calendar · Memento prin e-mail



În urma salvării programului acesta va apărea pe calendarul dumneavoastră așa:



Prin selectarea unei perioade disponibile se deschide fereastra din care se accesează pagina de rezervări.


PROGRAMUL ÎNTÂLNIRILOR CU REZERVARE


Intalnire exemplu
Întâlniri de 60 min.

[Deschideți pagina de rezervări](#)

[Colaborare](#)

[Afișați toate paginile de rezervări](#)

 Formular de rezervare
Prenume · Nume · Adresă de e-mail

 Calendar personal (eu)
Orele aglomerate din acest calendar nu sunt disponibile pentru rez...

Selectați o oră a întâlnirii

(GMT+02:00) Ora Europei de Est - București

ianuarie 2024

D	L	M	M	J	V	S
31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10

<	S 13	DUM. 14	LUN. 15	MAR. 16	MIE. 17	JOI 18	>
—	—	—	09:00	09:00	10:00	09:00	—
—	—	—	10:00	10:00	12:00	10:00	—
—	—	—	14:00	11:00	13:00	11:00	—
—	—	—	15:00	12:00	14:00	12:00	—
—	—	—	16:00	13:00	15:00	13:00	—
—	—	—	—	14:00	—	14:00	—
—	—	—	—	15:00	—	15:00	—
—	—	—	—	16:00	—	16:00	—

Înăuntrul acesteia se găsesc toate intervalele disponibile, iar selectarea unui interval va cere introducerea datelor de contact a persoanei.

Intalnire exemplu

Marti, 16 ianuarie · 16:00 – 17:00

(GMT+02:00) Ora Europei de Est - București



Informațiile dvs. de contact

Prenume

Nume

Adresă de e-mail

Anulați

Rezervați

Rezervarea va apărea mai apoi în intervalul selectat de către persoană și vă va notifica.

Sitografie:

1. <https://blog.hubspot.com/marketing/google-calendar-tips>
2. <https://novocall.co/blog/google-calendar-tips-and-tricks/>
3. <https://support.google.com/a/users/answer/9323682?hl=en>

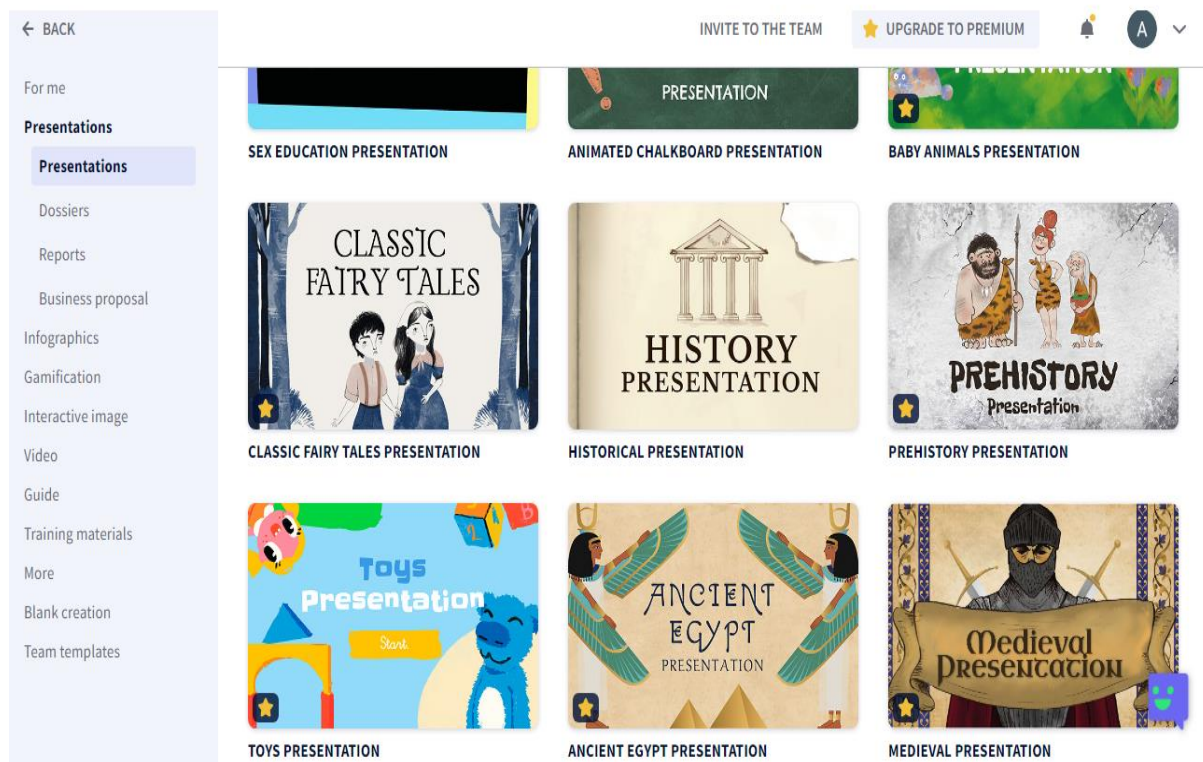
CAP. III INSTRUMENTE UTILIZATE ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

GENIAL.LY

Prof. înv.primar Bun Andreia Arabela

Liceul Teoretic Sebiș, jud. Arad

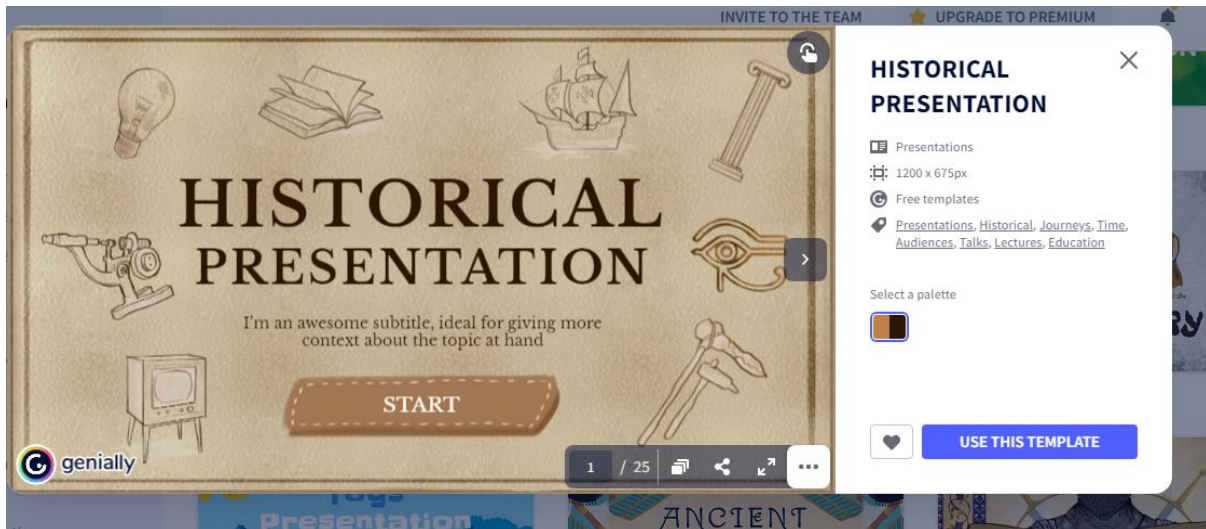
Aplicația Genial.ly este cu adevărat genială, după cum îi este și numele. Este foarte ușor de folosit . Se poate utiliza atât la copiii mici, cât și la cei mai mari. Lecțiile în care folosim această aplicație vor fi interactive, animate, integrate și pe înțelesul tuturor. Prin această aplicație se realizează prezentări pentru orice domenii. Ele vor fi îndrăgite de elevi deoarece sunt dinamice și creative. Sunt ușor de realizat deoarece aplicația are multe șabloane puse la dispoziția utilizatorului.



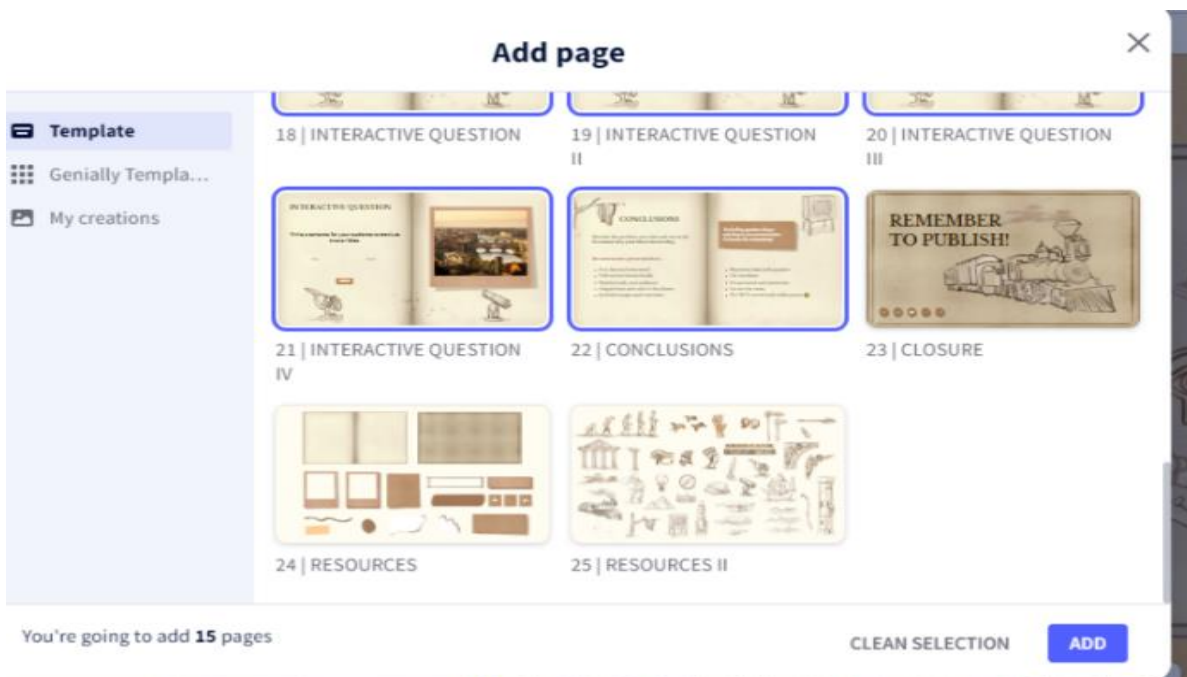
Aici se pot vedea exemple de șabloane pentru realizarea unei prezentări. Deci, dacă dorești să o prezinți la ora de istorie poți alege varianta History Presentation.

Cum se creează?

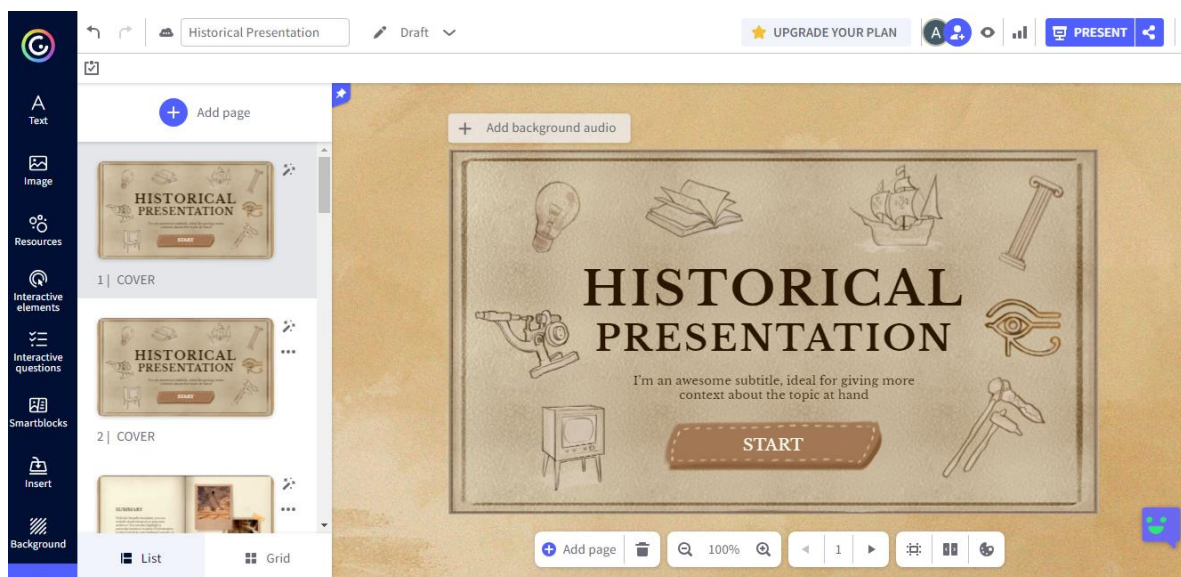
Intrăm pe site și ne facem un cont. Singurul inconvenient pentru un profesor este necunoașterea limbii engleze deoarece toate informațiile din aplicație sunt în această limbă de circulație internațională. După ce ne-am creat un cont cu adresa de email sau cu contul google, ne alegem șablonul dorit .



După ce ai deschis șablonul dorit dai pe **Use this template** și selectezi din partea stângă **Template**, după care alegi din cele propuse ce îți dorești să utilizezi la propria prezentare. Le selectezi , apoi dai click pe **Add**.



Se formează rapid slide-urile selectate, după care se inserează în fiecare căsuță informațiile pe care dorești să le prezinți în ora respectivă. Acestea se găsesc în partea stângă.



Putem insera căsuță cu text de la **Text**, cu imagini de la **Image**, video sau audio salvate de pe interne, google sau youtube, la **Interactive elements**. De asemenea se pot pune și grafice, săgeți, figuri geometrice, tabele sau imagini cu oameni de la **silhouettes**. Acestea de la setarea **Resources**. La **Smartblocks** găsim hărți, diagrame, animații, iar la **Insert** se pot căuta texte și imagini video și audio pentru a se afișa în prezentare. La **Interactive questions** se pregătesc întrebări pentru partea finală a lecției, când se fixează cunoștințele sau se observă cât au fost de atenți elevii la materialele prezentate. În concluzie, această aplicație se poate utiliza atât în lecțiile online, cât și în sala de clasă, doar că trebuie pregătite anterior de către cadrul didactic. Se pretează la toate tipurile de lecții, atât la cele de formare de priceperi și deprinderi, de însușiri de noi cunoștințe, mixtă, de consolidare, fixare și sistematizare a cunoștințelor, precum și la cele de verificare și apreciere a rezultatelor școlare, adică de evaluare a cunoștințelor.

De exemplu, pentru ora de Istorie la lecția despre călători se pot căuta atât informații scrise, cât și audio și video despre Marco Polo, Christophor Columb, Fernando Magellan, spătarul Nicolae Milescu și Badea Cârțan. Pe youtube se găsesc multe filmulețe, dar trebuie alese cu grijă, să fie potrivite pentru vârsta copiilor și să corespundă cu informațiile din manual, să fie corecte, dar și suplimentare față de ce oferă manualul.

La setarea **Pages** se pot vedea toate slide-urile pregătite de noi și putem alege varianta de trecere între acestea. Prezentarea se salvează automat. Pentru a vedea ce am realizat se dă click pe **Preview** și îi dăm un titlu. Varianta gratuită a prezentării ne obligă să

STORYJUMPER ȘI POVEȘTILE DIGITALE ÎN PROCESUL INSTRUCTIV-EDUCATIV

Cristea Florina, profesor informatică
Liceul Teoretic Sebiș

În era tehnologiei digitale, integrarea instrumentelor TIC în procesul instructiv-educativ devine din ce în ce mai importantă pentru captivarea și stimularea elevilor. Un astfel de instrument deosebit de util în această direcție este aplicația StoryJumper, o platformă care încurajează creativitatea și dezvoltarea abilităților de scriere și gândire critică prin intermediul poveștilor digitale, permițând utilizatorilor să creeze și să publice cărți digitale personalizate. Această aplicație oferă o modalitate distractivă și accesibilă pentru elevi și profesori de a-și exprima creativitatea.

StoryJumper poate aduce plus valoare în procesul instructiv-educativ, prin:

⇒ *Stimularea creativității și gândirii critice:*

StoryJumper oferă un mediu captivant și interactiv în care elevii pot să-și exprime creativitatea și să-și dezvolte gândirea critică. Crearea poveștilor digitale implică luarea deciziilor creative legate de personaje, intrigă, și limbaj, contribuind astfel la dezvoltarea abilităților cognitive superioare.

⇒ *Învățarea prin experiență și practică:*

Platforma permite elevilor să-și aplice cunoștințele în practică. Ei pot crea povești care să reflecte concepte învățate în diverse discipline, de la limbă și literatură până la științe sau matematică. Această abordare oferă oportunități reale de a aplica cunoștințele și de a le înțelege mai profund.

⇒ *Dezvoltarea competențelor de scriere și citire:*

Utilizarea StoryJumper încurajează dezvoltarea competențelor de citire și scriere prin implicarea activă a elevilor în procesul de creație a poveștilor. Elevii devin nu doar consumatori de conținut, ci și producători activi, îmbunătățind astfel abilitățile lor de comunicare scrisă și citire critică.

⇒ *Personalizarea procesului de învățare:*

Fiecare elev are o voce unică și StoryJumper permite personalizarea experienței de învățare în funcție de interesele și stilurile lor individuale. Ei pot crea povești care să reflecte pasiunile și experiențele personale, ceea ce contribuie la un angajament mai profund în procesul instructiv.

⇒ *Integrarea tehnologiei în învățare:*

StoryJumper îmbină tehnologia modernă cu procesul tradițional de învățare, oferind elevilor ocazia de a experimenta și a se familiariza cu instrumentele digitale într-un mod educațional și creativ. Acest lucru contribuie la dezvoltarea abilităților lor digitale, esențiale în lumea contemporană.

⇒ *Diversificarea metodelor de predare:*

Integrarea StoryJumper în procesul instructiv permite profesorilor să diversifice metodele de predare. În loc să recurgem doar la prelegeri și manuale, putem încuraja elevii să-și construiască propriile povești, transformând învățarea într-o experiență interactivă și personalizată.

⇒ *Colaborare și comunicare:*

Aplicația facilitează colaborarea între elevi, permițându-le să lucreze în echipe pentru a crea povești comune. Acest aspect al colaborării stimulează abilitățile de lucru în echipă și comunicare, esențiale în viața de zi cu zi și în viitorul profesional.

⇒ *Evaluare formativă și feedback constructiv:*

StoryJumper poate fi utilizat de profesori ca instrument de evaluare formativă. Ei pot monitoriza progresul elevilor, pot oferi feedback și pot identifica lacunele și competențele care necesită consolidare. Evaluarea formativă devine astfel un proces continuu și interactiv.

⇒ *Evaluare Interactivă:*

StoryJumper poate servi și ca instrument de evaluare interactivă. Profesorii pot crea sarcini și întrebări integrate în poveștile create de/pentru elevi pentru a evalua înțelegerea și aplicarea cunoștințelor.

⇒ *Îmbunătățirea abilităților de prezentare:*

Prin crearea poveștilor digitale, elevii își dezvoltă abilități de prezentare în fața colegilor și profesorilor. Ei pot să-și împărtășească poveștile, își pot explica ideile și pot practica arta comunicării într-un mod creativ și captivant.

⇒ *Adaptabilitate și accesibilitate:*

Aplicația este accesibilă și ușor de folosit, ceea ce face ca procesul de învățare să fie adaptabil la diverse niveluri de competență tehnologică. Elevii pot crea povești folosind dispozitive diferite, de la computere la tablete sau telefoane mobile.

⇒ *Dezvoltarea abilităților digitale precoce:*

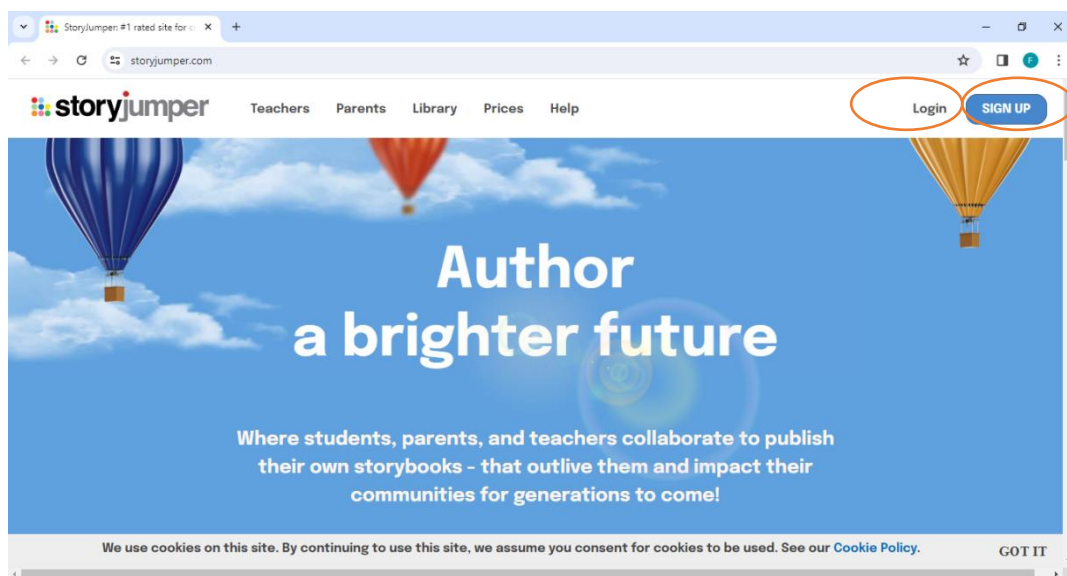
Utilizarea StoryJumper în școlile primare contribuie la dezvoltarea abilităților digitale încă de la o vârstă fragedă. Elevii se familiarizează cu instrumente digitale și devin confortabili cu utilizarea lor în scop educațional.

Cum creezi o poveste digital utilizând StoryJumper?

Pasul 1: Accesarea platformei

Accesați site-ul oficial StoryJumper la adresa

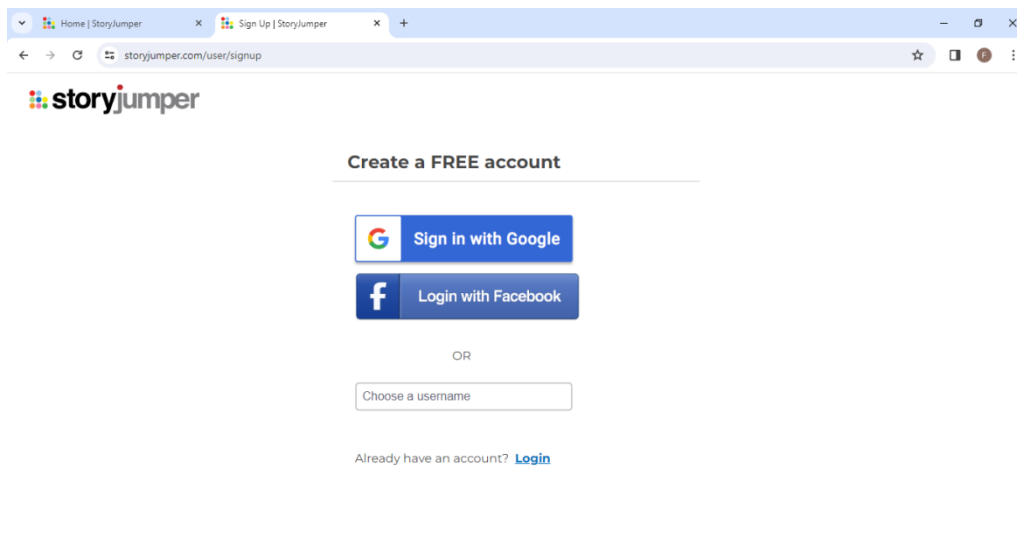
<https://www.storyjumper.com/>



În partea de sus a paginii, veți observa butonul "Sign Up" pentru a crea un cont sau "Log In" dacă aveți deja un cont.

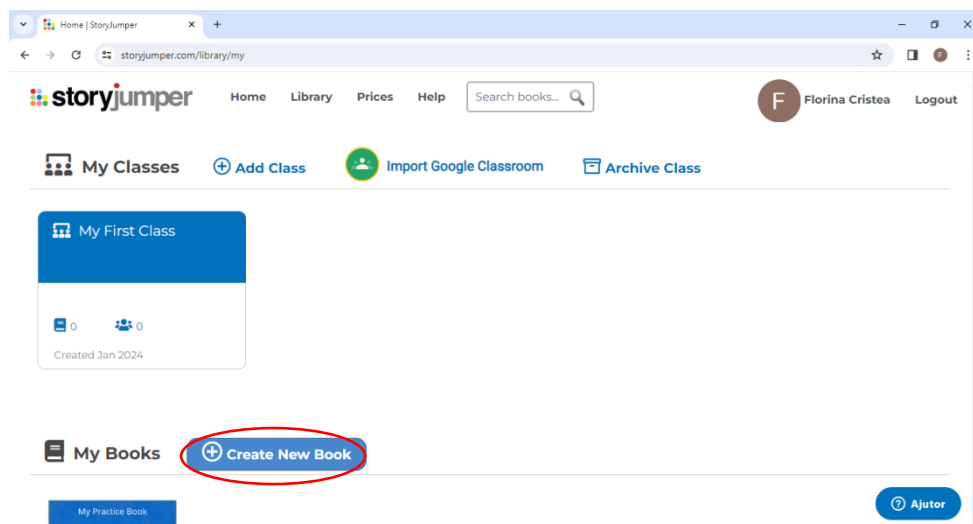
Pasul 2: Crearea unui cont

Dacă nu aveți un cont, faceți clic pe "Sign Up" și completați informațiile necesare pentru a crea un cont StoryJumper. Puteți utiliza o adresă de e-mail validă și să vă alegeți o parolă sigură.

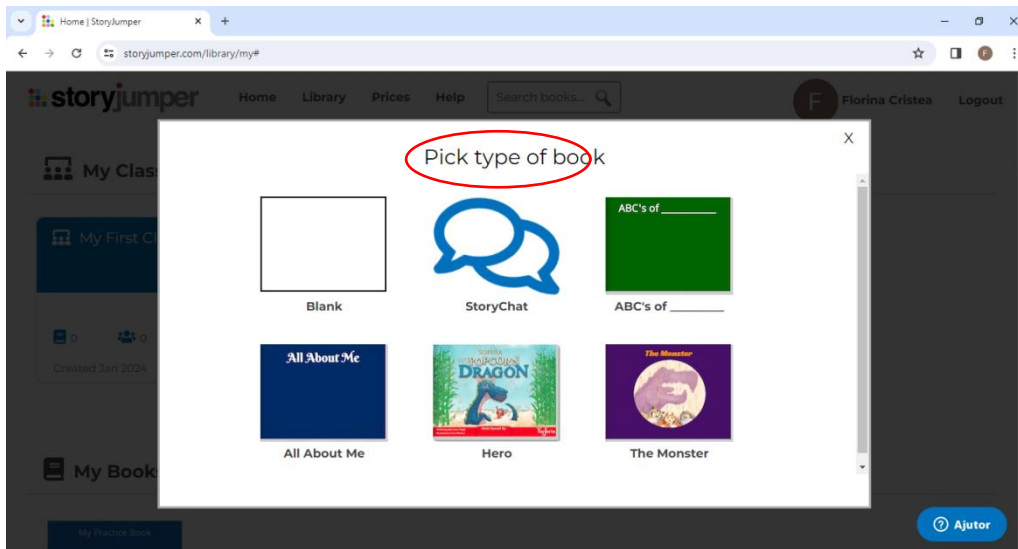


Pasul 3: Alegerea unei opțiuni pentru crearea povestirii

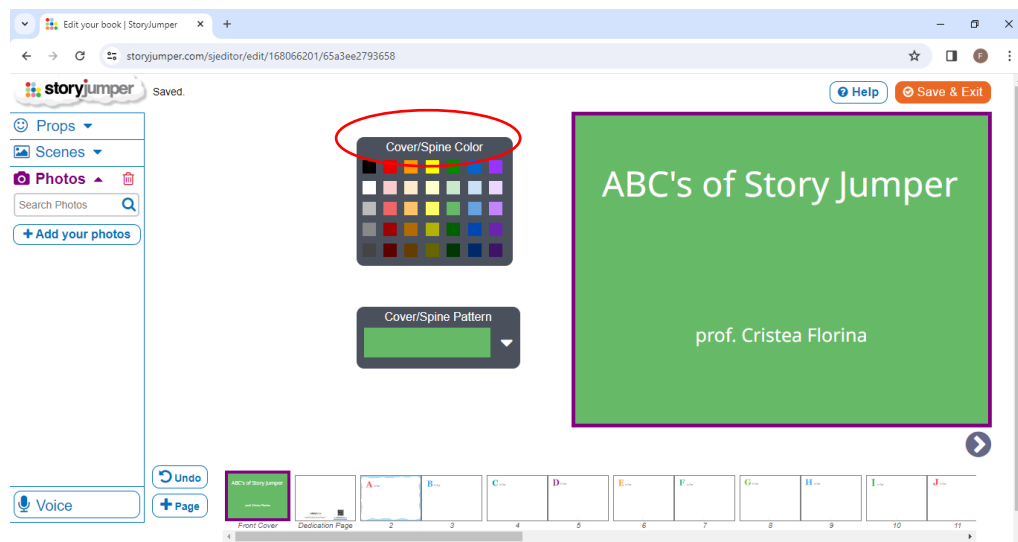
După autentificare, veți vedea opțiunea de a crea o nouă povestire sau de a explora povestiri existente. Faceți clic pe "Create New Book" pentru a începe să creați propria poveste.

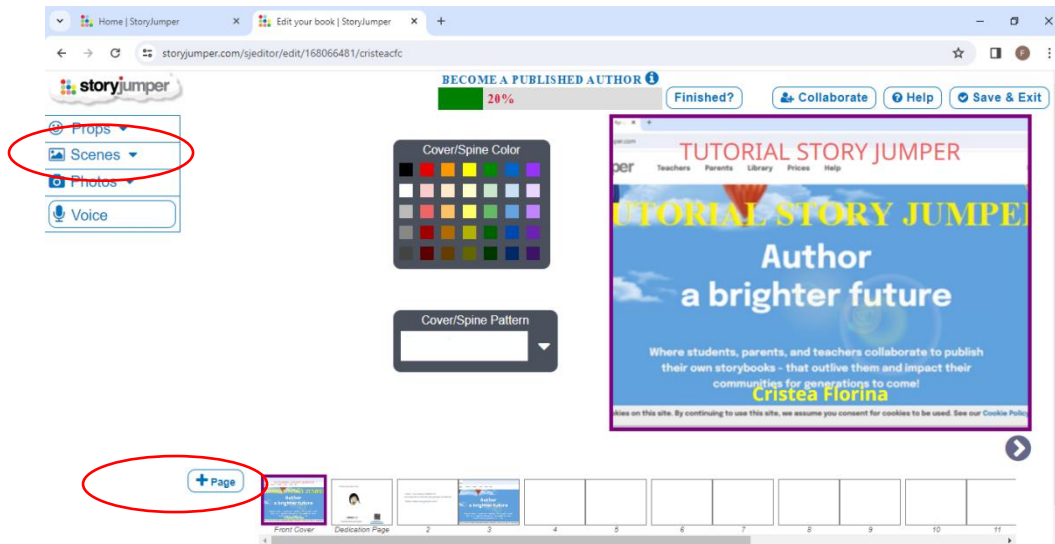


Pasul 4: Designul copertei și a paginilor

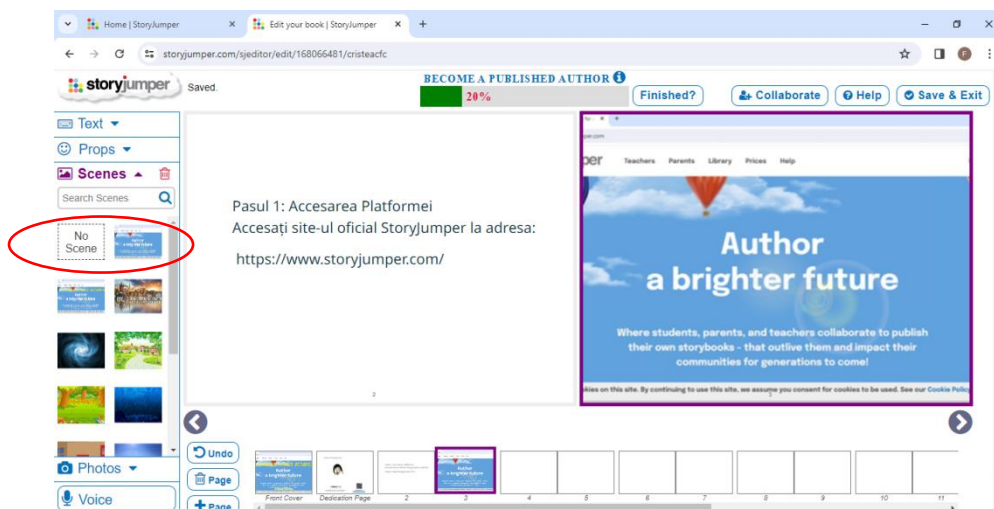
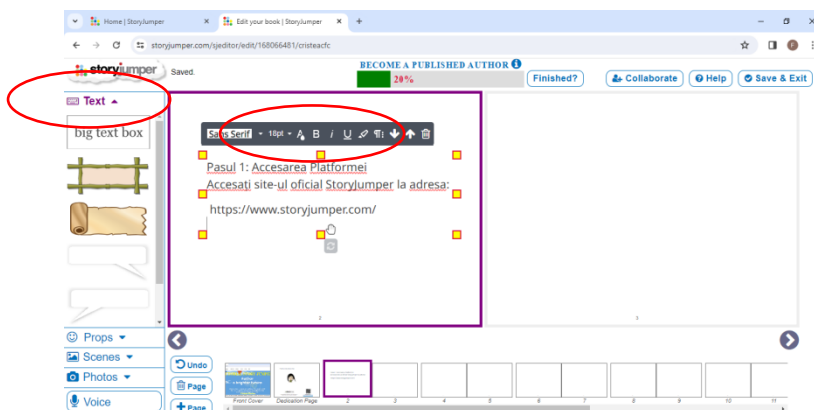


- Coperta: Adăugați un titlu și numele autorului pe copertă. Puteți alege, de asemenea, o imagine/culoare de fundal și o imagine/culoare pentru copertă.



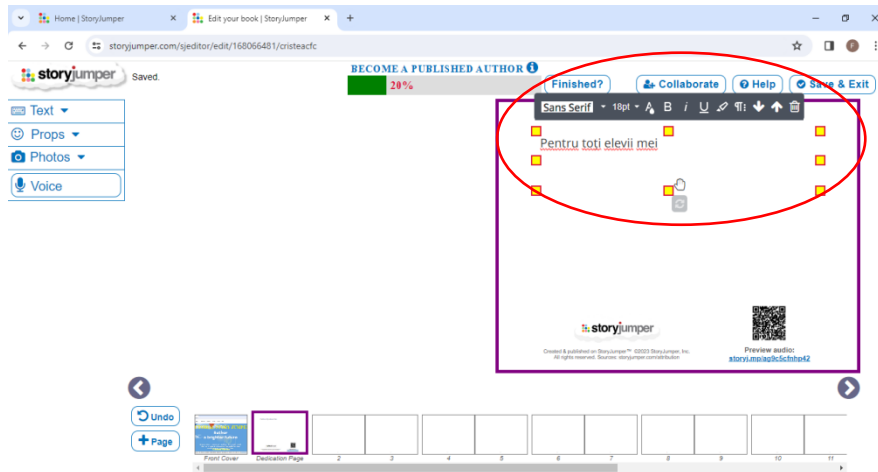


- Paginile: Faceți clic pe butonul "+ Page" pentru a adăuga noi pagini la povestea dvs. Puteți încărca imagini sau desene, adăuga text și schimba fonturile și culorile.

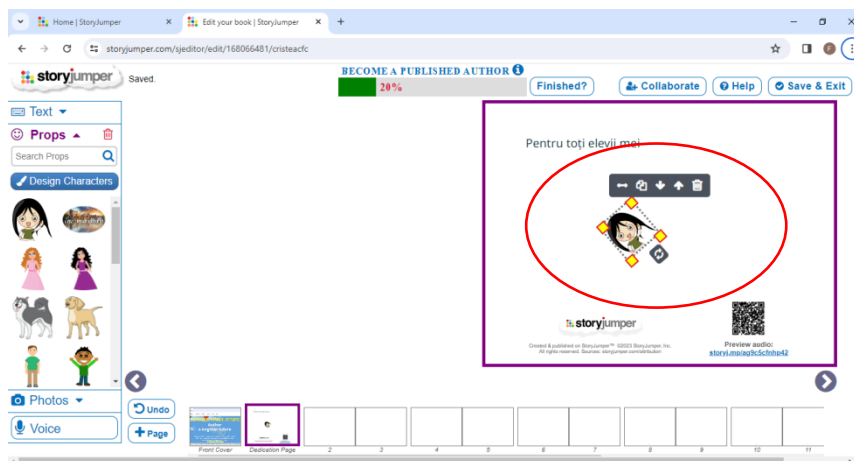


Pasul 5: Editarea și personalizarea textului și a imaginilor

- Faceți clic pe textul sau imaginea pe care doriți să le editați.
- Utilizați bara de instrumente pentru a schimba fontul, dimensiunea textului, culoarea, stilul, alinierea.

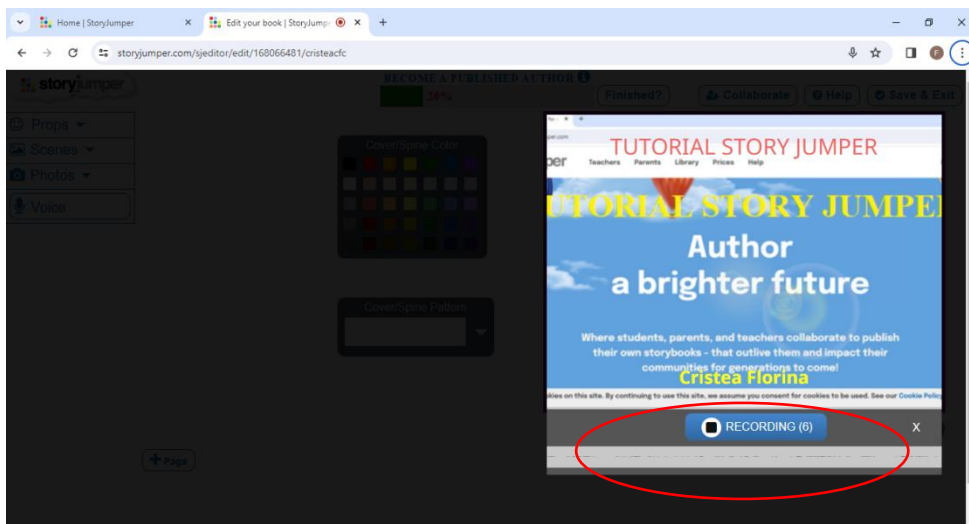
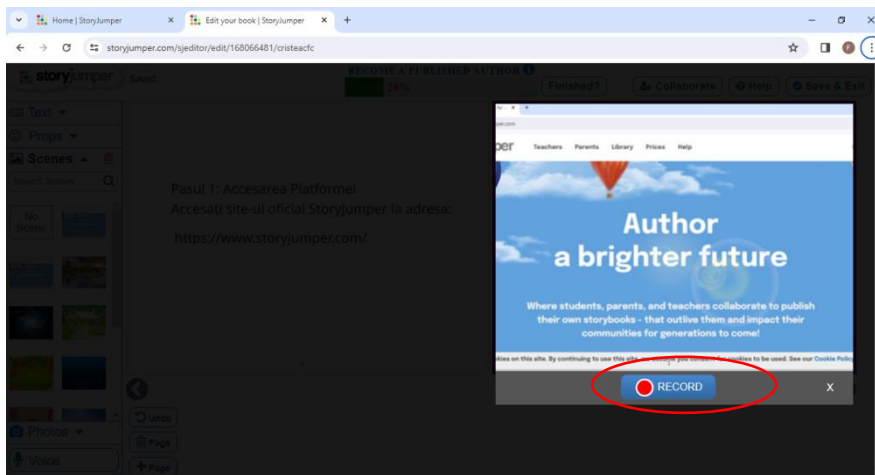
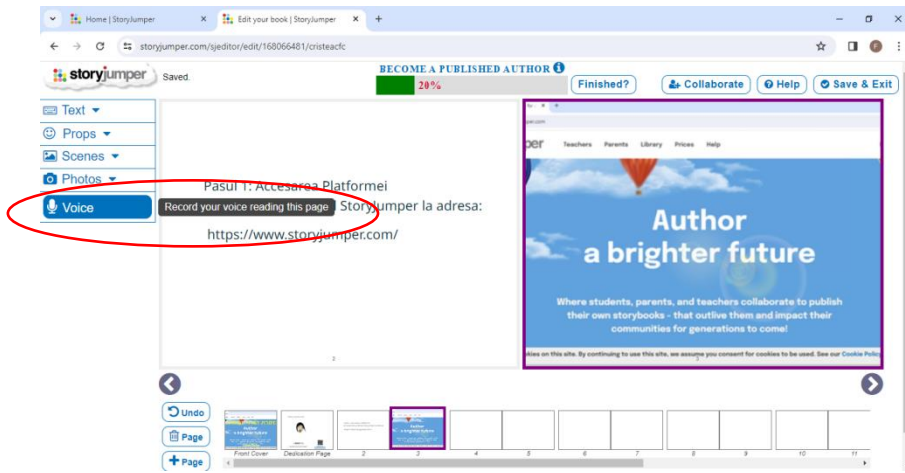


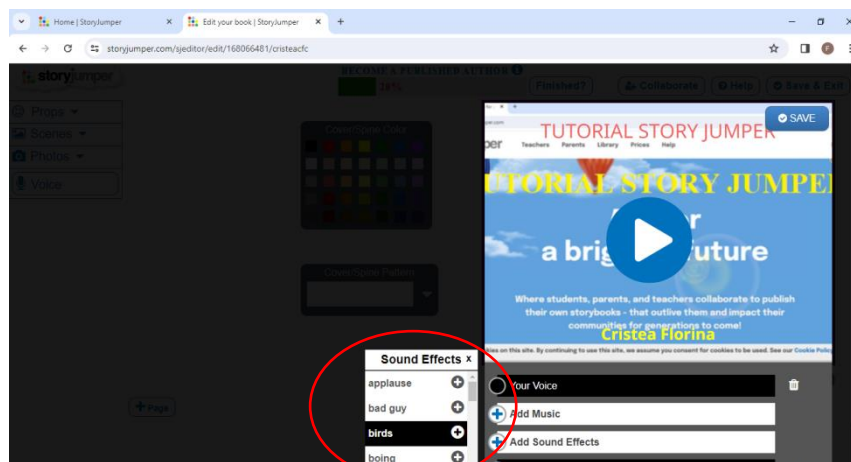
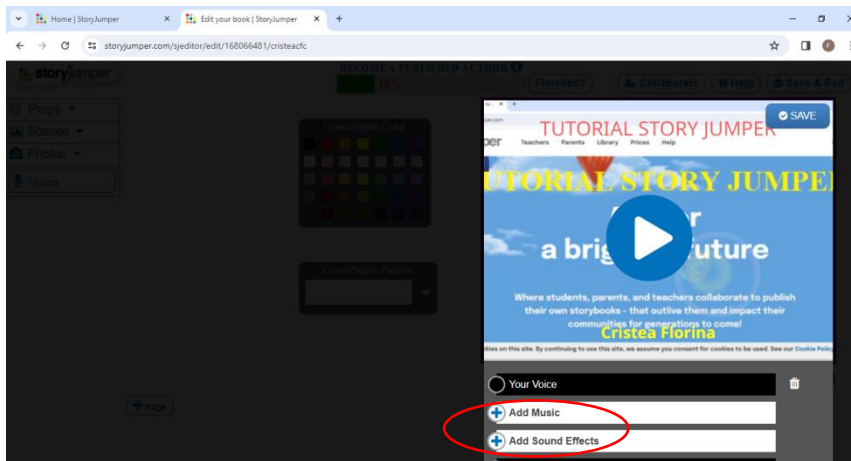
- Pentru imagini, puteți redimensiona, roti sau schimba poziția lor pe pagină.



Pasul 6: Adăugarea de sunete sau voce (Opțional)

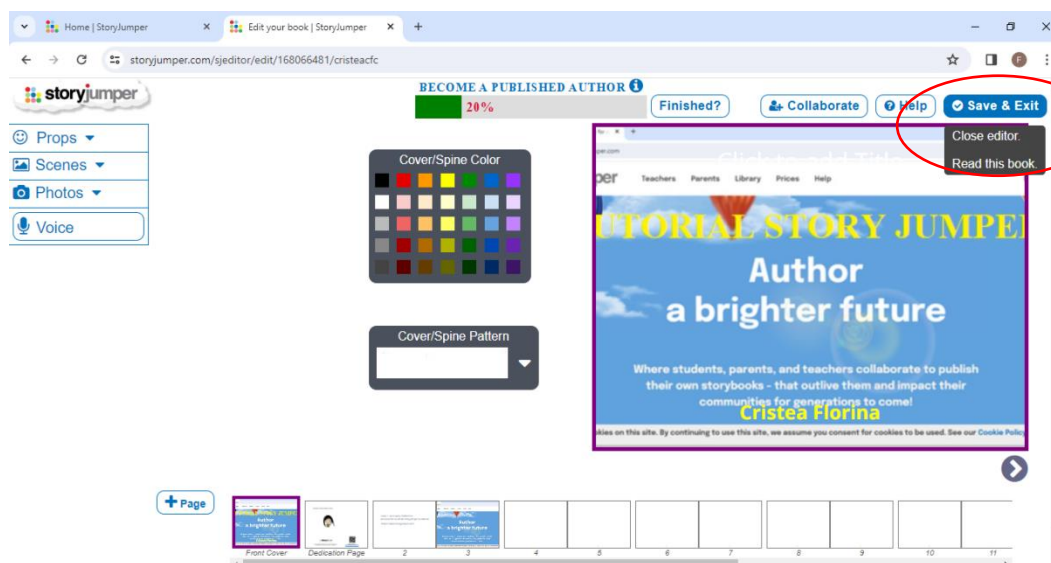
- Dacă doriți puteți să adăugați sunete sau vă puteți înregistrați vocea, faceți clic pe butonul "Voice" și urmați instrucțiunile pentru a vă înregistra sau adăuga sunete.

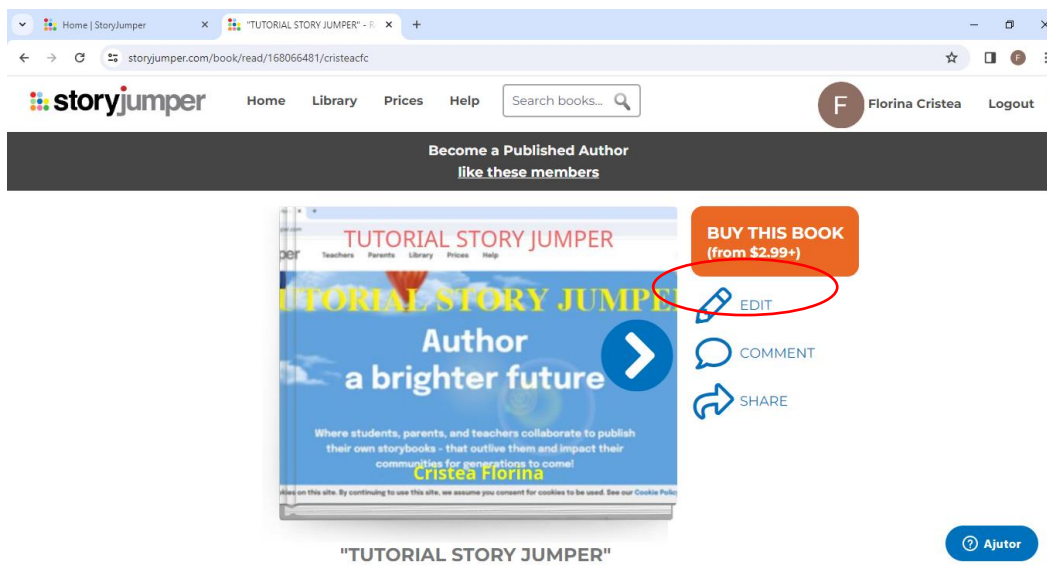




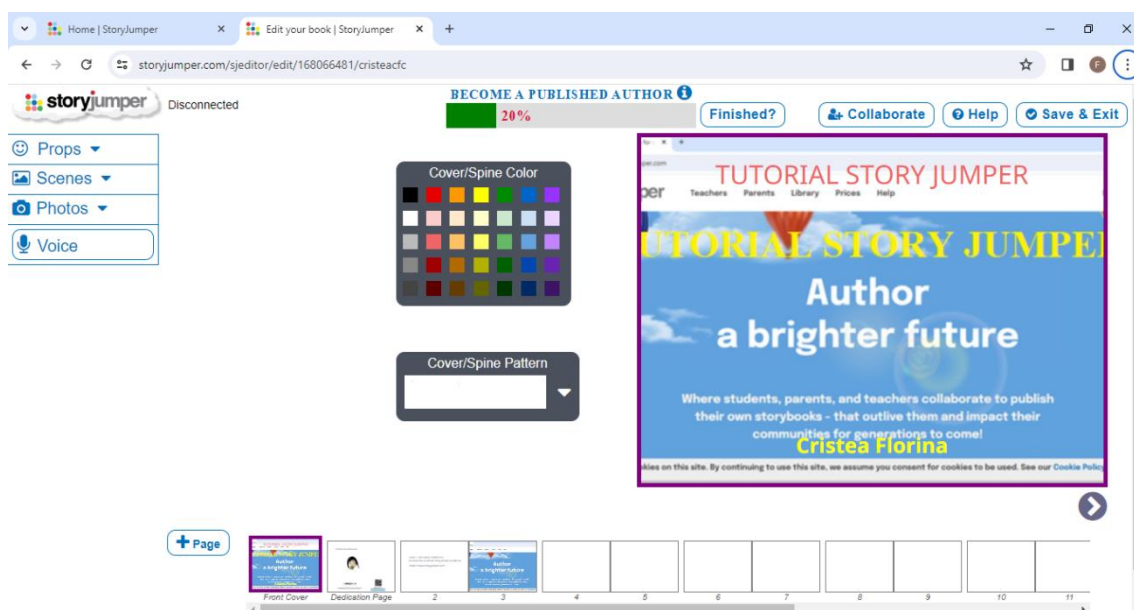
Pasul 7: Previzualizarea și salvarea poveștii

- După finalizarea povestirii, faceți clic pe "Save & Exit" pentru a salva progresul dvs. și a închide editorul. Apoi puteți vizualiza întreaga poveste și să verificați dacă totul este așa cum doriți.





-Dacă doriți să faceți modificări faceți clic pe "Edit" și reveniți în modul de editare.



Pasul 8: Publicarea sau partajarea poveștii

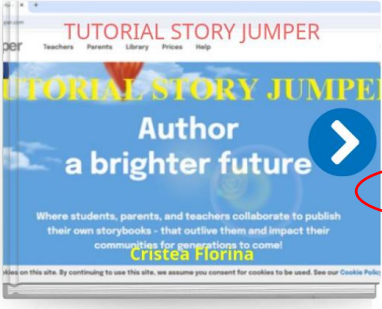
- Dacă doriți să împărtășiți povestea cu alții, faceți clic pe "Share" și puteți alege: să o partajați cu elevii claselor create, să o publicați pe platforma StoryJumper, să o partajați printr-un link sau cod QR sau să o încapsulați într-un website.

Home | StoryJumper x "TUTORIAL STORY JUMPER" - F x +

storyjumper.com/book/read/168066481/cristeafc

storyjumper Home Library Prices Help Search books... Florina Cristea Logout

Become a Published Author like these members



BUY THIS BOOK (from \$2.99+)

EDIT COMMENT SHARE

"TUTORIAL STORY JUMPER" Ajutor

Home | StoryJumper x #1 rated site for making story b x +

storyjumper.com/book/share/168066481/cristeafc

storyjumper Home Library Prices Help Search books... Florina Cristea Logout

Share "TUTORIAL STORY JUMPER" Privacy level: PRIVATE (edit)

Share with your classes

My First Class (see shared class library)

Template Book?

Allow others to copy & create their own versions of this book

NO

Share with the public

...so everyone in the world can discover and enjoy your story!

Remove anything that violates copyright (e.g. songs, images, ...)

MAKE IT PUBLIC Ajutor

Home | StoryJumper x #1 rated site for making story b x +

storyjumper.com/book/share/168066481/cristeafc

https://www.storyjumper.com/book/read/168066481/165a40a2ee

COPY SHARE LINK

Embed this book on other websites

```
<div style="width: 480px;max-width: 100%;"><a href="//www.stor
```

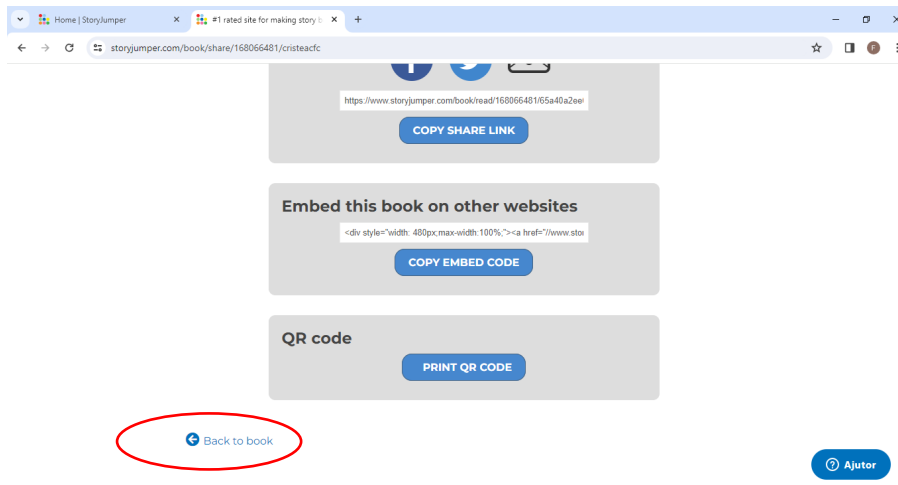
COPY EMBED CODE

QR code

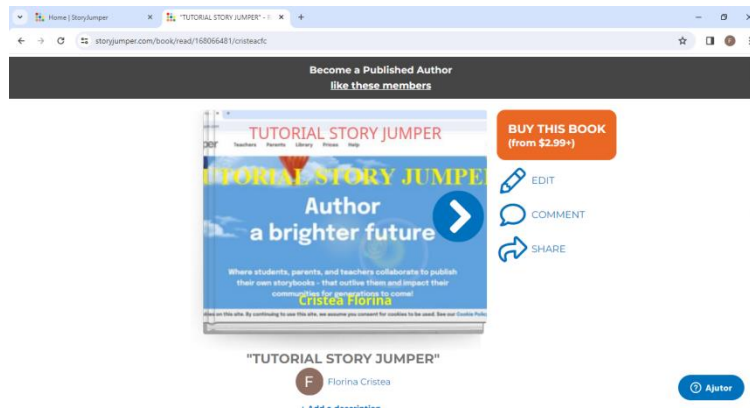
PRINT QR CODE

Back to book Ajutor

Pentru a reveni la povestire faceți clic pe "Back to book".

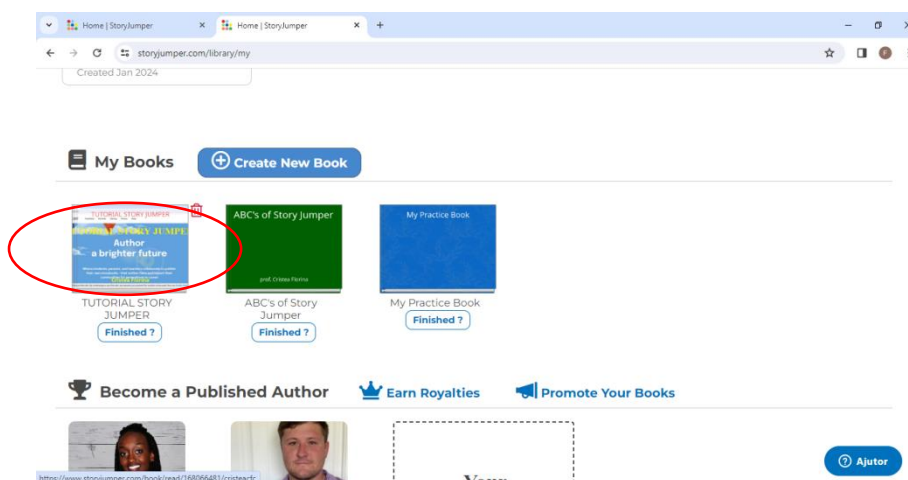


și ați revenit la poveste:



Pasul 9: Accesarea povestirii în viitor

- După publicare sau partajare, veți putea accesa povestea dvs. oricând vă conectați la contul StoryJumper.



Acum sunteți pregătit să începeți să creați povestiri minunate cu ajutorul aplicației StoryJumper! Acest tutorial acoperă pașii de bază, dar platforma oferă și funcționalități avansate pe care le puteți explora pe măsură ce vă familiarizați cu aceasta.

Cum putem utiliza poveștile digitale în lecțiile de Informatică și TIC?

StoryJumper poate fi o resursă creativă și captivantă în lecțiile de informatică și TIC, facilitând învățarea prin intermediul poveștilor digitale. Iată câteva contexte de predare, învățare și evaluare în care se poate utiliza aplicația StoryJumper în cadrul lecțiilor de informatică și TIC:

⇒ Algoritmi și procese de gândire în programare:

Elevii pot crea o poveste interactivă care să prezinte un algoritm sau un proces de gândire în programare. Ei pot utiliza personaje pentru a ilustra pașii și pentru a explica cum funcționează diferitele segmente de cod.

⇒ Prezentarea istoriei tehnologiei:

Elevii pot folosi StoryJumper pentru a crea o poveste care să prezinte evoluția tehnologiei de-a lungul timpului. Acest context poate implica cercetarea și prezentarea informațiilor relevante sub forma unei povești digitale.

⇒ Securitatea cibernetică și etică în tehnologie:

Crearea unei povești digitale care explorează concepte de securitate cibernetică sau etică în tehnologie poate ajuta elevii să înțeleagă importanța acestor aspecte și să identifice posibile scenarii și soluții.

⇒ Prezentarea unui concept de programare:

Fiecare pagină a poveștii poate reprezenta un concept de programare sau un limbaj de programare. Studenții pot utiliza personaje și evenimente pentru a ilustra și explica în mod creativ aceste concepte.

⇒ Proiect de colaborare în echipă:

Elevii pot lucra în echipe pentru a crea o poveste digitală care să prezinte un proiect de programare sau un proiect TIC pe care îl dezvoltă în comun. Aceasta poate evidenția contribuția fiecărui membru al echipei.

⇒ Inovarea și inventarea în tehnologie:

Prin intermediul unei povești digitale, elevii pot explora și prezenta inovații tehnologice sau invenții remarcabile care au avut un impact semnificativ în lumea tehnologică.

⇒Simularea procesului de dezvoltare a unei aplicații:

Elevii pot folosi StoryJumper pentru a simula procesul de dezvoltare a unei aplicații, începând de la analiza și găsirea unei soluții de rezolvare, trecând prin etapele de programare și testare, până la lansarea finală.

⇒Evaluarea cunoștințelor de bază în Informatică:

Profesorul poate utiliza StoryJumper pentru a crea o serie de povești digitale scurte care să conțină întrebări și sarcini referitoare la cunoștințele de bază în informatică. Elevii pot răspunde la aceste întrebări în cadrul poveștii.

⇒Prezentarea proiectelor personale de TIC/Informatică:

Studentii pot crea o poveste digitală care să prezinte proiectele lor personale în domeniul TIC sau informaticii. Aceasta poate fi o modalitate de a împărtăși cunoștințele și de a evidenția creativitatea lor.

⇒Evaluarea creativității și abilităților de comunicare:

Prin crearea unei povești digitale, elevii pot evidenția nu doar cunoștințele lor tehnice, ci și abilitățile lor creative și de comunicare, oferind o perspectivă holistică asupra înțelegerii lor.

Folosirea StoryJumper în aceste contexte oferă elevilor o modalitate distractivă și interactivă de a explora și de a împărtăși cunoștințele în domeniul informaticii și TIC.

StoryJumper este o unealtă educațională care nu doar sporește interesul elevilor pentru procesul de învățare, dar și dezvoltă o serie de abilități și competențe esențiale pentru viață. Prin stimularea creativității, dezvoltarea abilităților de comunicare și personalizarea experienței de învățare, StoryJumper contribuie la crearea unui mediu educațional mai captivant și eficient. Astfel, această aplicație devine un aliat valoros în eforturile educaționale contemporane.

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://storyjumper.com/>

2. <https://youtube.com/watch?v=UAjGwHw1NFc>

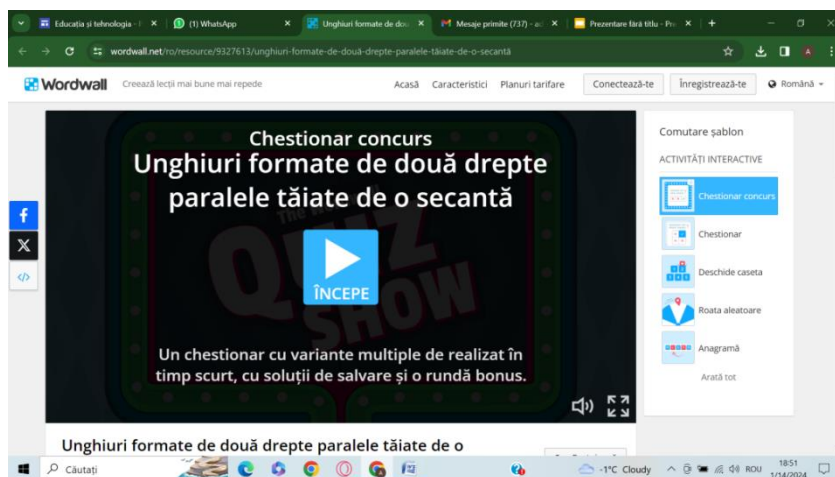
Erasmus Plus - o călătorie către descoperire și evoluție personală

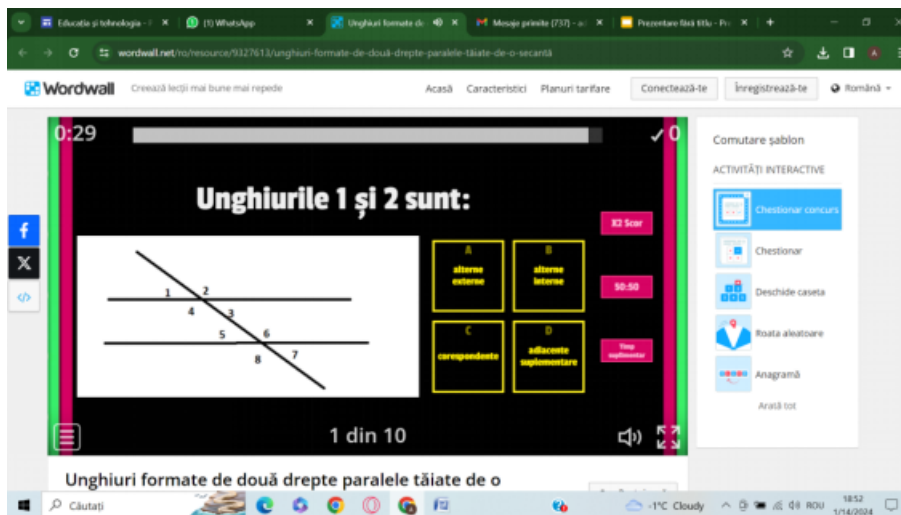
Aplicațiile Wordwall, GeoGebra și Padlet în predarea geometriei

Dărau Adelina Gabriela, profesor matematică
Liceul Teoretic Sebiș

În perioada desfășurării cursului, Digital Storytelling, în Split, Croația, am observat că utilizarea tehnologiilor la clasa, creează un mediu activ de învățare și pot face conținutul predat mult mai interesant, iar învățarea distractivă și ușoară. Am constatat, de asemenea, că integrarea instrumentelor digitale determină creșterea interesului elevilor pentru învățarea matematicii și au un efect pozitiv asupra rezultatelor acestora.

Astfel, pentru fixarea cunoștințelor, la clasa a VI-a, în cadrul orei de geometrie: "Unghiuri determinate de o secanta pe doua drepte paralele" am utilizat aplicația Wordwall. Elevii au accesat link-ul primit pe grupul clasei, <https://wordwall.net/ro/resource/9327613>, au intrat în joc și timp de 10 minute toată clasa și-a autoevaluat cuostintele dobandite în cadrul lectiei. Feedback-ul testului interactiv s-a realizat imediat, rezultatele fiind vizibile sub forma unui clasament.



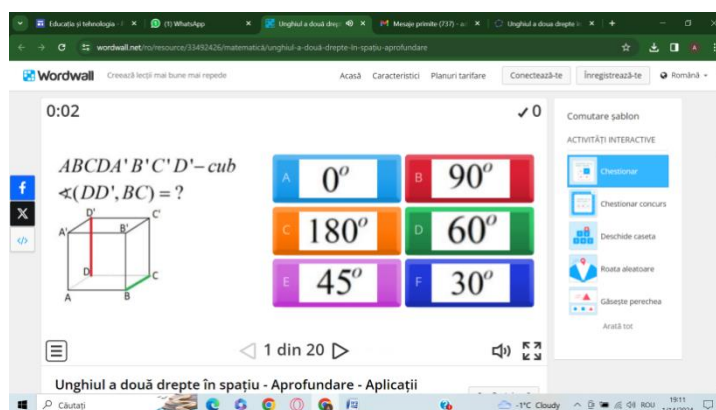
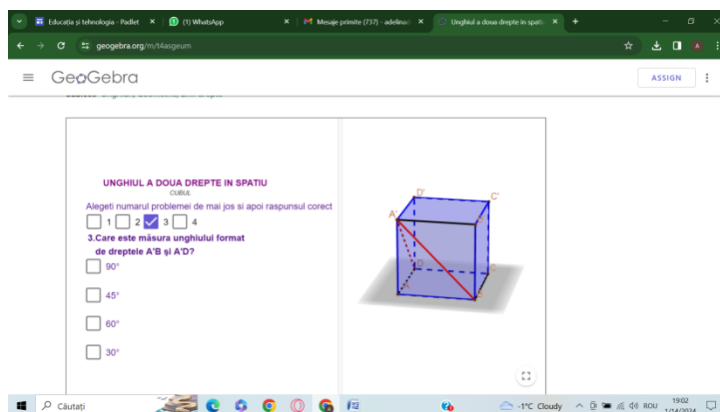
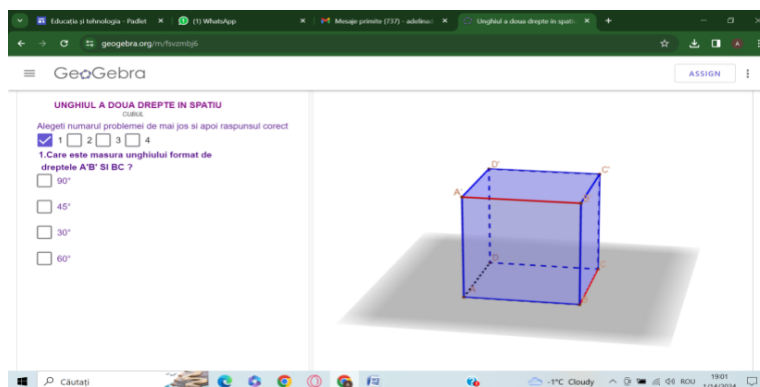


APLICAȚIA GEOGEBRA

GeoGebra este o aplicație destinată învățării și predării matematicii, având un caracter interactiv și putând fi utilizată în geometrie, algebră, analiză matematică, geometria analitică, statistică, calculul probabilităților, calculul diferențial și integral. Oferă o varietate foarte mare de instrumente care permit efectuarea de calcule, efectuarea unor algoritmi de calcul în vederea obținerii unor rezultate numerice, oferă suport vizual pentru orice noțiune matematică, pornind de la nivelul matematicii de gimnaziu până la nivel universitar. Permite, de asemenea, realizarea unor imagini dinamice, necesare înțelegerii unor noțiuni de matematică complexe cum ar fi: noțiunea de limită, sumă Riemann, rădăcini de ordin n ale unității etc.. Este un soft gratuit, compatibil cu orice tip de sistem de operare uzual.

Am folosit aplicația Geogebra în cadrul orelor de geometrie în spațiu de la clasa a 8-a. Spre exemplu, în cadrul lecției "Unghiul a doua drepte în spațiu", aplicația geogebra permite rotirea corpurilor în poziția optimă pentru determinarea elementelor și proprietăților corpului respective, precum și deplasarea dreptelor pentru a obține paralelele lor.

La finalul orei elevii au primit un link cu un joc, folosind aplicația Wordwall pentru fixarea cunoștințelor, <https://wordwall.net/ro/resource/33492426>.



APLICATIA PADLET

Padlet este o aplicație online care permite utilizatorilor să-și exprime cu ușurință opiniile pe un subiect comun pe un „avizier” virtual (wall). Peretele este, de fapt, o pagină web unde utilizatorii publică scurte mesaje conținând text, imagini, clipuri video și / sau legături. Poate fi folosit pentru sesiuni de brainstorming, a posta adrese de Internet utile, cuvinte noi, termeni sau comentarii pe o temă dată. Colaboratorii pot fi invitați prin e-mail sau cu ajutorul URL-ului.

Utilitatea Padlet

Padlet este utilizat pentru-socializarea clasei, invatarea prin colaborare, învățarea de la egal la egal, colectarea cercetării și a resurselor pe un anumit subiect, măsurarea înțelegerii unui subiect sau a unui concept studiat. Este o aplicatie usor de folosit de catre elevi si de catre profesori.

Padlet este utilizat pentru-socializarea clasei, invatarea prin colaborare, învățarea de la egal la egal, colectarea cercetării și a resurselor pe un anumit subiect, măsurarea înțelegerii unui subiect sau a unui concept studiat. Este o aplicatie usor de folosit de catre elevi si de catre profesori.

Cum se utilizeaza Padlet

Prima data trebuie sa dam click pe „Build a wall’ de pe pagina aplicației (orice modificare se realizează simplu – printr-un dublu click pe peretele alb). Se poate alege un fundal din galeria aplicației, stabili un titlu, subtitlu și alte câmpuri relevante. Totul într-o manieră extrem de simplă. Titlul poate fi denumirea lecției iar subtitlu sarcina cerută pentru tema de casă. La această activitate toată clasa trebuie să contribuie. Trimiteți elevilor adresa unde se află peretele virtual și asigurați-vă că toți copiii știu să folosească aplicația (15 minute sunt arhisuficiente pentru inițiere). Este important să subliniați faptul că toți elevii să-și treacă numele atunci când postează. La ora următoare proiectați peretele în fața clasei și discutați împreună contribuțiile fiecăruia. Acest exercițiu se poate transforma într-o excelentă sesiune de dezbatere educațională, în care elevii sunt puși în situația de a pune în valoare argumente diferite pentru fațete diferite ale unor chestiuni.

Sugestii pentru utilizarea Padlet-ului

Padlet funcționează ca un panou online unde utilizatorii plasează „note/ stick-uri digitale”. Aceste stick-uri digitale pot conține text, link-uri web, fișiere încărcate, fotografiile și chiar videoclipuri. Elevii pot fi anonimi sau elevilor li se poate cere să se conecteze. Padlet-ul este personalizabil și permite colaborarea profesorilor / elevilor în moduri diferite. Dar, dincolo de acestea, dascălul e cel care face ca o aplicație educațională ca aceasta să fie cu adevărat puternică. Așadar, sugerez câteva idei de padlet în clasă.

Brainstorming pe un subiect, afirmație, proiect sau idee. Oferiți o idee, un cuvânt. Împărtășiți tabloul și lăsați elevii să își împărtășească ideile și comentariile. În acest fel, fiecare elev poate vedea ce gândesc ceilalți. Puteți discuta câteva dintre răspunsurile date cu întreaga clasă.

1.) Banca de întrebări live:

Lăsați elevii să pună întrebări în timpul lecției. Este foarte util atunci când elevii nu înțeleg

ceva sau au nevoie de o explicație mai bună. Opriți lecția cu 10 minute mai devreme și parcurgeți întrebările.

2.) Adună munca elevilor

Folosiți Padlet pentru a aduna munca elevilor, totul într-un singur loc. Nu-l utilizați pentru temele obișnuite, deoarece toți ceilalți elevi pot vedea ce au făcut ceilalți. Folosiți-l pentru articole, proiecte, cercetări pe un subiect. Când îi lăsați pe elevii dvs. să cerceteze în baza unei teme date, aveți toate articolele și cercetările în același loc. Alți elevi pot arunca o privire și asupra cercetărilor altcuiva.

3.) Portofoliul online

Utilizați Padlet ca instrument de portofoliu pentru elevi. Creați tablouri pentru fiecare elev și lăsați-i să posteze sarcini, articole și proiecte pe el. În calitate de profesor, puteți să le comentați pe fiecare și să oferiți feedback semnificativ.

4.) Bilete la final de lecție

Lăsați elevii să răspundă la câteva întrebări importante pe bilete, cum ar fi „Ce ați învățat azi?”, „Ce nu ați înțeles? sau „Ce întrebări mai aveți?”.

Iată tipuri de bilete pe care ar putea răspunde elevii tăi:

- Notează trei lucruri pe care le-ai învățat astăzi.
- Dacă ar fi să explici lecția de astăzi unui prieten, ce i-ai spune?
- Ce întrebare aveți despre ce am învățat astăzi?
- Ce parte a lecției a fost mai dificilă?
- Notați două întrebări pe care le-ați pune într-un test despre lecția de astăzi.
- Care au fost principalele puncte pe care le-am abordat astăzi?
- Am folosit aplicația „X,, astăzi. A fost de ajutor? De ce sau de ce nu?

Adesea, oportunitatea de a lucra cu ceilalți înainte de a lucra pe cont propriu îi conduce pe elevi spre succes. Procesul de evaluare în grup face parte din învățare. Evaluarea individuală va fi cea mai utilă dacă oferim un feedback elevului, poate sub forma unui scurt comentariu.

Elevii învață să colaboreze și să comunice atât cu profesorul, cât și cu colegii lor; mai mult decât atât, aceștia dezvoltă competențe care îi face să interacționeze între ei în timpul învățării într-un mod colaborativ și respectuos; de asemenea, elevii devin mai încrezători și își dezvoltă abilitățile interpersonale în spațiul virtual; toate aceste aspecte declanșează un comportament care implică aprecierea lucrului în echipă, dar și dezvoltarea abilităților emoționale și sociale de învățare.

Un exemplu concret de folosire a aplicației PADLET la matematică în cadrul lecției "Paralelograme particulare" clasa a VII-a.

Paralelogramul: Proprietăți

Sarcina de lucru pentru elevi:

(În clasă, elevii se vor grupa în 4 echipe, iar fiecărei echipe îi va fi atribuit un paralelogram particular; cea de-a 4-a echipă va trebui să prezinte paralelogramul.)

Temă pentru acasă:

Realizați un avizier virtual, al grupei, cu titlul „PARALELOGRAMUL” folosind Padlet (<https://padlet.com>). Setați avizierul să primească comentarii și puncte pentru postări.

Fiecare echipă va menționa proprietăți despre acesta, va adăuga o figură geometrică sugestivă a paralelogramului și va încărca un clip video reprezentativ.

La finalul temei, un reprezentant al fiecărei echipe va trimite pe grupul clasei linkul la avizierul creat de echipa sa.

Tema suplimentară, pentru fiecare elev, este să consulte avizierile celorlalte echipe și să acorde puncte celor mai interesante resurse. Câștigă echipa care acumulează cele mai multe puncte.

Rezultate așteptate ale învățării (competențe și/sau obiective):

Să enumere toate paralelogramele învățate

Să descrie particularitățile paralelogramelor studiate

Să aprecieze (critic) valoarea unei informații în ansamblul de cunoștințe pe o temă dată din domeniul Matematică, în perspectiva elaborării unei prezentări sintetice

Să prezinte unei audiențe o temă din domeniul matematică – Paralelogramul – utilizând suporturi vizuale multimedia

Tip de activitate: Temă pentru acasă

Sarcina de lucru se va realiza: În colaborare

Modul probabil de desfășurare a activității:

Elevii au ca temă realizarea avizierului online cu titlul „Paralelogramul” folosind aplicația Padlet. Aceștia trebuie să identifice în mediul online și/sau în materia predată proprietățile despre paralelogramul atribuit și să le noteze în avizier, împreună cu o figură geometrică sugestivă și un clip video. În acest mod, se vor consolida cunoștințele predate.

Avantajele folosirii instrumentelor digitale:

- Evaluarea la matematica devine mult mai rapidă și feedback-ul este imediat.
- Transferul interactiv al cunoștințelor.
- Cooperarea profesor-elev în procesul de învățare printr-o comunicare facilă.

Sitografie:

1. <https://aplicatiiutileinscoala.weebly.com/padlet.html>
2. <https://en.wikipedia.org/wiki/GeoGebra>
3. <https://geogebra.org/m/Cgr2mUaK>
4. <https://padletmanualdigital.wordpress.com/>
5. <https://wordwall.net/ro-ro/community/matematica-gimnaziu>

INTEGRAREA NOILOR TEHNOLOGII ÎN PROCESUL DE EVALUARE

Ilieș Elisabeta, profesor fizică

Liceul Teoretic Sebiș

În perioada 20.08.-26.08.2023, am participat la a patra mobilitate desfășurată în cadrul proiectului Erasmus+ DIGITAL TURN #LTS (LATEST TECHNOLOGY SKILLS), implementat de Liceul Teoretic Sebiș, în perioada 01.10.2022-31.03.2024.

Astfel, împreună cu trei cadre didactice din unitatea de învățământ am participat la un curs structurat, în Split- Croația , furnizat de Erasmus + Courses Croația.

Cursul a acoperit o gamă largă de teme de care Liceul Teoretic Sebiș trebuie să țină cont în transformarea și dezvoltarea digitală: aplicații utile în procesul de predare-învățare-evaluare. Datorită acestui curs m-am întors cu un bagaj de cunoștințe digitale noi pe care le pot aplica în activitatea pedagogică de zi cu zi. Cu ajutorul acestor noi resurse educaționale deschise am reușit să diversific activitățile. În cele ce urmează voi prezenta două aplicații pe care le-am folosit într-o lecție demonstrativă la clasa a VIII-a.

-- **Quizizz** - instrument gratuit de evaluare a claselor care permite tuturor elevilor să învețe împreună. Este foarte ușor să creezi teste și să le aplici. Are avatare amuzante, tabele live, teme, muzică, memuri și multe altele, de asemenea conține o bază de date cu milioane de teste create de alți profesori. Testele create cu această aplicație pot fi accesate de către elevi de pe telefoanele mobile, tablete, laptop sau calculatoare conectate la Internet.

-- **Kahoot** este o aplicație ce poate fi folosită cu succes la majoritatea disciplinelor, în orice moment al lecției: predare, fixare, evaluare (formativă sau sumativă). Este o aplicație ușor de utilizat și foarte îndrăgită de copii. Poate fi accesată de pe telefonul mobil sau intrând pe site-ul kahoot.it, în acest caz putând fi folosit și calculatorul sau laptopul. Pentru crearea unui cont, se accesează pagina www.kahoot.com, opțiunea Sign up for free ! unde se vor înregistra datele personale.

Importanța utilizării aplicației Kahoot:

1. Obiectivitatea evaluării rezultatelor: Factorul uman implicat în evaluare este prin natura sa subiectiv, de aceea și actul evaluativ este influențat de subiectivism. Printr-o evaluare asistată de calculator, elevul nu va mai avea senzația că a fost defavorizat într-un fel sau altul.

2. Feed-back imediat pentru elev și profesor: Folosirea acestei aplicații asigură corelarea imediată a răspunsurilor, elevul dându-și astfel seama ce parte a materiei stăpânește mai puțin, iar profesorul își poate proiecta mult mai rapid activitățile de reglare.

3. Reducerea factorului stres: Utilizarea acestei aplicații în evaluare încurajează crearea unui climat de învățare plăcut, relaxant. Este foarte important faptul că elevii percep utilizarea acestei aplicații ca pe un joc, ei nu simt că sunt evaluați, sunt relaxați și dornici de competiție.

4. Centralizarea și stocarea rezultatelor: Stocarea rezultatelor elevilor la diferite teste și interpretarea grafică a acestora permite crearea unei baze on-line cu informații referitoare la nivelul de cunoștințe al elevilor și oferă o perspectivă de ansamblu asupra activității acestora pe o perioadă mai lungă de timp.

5. Diversificarea modalităților de evaluare: Folosirea acestor aplicații îmbogățesc practica evaluativă, evitând rutina și monotonia, îmbunătățind calitatea actului de predare-învățare-evaluare.

Avantajele folosirii instrumentelor digitale:

- evaluarea la matematica devine mult mai rapidă și feedback -ul este imediat ;
- transferul interactiv al cunoștințelor;
- cooperarea profesor-elev în procesul de învățare printr-o comunicare facilă.

Sitografie:

1. <https://create.kahoot.it/share/formule-de-calcul-prescurtat/49b5ed20-5f89-46d7-8276-8e41d7209641>
2. <https://quizizz.com/admin/quiz/5cdd0d631ec6a4001a1bc805>

SEESAW, O APLICAȚIE DEDICATĂ PROCESULUI EDUCATIV

Morar Diana Mihaiela, profesor învățământ primar

Liceul Teoretic Sebiș

Seesaw este o altă inovație în peisajul digital, schimbând modul în care profesorii abordează implicarea elevilor și modul în care părinții pot împărtăși călătoria educațională a copilului lor.

Aplicația Seesaw permite elevilor să arate modul în care înțeleg lumea prin utilizarea de videoclipuri, imagini, PDF-uri, desene și link-uri pentru a conecta idei. Platforma creează un portofoliu unic pentru fiecare elev, în care părinții și profesorii pot vedea progrese în timp și creștere pe tot parcursul anului. Seesaw for Schools este o aplicație utilizată pe smartphone-uri sau tablete care permite elevilor să captureze imagini, videoclipuri și multe altele și să le salveze pe un portofoliu online. Acesta oferă profesorilor acces de la distanță la foldere, permițându-le să lase comentarii despre munca elevilor de oriunde. În plus, părinții și tutorii se pot conecta la aplicația parentală pentru a urmări progresul copilului lor, pentru a vedea o arhivă a muncii elevilor și pentru a explora etapele gândirii elevilor.

Elevii folosesc un dispozitiv inteligent pentru a face videoclipuri sau pentru a face fotografii ale muncii lor. Acest lucru se poate face în clasă sau acasă pentru învățarea online. Profesorii pot, de asemenea, să atribuie un loc de muncă studenților prin intermediul aplicației și să trimită instrucțiuni personalizate pentru fiecare elev. Este un loc în care profesorii pot împărtăși activități, pot colecta propuneri de atribuire, pot oferi feedback cu privire la sarcini și pot urmări progresul elevilor.

Crearea unui cont este simplă și profesorul poate crea o listă de elevi cu totul nouă sau poate integra platforma Seesaw cu Google Classroom pentru a sincroniza listele. Utilizând butonul "+ student", puteți adăuga cu ușurință elevi la program și indica dacă vor utiliza un e-mail pentru a vă conecta sau a partaja dispozitive. Familiile sunt, de asemenea, adăugate în același mod și aplicația oferă invitații imprimabile pe care elevii le pot lua acasă cu ei. De asemenea, puteți trimite notificări de invitație prin e-mail. Elevii pur și simplu descarcă Seesaw pe dispozitivele lor inteligente și utilizează portalul familiei pentru acces.

Cele mai bune caracteristici ale aplicației Seesaw pentru școli

Seesaw pentru școli are caracteristici excelente care vor îmbunătăți de zece ori mediul de clasă. Comunicările cu familia sunt ușor de făcut cu e-mailuri în masă către familii

pentru invitații și notificări. Portofoliul digital pe care profesorii îl au de la fiecare elev se poate muta, de asemenea, de la un grad la altul pentru a documenta evoluția elevilor. Profesorii pot, de asemenea, să programeze cu ușurință activități și să utilizeze biblioteca de activități a școlii sau a orașului pentru a obține cele mai interesante și creative activități pentru elevi. Profesorii pot utiliza, de asemenea, folderele "numai pentru profesori", unde pot păstra notițe, precum și analizele pe care le creează platforma. Profesorii urmăresc învățarea elevilor cu portofoliile online și pot adăuga profesori de specialitate sau profesori din diferite domenii la o clasă pentru ajutor suplimentar.

Sfaturi și trucuri pentru profesori

Seesaw permite utilizarea emojiș, care poate fi un mare ajutor atunci când dau instrucțiuni elevilor. Utilizați ochii pentru citirea instrucțiunilor sau o lupă pentru căutarea instrucțiunilor. Acest lucru va ajuta elevii care se luptă să urmeze instrucțiunile să aibă un ajutor vizual clar a ceea ce este de așteptat.

O altă modalitate de a comunica eficient instrucțiunile este de a utiliza funcția audio. În acest fel, puteți crea ceva mai personal și puteți oferi studenților o altă modalitate de a urma instrucțiunile în mod clar. Încercați să organizați toate activitățile în foldere ușor de înțeles de la început. De asemenea, încercați să utilizați miniaturi pentru atribuirile cu fonturi, culori sau nume similar, pentru a crea un aspect simplificat.

Faceți aplicația parte dintr-o rutină zilnică sau săptămânală pentru a-i determina pe elevi să o folosească în cel mai eficient mod. Ei pot crea un blog de clasă, pot face un jurnal de student sau pot raporta în week-end-ul lor folosind funcțiile multimedia.

Care sunt beneficiile Seesaw?

Unul dintre cele mai mari beneficii ale Seesaw este facilitarea conexiunilor mai puternice între profesori și comunitatea părinților. Datele urmăresc implicarea părinților și promovează implicarea acestora. De asemenea, oferă oportunități mai semnificative de implicare a studenților prin feedback-ul studenților, proiecte și jurnale.

Care este diferența dintre Seesaw și Google Classroom?

Atât Seesaw, cât și Google Classroom sunt instrumente organizaționale excelente, dar Seesaw este remarcabil, deoarece este o platformă pentru profesori, studenți și părinți. De asemenea, are capacități superioare de evaluare, instrumente mai creative, un instrument de traducere, o bibliotecă de activități raionale și multe altele.

Seesaw este o platformă de învățare digitală care funcționează pe toate tipurile de dispozitive. Folosind Seesaw, profesorii pot proiecta și facilita experiențe puternice de învățare pentru elevi.

Elevii pot crea, reflecta, colabora și își pot face învățarea vizibilă. Seesaw include o varietate de instrumente pe care elevii să le folosească în timp ce răspund la solicitările și sarcinile postate de profesorul lor sau creează pe cont propriu. Aceste instrumente includ înregistrarea audio, crearea video, desen, tastare și multe altele.

Famiile pot susține și sărbători în mod activ învățarea elevilor. Ei pot fi conectați la copiii lor prin intermediul aplicației Seesaw Family și pot vedea și comenta lucrările pe care le trimit copiii lor. Niciodată un părinte nu va mai fi frustrat de răspunsul proverbial: „Nimic!” Când copilul întreabă: „Ce ai făcut azi la școală?”

Utilizarea bibliotecii de activități Seesaw

Biblioteca de activități Seesaw este o resursă în continuă creștere de activități specifice la nivel de clasă și subiecte, create de profesori. În biblioteca de activități puteți găsi și atribui activități gata făcute, care vă vor ghida elevii să reflecteze și să-și împărtășească învățarea în moduri creative. Seesaw oferă pas-cu-pas, opțiuni specifice fiecărui nivel de învățământ, "Get Started Guides." Aceste ghiduri au resurse pentru a vă sprijini pe măsură ce prezentați Seesaw studenților dvs. Aceste resurse includ o provocare Seesaw student, carduri de sarcini, insigne și certificate!

Beneficii ale utilizării seesaw în sala de clasă

Cu peisajul în continuă schimbare al educației, am avut o mulțime de noi tehnologii de învățat, împreună cu gestionarea studenților noștri onlin și sprijinirea nevoilor lor emoționale și academice. Cu toate noile platforme pe care profesorii le-au introdus în activitatea educativă, a fost dificil să se discearnă ce beneficii oferă un site de învățare online față de altul. Acestea sunt cinci beneficii de a utiliza Seesaw în sala de clasă:

1. Seesaw în sala de clasă: Fără pregătire, fără stres

Deoarece activitățile sunt online, nu trebuie să imprimați, sortați, tăiați, laminați etc. Singura pregătire pe care trebuie să o faceți este să derulați prin biblioteca dvs. de resurse și să alegeți pe cea pe care să o atribuiți elevilor dvs., pe baza abilităților vizate. Astfel, trecerea la resursele online reduce cel puțin un pic timpul de pregătire pentru profesorii de pretutindeni!

2. Seesaw în sala de clasă: Instrumente construite în platformă

Seesaw are multe instrumente încorporate în tabloul de bord, care vă permite să modificați direcțiile pentru sarcini pentru a se potrivi cel mai bine nevoile elevilor dvs.! Instrumente precum: desenul, adăugarea unei fotografii sau a unui videoclip, adăugarea unei note și a linkurilor vă permit să creați noi sarcini, să îmbunătățiți abordarea sau să diferențiați ce grupuri diferite de elevi sunt rugați să le facă. Aceste instrumente vă permit, de asemenea, să oferiți feedback într-o varietate de moduri în timpul și după finalizarea atribuirii sarcinii. Acest lucru poate crea o experiență de conferințe pentru elevii dvs., dar complet virtuală!

3. Seesaw în sala de clasă: Consecvență în orice situație de predare

Rutinele, procedurile și fluxurile de lucru vor arăta diferit pentru elevii noștri dacă sunt în clasă, față de a fi complet online. O modalitate ușoară de a crea consecvență este de a încorpora aceleași rutine de învățare online în sălile noastre de clasă live pe care le folosim virtual. În acest fel, fie că sunteți hibrid, fie că vă întoarceți înainte și înapoi între învățarea virtuală și în școală, un lucru va rămâne același pentru elevii dvs.! Seesaw este o platformă excelentă pentru a lucra în clasă cu misiuni virtuale! Consecvența face, de asemenea, mai ușoară menținerea progresului elevilor noștri. Ne putem asigura că elevii noștri practică abilitățile de care au nevoie, chiar dacă nu sunt chiar în fața noastră! Acest lucru este foarte important pentru noi, ca profesori.

4. În sala de clasă: Rămâneți organizat

Atunci când resursele dvs. sunt găzduite pe seesaw, este ușor să urmăriți ce sarcini ați dat diferiților elevi, care au finalizat fiecare sarcină și ce ați evaluat. Văzând toate aceste informații într-un singur loc, este mult mai ușor să rămâneți organizat!

5. Seesaw în sala de clasă: Implicare și distracție!

Mai presus de toate, activitățile seesaw sunt: interactive, colorate și distractive! Dacă putem implica majoritatea copiilor din clasa noastră, atunci avem suficiente argumente pentru a ne asigura că vor finaliza o sarcină. Elevii iubesc activitățile atribuite și, cadrul didactic, vede o rată mai mare de motivare și implicare a acestora!

Sitografie:

1. <https://cupcakescurriculum.com/5-benefits-of-using-seesaw-in-the-classroom/>
2. <https://k12technology.weebly.com/seesaw.html>
3. <https://teachingexpertise.com/technology/what-is-seesaw-for-schools/>

LEARNINGAPPS

SOFTWARE EDUCAȚIONAL

Pașcalău Ioana Oltița, profesor Lb. engleză- Lb. franceză
Liceul Teoretic Sebiș

Pe parcursul anilor, mulți dintre noi am experimentat personal amplificarea rolului tehnologiilor informaționale în școală. Lipsa atenției și a interesului elevilor de a lucra activ la oră, individual sau în grup, devine o adevărată provocare pentru cadrul didactic. Este o problemă actuală și răspândită, căci în locul conspectării sau înregistrării unor notițe, elevii preferă să navigheze pe internet. Utilizarea smartphone-urilor, tabletelor și a altor gadgeturi în cadrul clasei nu are un impact strict negativ în reușita elevului. Din contra, accesibilitatea și dezvoltarea tehnologiilor asigură profesorii cu oportunități de a lua doar avantajele de la acestea, pentru a le redirecționa în facilitarea reușitei academice prin căi inovative. Tehnologiile moderne schimbă accepția de colaborare și asigură oportunități de învățare interactivă. Integrarea acestora în procesul de instruire devine o condiție pentru formarea și dezvoltarea elevului. Elevii sunt lăsați în propria zonă de confort, cum ar fi un joc în care au loc liber pentru propriile decizii, pentru colaborare și autoapreciere. În acest sens, profesorii nu trebuie să lupte constant pentru atenția elevului, ci să încerce să o câștige prin crearea unui mediu educațional ce va încuraja automat implicarea elevului. Acest mediu poate fi numit eLearning, adică „totalitatea situațiilor educaționale în care se utilizează semnificativ mijloacele tehnologiei informației și comunicării”, este învățarea prin utilizarea tehnologiilor informaționale pentru a accesa curriculum-ul educațional în afara unei săli de clase tradiționale. Profesorul rămâne în aceeași poziție – interacționează, comunică, evaluează implicarea și reușita elevilor. Este un mod de predare-învățare-evaluare ce se dovedește a fi eficient și devine un mod de existență a școlii cotidiene. Concepția de eLearning presupune instrumente digitale de colaborare online, care permit profesorilor și elevilor să realizeze un ansamblu larg de procese educative, precum discuții interactive, distribuirea și accesarea resurselor de învățare și multe altele.

Pentru a dobândi mai multe competențe în acest sens, anul trecut școlar am participat în cadrul proiectului Erasmus⁺ la cursul de instruire cu titlul Digital Turn, Latest Technology Skills din Portugalia, în perioada 19-28 aprilie 2023. În cadrul programului, mi s-au reactivat cunoștințele despre utilizarea instrumentelor Google, însă am dobândit și competențe noi în folosirea altor platforme și softuri de învățare precum LEARNINGAPPS, EDSHELF,

WORDART, site-uri precum STORY JUMPER sau BOOKCREATOR ori crearea unui cod QR si altele. Dintre acestea, mă voi axa sa prezint cateva dintre caracteristicile soft-ului LEARNINGAPPS.

LearningApps este o platformă online gratuită care oferă o varietate de instrumente interactive pentru învățare. Aceste instrumente pot fi utilizate pentru a crea activități distractive și atractive pentru elevi, care să-i ajute să-și dezvolte abilitățile de citire, scriere, ascultare și comunicare în orice limba. Scopul LearningApps este de a aduna module care pot fi reutilizate și de a le pune la dispoziția publicului. Aceste module (denumite Apps) nu conțin din acest motiv un cadru special sau un scenariu concret de învățare, ci se limitează exclusiv la partea interactivă. Modulele, ele însele, nu reprezintă o unitate de învățare închisă, ci trebuie să fie încorporate într-un scenariu de predare corespunzător. Iată câteva idei de activități pe care le poți crea cu LearningApps:

- Puzzle-uri de cuvinte: Creează un puzzle în care elevii trebuie să potrivească cuvintele cu imaginile corespunzătoare. Această activitate poate fi folosită pentru dezvoltarea vocabularului sau pentru exersarea ortografiei cuvintelor.
- Jocuri cu cuvinte încrucișate: Creează un joc cu cuvinte încrucișate pentru a exersa cuvintele noi sau pentru a verifica cunoștințele de gramatică. Acest tip de activitate poate fi adaptat pentru diferite niveluri de dificultate, de la simplu la complex.
- Teste cu opțiuni multiple: Creează un test cu opțiuni multiple pentru a verifica cunoștințele elevilor în diverse domenii, cum ar fi gramatica, vocabularul sau lectura. Acest tip de activitate poate fi folosit ca o evaluare formativă sau sumativă.
- Jocuri de glume: Creează un joc de glume pentru a exersa conversația. Elevii trebuie să răspundă la o întrebare sau să creeze o propoziție amuzantă. Această activitate este ideală pentru dezvoltarea abilităților de vorbire și ascultare.
- Activități de citire: Creează activități interactive care să încurajeze lectura și înțelegerea textelor. Acestea pot include citirea și răspunsul la întrebări, identificarea cuvintelor cheie sau asocierea imaginilor cu textul.
- Jocuri de rol: Elevii pot juca roluri diferite și pot comunica în diverse situații, cum ar fi cumpărăturile sau o vizită la medic.

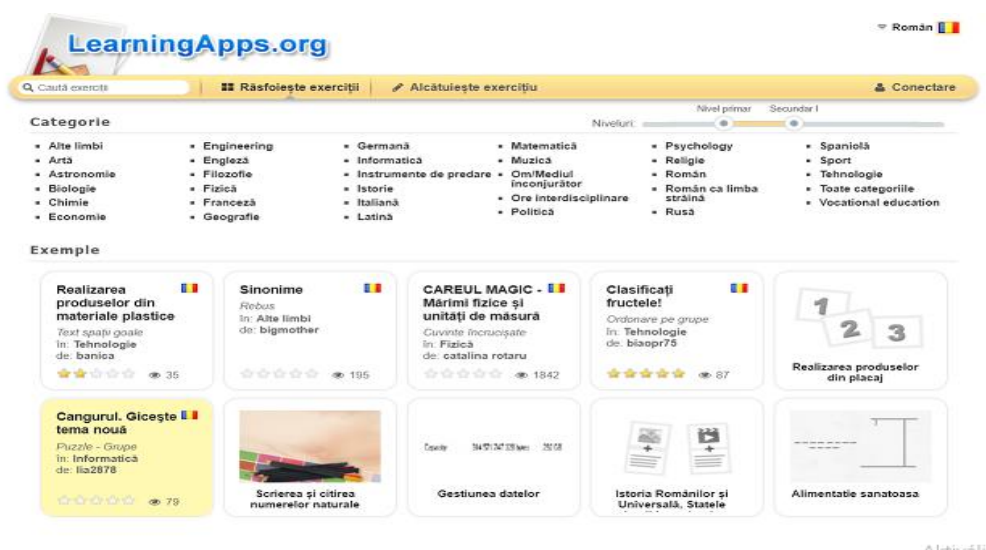
Site-ul poate fi accesat la <https://learningapps.org/>

Dacă pagina nu este în limba română, selectați limba română din partea dreaptă, sus.



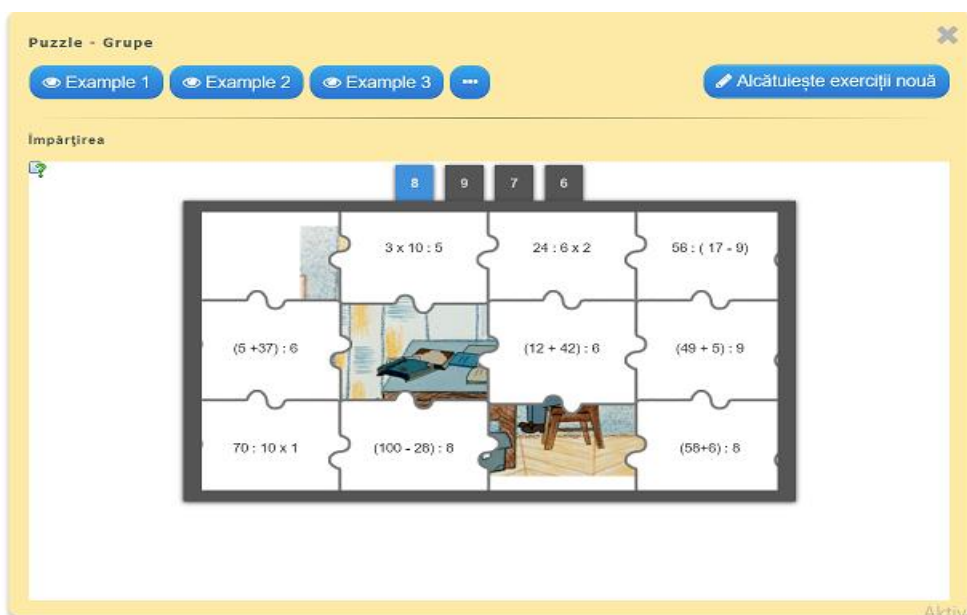
Dacă faceți clic în bara de meniu pe Răsfoiește exerciții, puteți să vizionați aplicațiile făcute de alții și disponibile public; selectând categoria și utilizând glisorul din colțul din dreapta sus pentru a specifica nivelul de dificultate putem restrânge gama aplicațiilor care ne stau la dispoziție.

Categoriile cuprind majoritatea disciplinelor de studiu, se poate opta pentru mai multe limbi, iar tipurile de exerciții care pot fi alcătuite sunt diverse pornind de la: Ordonează perechi, Ordonare pe grupe, Cronologie, Ordonare pe imagini, Ordonare simplă, Quiz cu alegere multiplă, Text spații goale, Matrice de aplicații, Înserări de audio și video, Jocul “Milionarii”, Puzzle – Grupe, Rebus, Ordonare cu hartă, Cuvinte încrucișate, Spânzurătoarea, Cursă de cai, Joc-Perechi, etc.



Dacă trageți cursorul mouse-ului peste unul dintre module, puteți 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, obținem disponibilitatea (colțul din dreapta jos) și avem opțiunea de a folosi un șablon similar precum și modificarea conținutului 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. Dacă alegeți Alcătuieste exerciții similare, obțineți scheletul modulului actual, pentru a personaliza exercițiul trebuie să înlocuiți titlul, descrierea, feedback-ul sarcinii și imaginea de fundal, să dați grupuri, cuvinte de grup, eventual, o altă dimensiune a puzzle-ului. În exercițiul din imagine grupurile sunt numere, care sunt rezultatele calculelor. Dacă alegeți Alcătuieste exercițiu nou cu acest șablon, obțineți aceeași pagină numai șablonul afișat este gol, el va permite aceleași posibilități de creare a exercițiului personal.

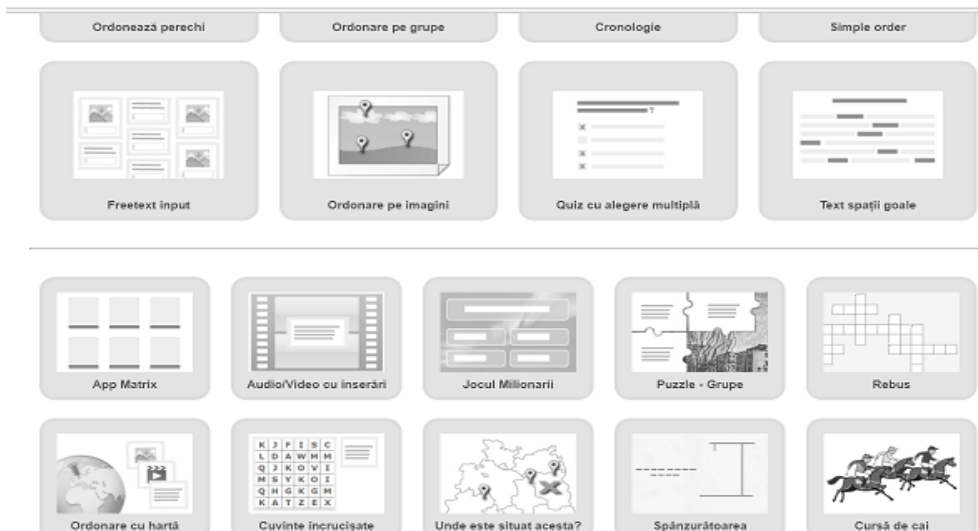


Crearea propriei aplicații/ propriului exercițiu

Dacă doriți să stocați munca și să o distribuiți elevilor, trebuie să vă înregistrați pe site. Pentru aceasta, faceți clic în colțul din dreapta sus pe Conectare și, dacă nu aveți încă un cont, selectați Creează cont nou, altfel introduceți numele de utilizator și parola.

Dacă s-a creat contul, în partea de sus va apărea un conținut nou pe bara de meniu, "Clasele mele". Aici avem ocazia de a ne crea propriile clase cu elevii noștri, la care putem distribui propriile exerciții și putem vedea care dintre aceștia au reușit să rezolve problemele.

Dacă alegeți Alcătuiește exerciții, veți obține un curs sumar al modului de creare (rândul superior, fundal galben) și obțineți șabloanele din care vă puteți crea propriile exerciții/aplicații.

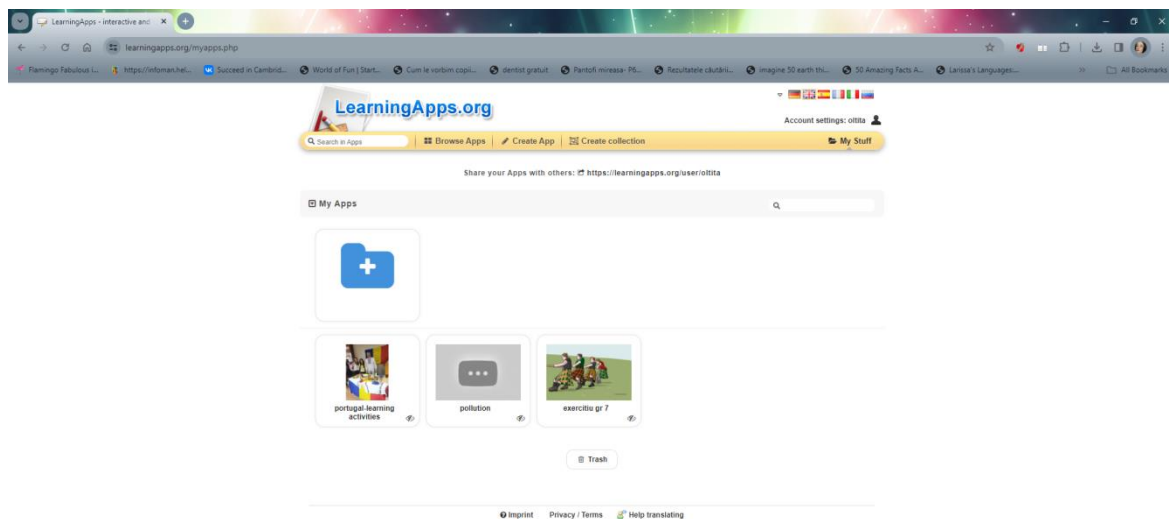


Când ați terminat, faceți clic pe Lansează și previzualizează. Puteți juca singur sau cu un partener. În ultimul caz, trebuie să dați un nume și un avatar (marionetă). Dacă nu există partener, calculatorul va deveni partener.

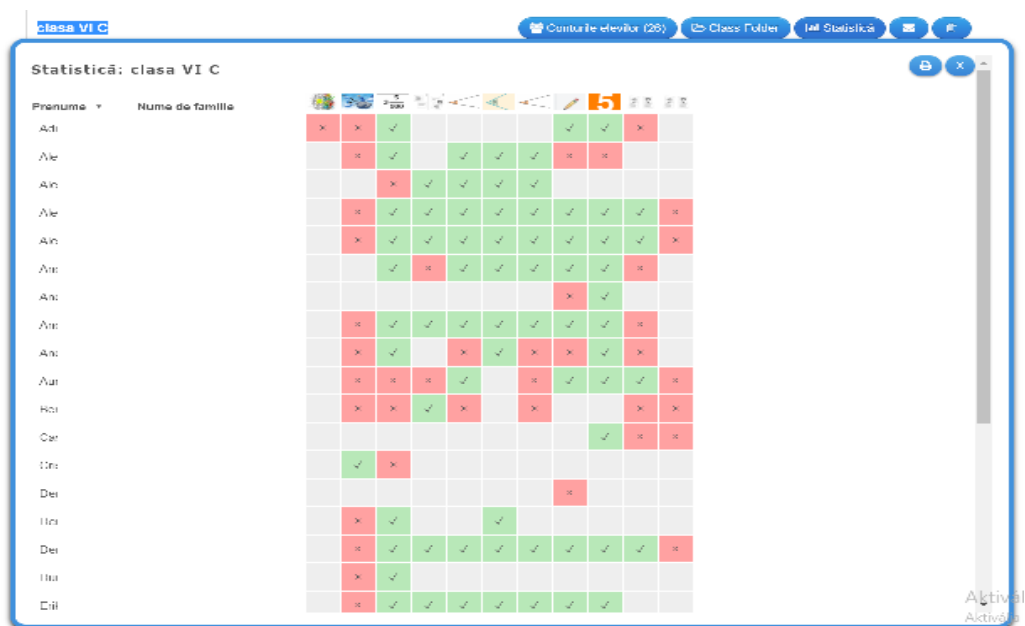
După verificarea corectitudinii, avem două opțiuni: corectăm exercițiul sau îl salvăm. Când este salvat, acesta va fi adăugat la Exercițiile mele, de unde poate fi accesat și aplicat în orice moment. De asemenea, vom obține controlul web al platformei și putem trimite elevilor noștri,

astfel încât jocul să le fie disponibil. În mod prestabilit, lucrarea creată nu este publică, dar acest lucru poate fi modificat oricând cu accesarea unui buton.

Dacă faceți clic pe butonul Exercițiile mele, puteți vedea exercițiile care au fost finalizate până acum. Aici puteți crea propriile dosare, în care puteți trage și plasa aplicațiile create.



Este posibil să creați clase și să distribuiți exercițiile cu elevii dumneavoastră. Puteți invita elevii cu ajutorul unui link sau, mai nou, cu un cod QR. Elevul scanează codul QR și intră direct în clasa lui, unde găsește exercițiile propuse. Cu ajutorul statisticilor, le putem urmări munca și rezolvarea problemelor.



Este o sarcină importantă pentru noi profesorii să motivăm, să inițiem și să menținem motivația. Pentru a menține motivația elevilor, este important să schimbăm viziunea asupra demersului didactic și să conștientizăm necesitatea înnoirii metodei și a abordării, desigur, cu măsură și adaptat colectivului de elevi și specificului său. Aceste aplicații nu trebuie să înlocuiască nicidecum activitatea tradițională cu cartea și cu caietul, dar se pot integra firesc în demersul didactic, oferindu-i acestuia o dinamică absolut necesară contextului actual și viitorului pentru care ne pregătim elevii.

Sitografie:

1. <https://iteach.ro/experiencedidactice/aplicarea-softului-learningapps-in-procesul-de-predare-invatare>
2. <https://learningapps.org/myapps.php>
3. <https://thedigitalteacher.com/reviews/learningapps>
4. <https://youtube.com/watch?v=BQZaRCysnP>

Plickers

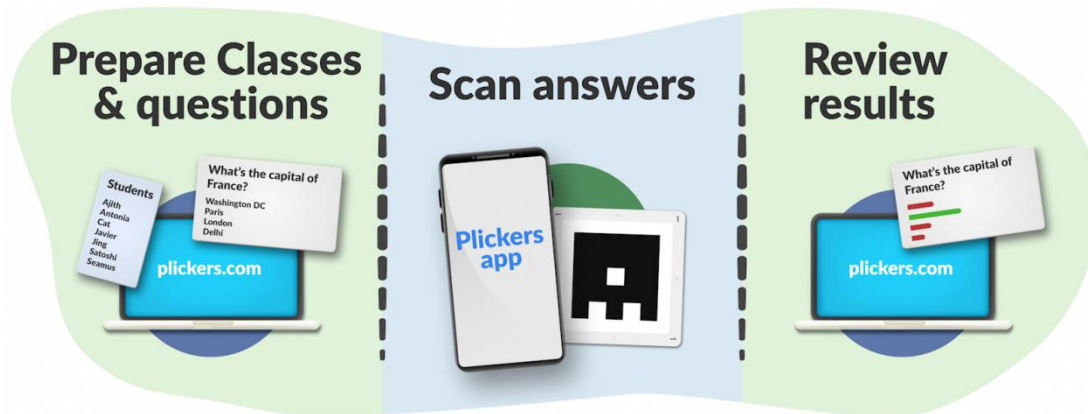
Instrument interactiv de evaluare online

Posa Ramona Mihaela, profesor chimie
Liceul Teoretic Sebiș

Plickers este un instrument educațional gratuit, accesibil și captivant, folosit de milioane de profesori din întreaga lume pentru a-și evalua elevii și pentru a colecta rezultate instantanee în sala de clasă. Platforma Plickers a fost proiectată cu accesibilitatea ca prioritate, ceea ce înseamnă că este perfectă pentru marea majoritate a setărilor educaționale. Elevii răspund la întrebări ținând în sus carduri unice, astfel încât nu este nevoie de dispozitive sau conturi pentru elevi, iar sesiunile pot fi chiar luate offline dacă nu există conexiune la internet.

Cum funcționează Plickers ?

Există trei etape principale în utilizarea aplicației Plickers:



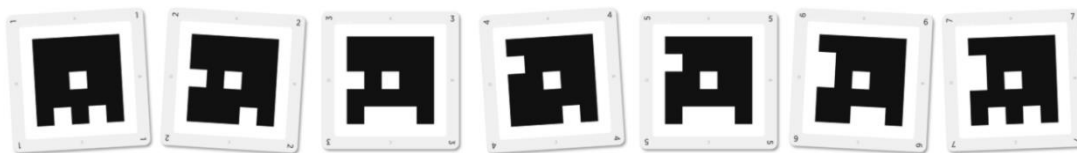
1. Înainte de o sesiune : pregățiți clasa și întrebările

În timpul instalării, profesorii folosesc plickers.com pentru două sarcini principale:

- adăugarea listelor de elevi la plickers classes și atribuirea pentru fiecare elev a unui număr de card;
- alcătuirea unei liste de întrebări cu alegere multiplă.

2. În clasă, profesorul afișează întrebările și scanează răspunsurile elevilor:

-în timpul orei ,profesorii afișează conținutul prin funcția Now playing în aplicația plickers.com, iar elevii vor oferi răspunsurile ținând în sus cardurile, orientate într-un anumit mod :



Aplicația mobilă Plickers este apoi utilizată pentru a scana cardurile , pentru a colecta răspunsurile și pentru a controla sesiunea prin dezvăluirea răspunsurilor corecte.

3. După oră rezultatele elevilor sunt examinate și stocate :

Cînd o sesiune Plickers este finalizată, rapoartele și rezultatele elevilor sunt stocate pe plickers.com și pot fi folosite pentru a urmări performanța individuală, dar și colectivă a elevilor de-a lungul timpului.

De ce să folosim aplicația Plickers ca instrument de evaluare?

Avantaje pentru profesori:

- aplicația oferă posibilitatea profesorului de a-și formula întrebările, numărul de răspunsuri și tipul de răspunsuri;
- adăugarea de imagine pe baza căroră profesorul poate formula întrebările;
- testele sunt corectate în timp real;
- notare obiectivă;
- aplicația oferă reprezentări grafice cu rezultatele obținute;
- rezultatele finale precum și răspunsurile elevilor la fiecare întrebare sunt centralizate într-un tabel care poate fi exportat în Excel, pentru ca aceste date să fie ulterior prelucrate sau stocate;
- rezultatele sunt arhivate în cadrul aplicației și pot fi accesate ușor prin indicarea clasei și a datei la care a fost aplicat testul;
- întrebările pot fi editate, mutate, puse într-o oarecare ordine, șterse, modificate prin operațiuni simple și vizibile;

Avantaje pentru elevi:

- elevii nu au nevoie de evaluare scrisă, deoarece aplicația permite proiectarea cu ajutorul unui videoproiector a întrebărilor și a variantelor de răspuns, aceștia răspunzând doar prin ridicarea unui card (unic prin formă și personalizat) ce este oferit gratuit de aplicația Plickers, sau prin utilizarea unui dispozitiv digital (smartphone, tabletă);
- la finalul evaluării, elevii pot primi scorul/nota pe loc, aplicația afișând pentru fiecare participant 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;

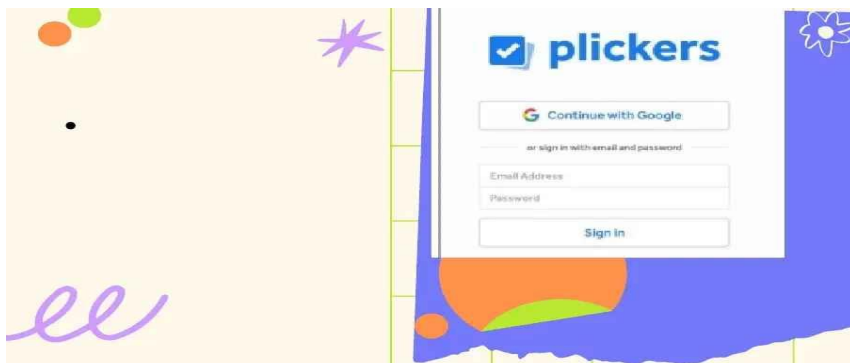
Cum lucrez cu aplicația Plickers ?

Pasul 1

- se deschide un browser și se introduce adresa <https://www.plickers.com> ;

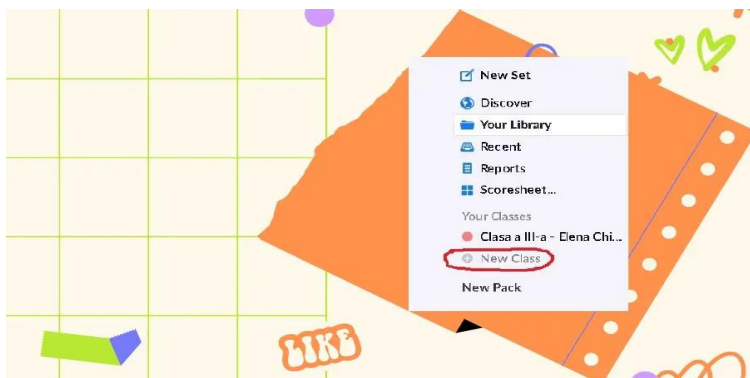
Pasul 2

- logarea în această aplicație se face folosind un cont Google;



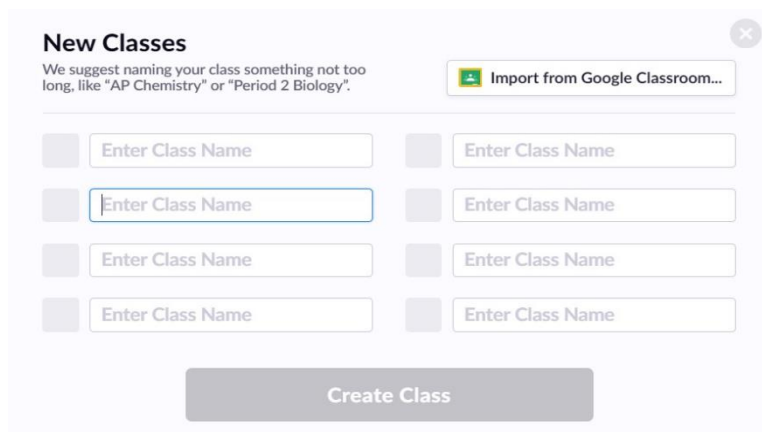
Pasul 3

- se creează o nouă clasă apăsând pe butonul NEW CLASS;



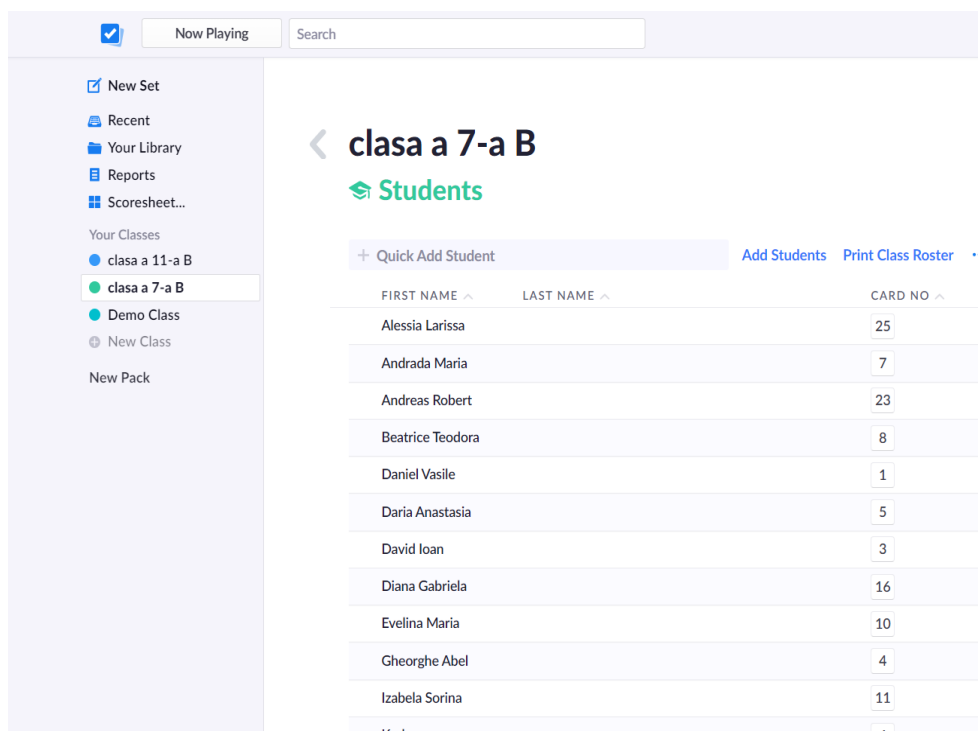
Pasul 4

-se va deschide fereastra alăturată, se denumește clasa, sau se apăsă butonul se importă elevii/clasa din Google Classroom.



Pasul 5

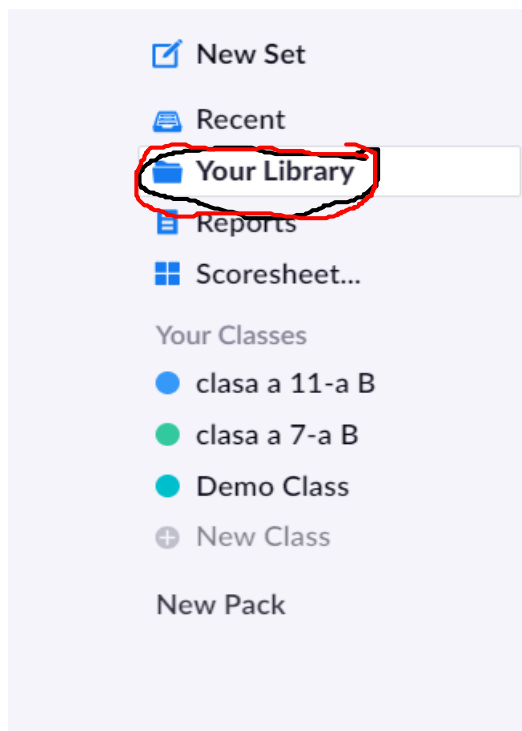
-Aplicația va genera lista elevilor,iar NUMĂRUL DE CARD asociat de aplicație poate fi folosit în utilizarea aplicației în sala de clasă , atunci când elevii nu dispun de dispozitive digitale;



FIRST NAME ^	LAST NAME ^	CARD NO ^
Alessia	Larissa	25
Andrada	Maria	7
Andreas	Robert	23
Beatrice	Teodora	8
Daniel	Vasile	1
Daria	Anastasia	5
David	Ioan	3
Diana	Gabriela	16
Evelina	Maria	10
Gheorghe	Abel	4
Izabela	Sorina	11
Karla		6

Pasul 6

-Se va crea nou set de întrebări accesând butonul Your Library;

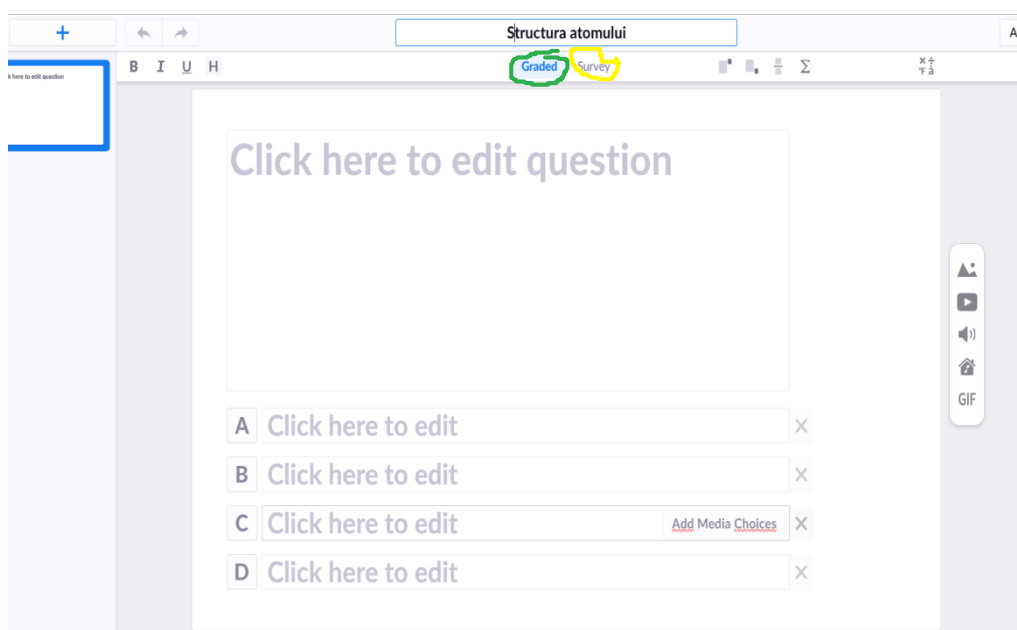


-se adaugă titlul setului de întrebări ;

Aplicația gratuită permite inserarea de imagini, sunete, gif-uri și link-uri către alte materiale necesare creării seturilor de 5 întrebări.

Utilizați „Graded” atunci când doriți să obțineți feedback de la elevi.

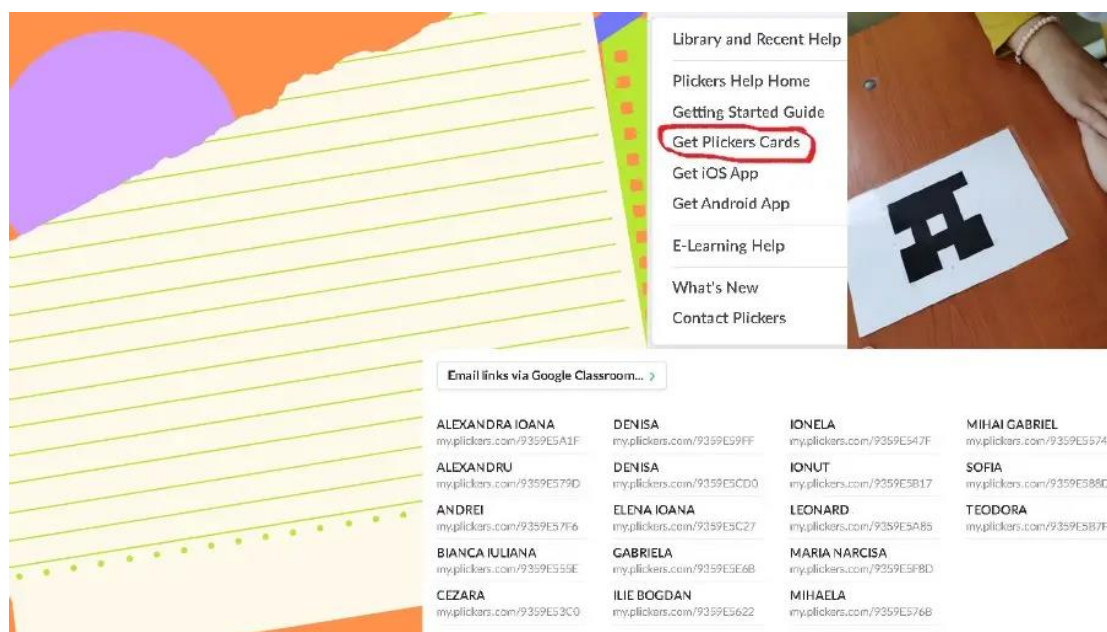
Utilizați „Survey” atunci când doriți să realizați evaluarea elevilor



PASUL 7

-Se bifează varianta corectă de răspuns .

-Pentru colectarea răspunsurilor vor fi folosite cardurile disponibile în meniul Help la opțiunea Get Plickers Card sau prin accesarea link-ului primit de elev pe Gmail.



PASUL 8

utilizarea aplicației în sala de clasă:

-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. În exemplul alăturat, elevul consideră că varianta corectă este răspunsul B.

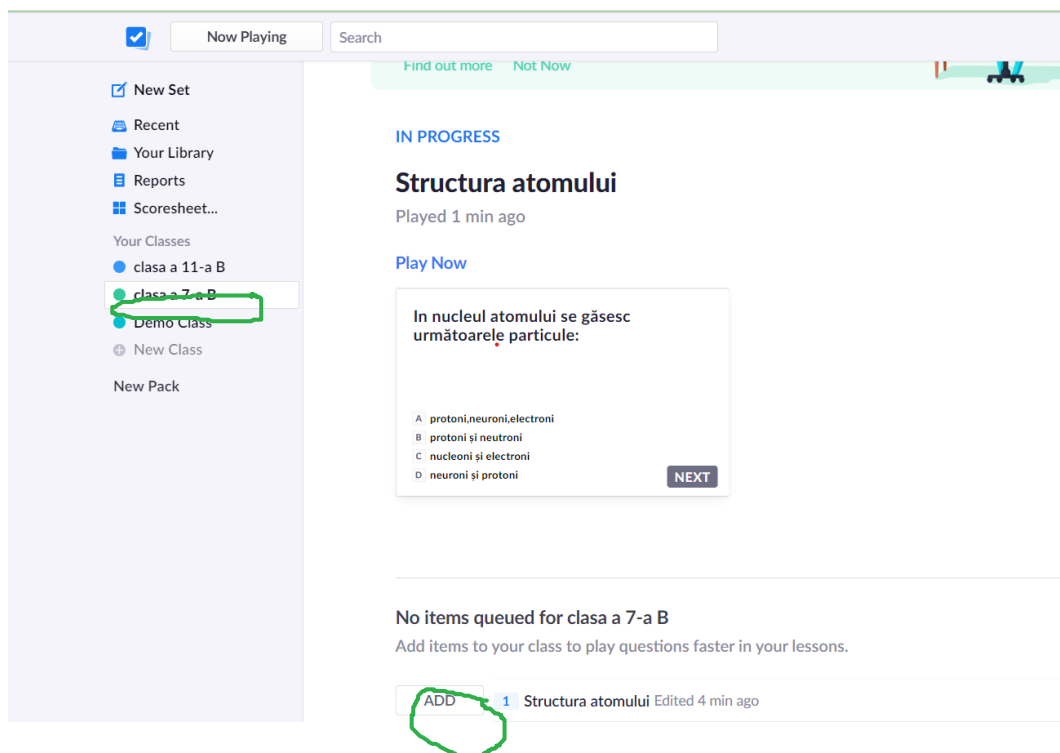


PASUL 9

- utilizarea aplicației în online: constă în accesarea de către elevi a link-ului primit pe Gmail.
În această variantă, link-ul de conectare rămâne valabil pentru toate conectările ulterioare.

PASUL 10

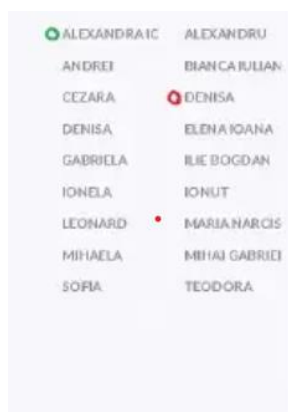
-vizualizarea setului de întrebări se realizează accesând clasa creată și setul dorit pentru evaluare,apăsând butonul **Add**.



The screenshot shows a user interface for a learning management system. On the left, there is a sidebar menu with options like 'New Set', 'Recent', 'Your Library', 'Reports', 'Scoresheet...', 'Your Classes', and 'New Pack'. Under 'Your Classes', 'clasa a 7-a B' is highlighted with a green box. The main content area shows a question card titled 'Structura atomului' (Atomic Structure) with the text 'In nucleul atomului se găsesc următoarele particule:' (In the nucleus of the atom, the following particles are found:). The options are: A protoni,neutroni,electroni; B protoni și neutroni; C nucleoni și electroni; D neutroni și protoni. A 'NEXT' button is visible. Below the question card, there is a message 'No items queued for clasa a 7-a B' and an 'ADD' button next to the question title, which is also circled in green.

PASUL 11

-pe ecranul dispozitivului va rula prima întrebare.Pe măsură ce elevii bifează răspunsurile, se pot vedea pe laptop/videoproiector elevii care au răspuns corect (bulina verde) și cei care au răspuns greșit(bulina roșie).



The screenshot shows a list of students with their names and status indicators. The names are listed in two columns. A green dot indicates a correct answer, and a red dot indicates an incorrect answer.

ALEXANDRA IC	ALEXANDRU
ANDREI	BIANCA IULIAN
CEZARA	DENISA
DENISA	ELENA IOANA
GABRIELA	ILIE DOGDAN
IONELA	IONUT
LEONARD	MARIA HARCIS
MIHAELA	MIHAJ GABRIEL
SOFIA	TEODORA

PASUL 12

- din meniul principal al aplicației Plickers, apăsând butonul Reports, se pot vedea rezultatele elevilor.



PASUL 13

-în tab-ul Scoresheet din meniul principal al aplicației, puteți să generați raportul evaluării pentru fiecare elev participant.



Acest tip de evaluare online are avantaje 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 gadgeturi 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.

Sitografie:

1. <https://iteach.ro/experientedidactice/utilizarea-plickers-evaluare-si-autoevaluare>
2. <https://plickers.com/>
3. <https://ro.scribd.com/document/561645751/Prezentare-Aplicatia-PLICKERS>
4. <https://youtube.com/watch?v=iV7Fhn5dFuo>

INTEGRAREA PLATFORMEI BOOK CREATOR ÎN CADRUL ORELOR DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

Sgârcea Silviu Petre, profesor Limba și literatura română
Liceul Teoretic Sebiș

Nu putem nega că perioada de școală online a produs schimbări, atât în modul de organizare și de receptare a învățării, cât și în abordarea demersului didactic a fiecărui profesor. Perioada pandemiei ne-a forțat să ne adaptăm la noi cerințe educaționale, să înțelegem importanța integrării dispozitivelor moderne în actul predării-învățării-evaluării. Competențele digitale dobândite în perioada predării online sau hibrid au reprezentat în prima fază o provocare, deoarece descopeream o lume nouă, accesibilă elevilor, dar care pentru noi era un tărâm neexplorat. Perioada pandemiei a semănat cu un curs de formare forțat, o autoperfecționare frustrantă, epuizantă, dar valoroasă.

Limba și literatura română este o disciplină grea prin definiție. Fiind materie de examen, își pierde de multe ori, în ochii elevilor, frumusețea, păstrând numai presiunea învățării cu scopul de a reuși la examenele de final de ciclu, presiune alimentată de familie și mediu.

Pentru a diminua această presiune, putem valorifica experiența dobândită în ultima perioadă și putem utiliza în cadrul orelor de limba și literatura română aplicații și platforme de tip E-Learning.

E-learningul sau învățarea electronică reprezintă utilizarea tehnologiei digitale pentru a facilita și îmbunătăți procesele de învățare. Aceasta poate include cursuri online, resurse digitale, platforme interactive și alte instrumente electronice destinate să sprijine educația și formarea.

E-learningul în cadrul orelor de limba și literatura română poate îmbogăți experiența de învățare prin utilizarea resurselor online și a instrumentelor digitale pentru analiza textelor literare sau dezvoltarea competențelor lingvistice. Acesta poate oferi acces la materiale variate, exerciții interactive și poate facilita colaborarea între elevi.

În perioada 19-28 aprilie 2023, am participat în cadrul proiectului Erasmus + la cursul Digital Turn, Latest Technology Skills, desfășurat în Portugalia. În cadrul acestui program am avut posibilitatea să îmi evaluez nivelul competențelor digitale dobândite până în acel moment, dar mai ales să dobândesc noi competențe în folosirea unor platforme și softuri de învățare precum WORDART, BOOK CREATOR, LEARNINGAPPS, STORY JUMPER,

EDSHELF, LIGHTCUT și aplicații pentru crearea și scanarea codurilor QR sau utilizarea instrumentelor Google.

Mă voi opri asupra unei aplicații interesante, ce poate fi folosită în cadrul orelor de limba și literatura română, dar cu siguranță și în cadrul altor discipline și anume BOOK CREATOR.

Book Creator este o aplicație inovatoare care aduce un suflu nou în procesul de învățare al limbii și literaturii române. Această platformă intuitivă și prietenoasă oferă oportunități extinse pentru elevi și profesori deopotrivă, facilitând crearea de cărți digitale captivante și interactivitate în cadrul orelor de limbă și literatură română.

Cu Book Creator, elevii devin creatori de conținut, având posibilitatea de a da viață propriilor idei și creații literare într-un mediu digital. Oferind o gamă variată de instrumente de design și opțiuni de personalizare, aplicația permite elevilor să-și exprime creativitatea în mod liber. Aceasta poate fi folosită pentru a crea povești, eseuri, prezentări multimedia și chiar cărți de poezie, oferindu-le elevilor o experiență inovatoare în explorarea limbii române.

În cadrul orelor de limbă și literatură română, Book Creator devine un instrument esențial pentru îmbogățirea înțelegerii elevilor asupra textelor literare. Profesorii pot trasa sarcini care să implice crearea de cărți digitale bazate pe opere literare studiate. Această abordare nu numai că dezvoltă abilitățile de analiză și interpretare, ci și stimulează creativitatea și gândirea critică.

De asemenea, Book Creator facilitează colaborarea între elevi, permițându-le să lucreze în echipă la proiecte literare comune. Această dimensiune socială a învățării poate spori interacțiunea și schimbul de idei între elevi, contribuind la dezvoltarea abilităților de comunicare și colaborare.

Un alt aspect benefic al utilizării Book Creator în cadrul orelor de limba și literatura română este posibilitatea de a integra multimedia în creațiile elevilor. Aceștia pot adăuga imagini, sunete și videoclipuri pentru a susține și ilustra poveștile lor. Această dimensiune vizuală și auditivă adaugă un nivel de profunzime și expresivitate, consolidând înțelegerea limbii și literaturii române într-un mod holistic. Sunt foarte multe elemente care pot fi încărcate în cărți, acestea având și o funcție „read”, prin care este citit documentul. Paginile cărții pot fi formate ușor, existând câteva designuri sau pot fi create coperte/ postere în Canva și utilizate în carte.

Mai nou, paginile pot fi create direct din Book Creator, prin accesarea meniului „+”, apoi „More” și de acolo trebuie selectat „Canva”. Platforma face transferul în Canva, unde vă puteți crea designul dorit, iar după salvare acesta apare în cartea dumneavoastră. De asemenea,

pot fi încărcate videoclipuri sau linkurile unor videoclipuri. Textul poate fi inserat și prin utilizarea microfonului, cu selectarea limbii române(sau altă limbă).

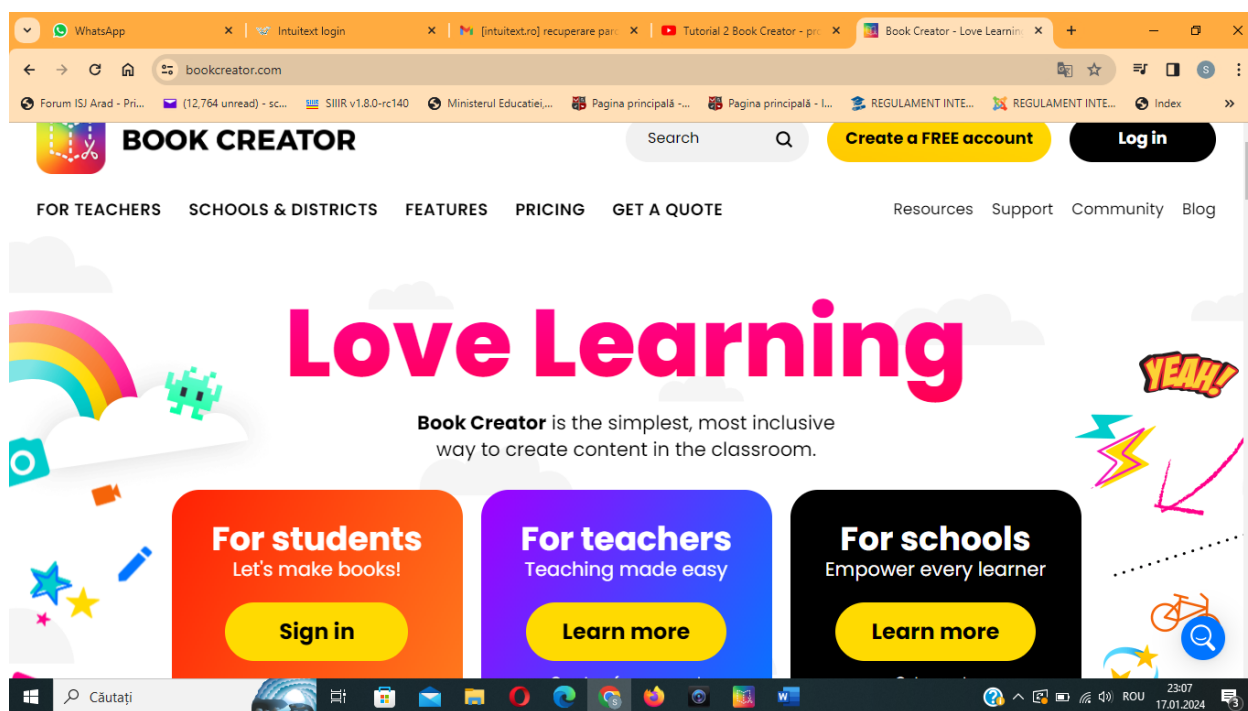
Pe lângă aspectul creativ, Book Creator poate fi folosit și pentru a dezvolta abilitățile tehnologice ale elevilor. Într-o eră digitală în continuă evoluție, stăpânirea instrumentelor digitale devine tot mai importantă, iar această aplicație oferă elevilor oportunitatea de a-și îmbunătăți competențele tehnologice într-un mod educațional și captivant.

Odată creat un cont de profesor, elevii pot fi invitați în biblioteca dumneavoastră, printr-un cod de invitație, și pot crea, la rândul lor, propriile cărți. Cărțile lucrate într-o bibliotecă pot fi cumulate într-una singură.

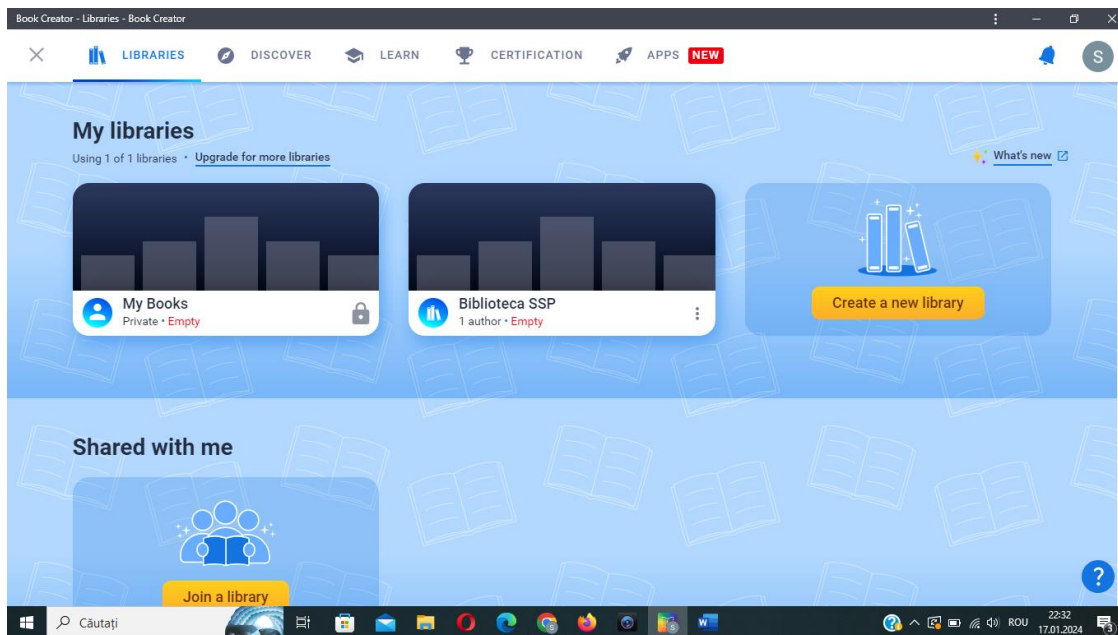
Pentru a utiliza Book Creator la orele de limba și literatura română, urmați acești pași:

1. Crearea unui cont:

- Accesați platforma Book Creator și creați un cont (ca profesor sau elev) utilizând o adresă de e-mail

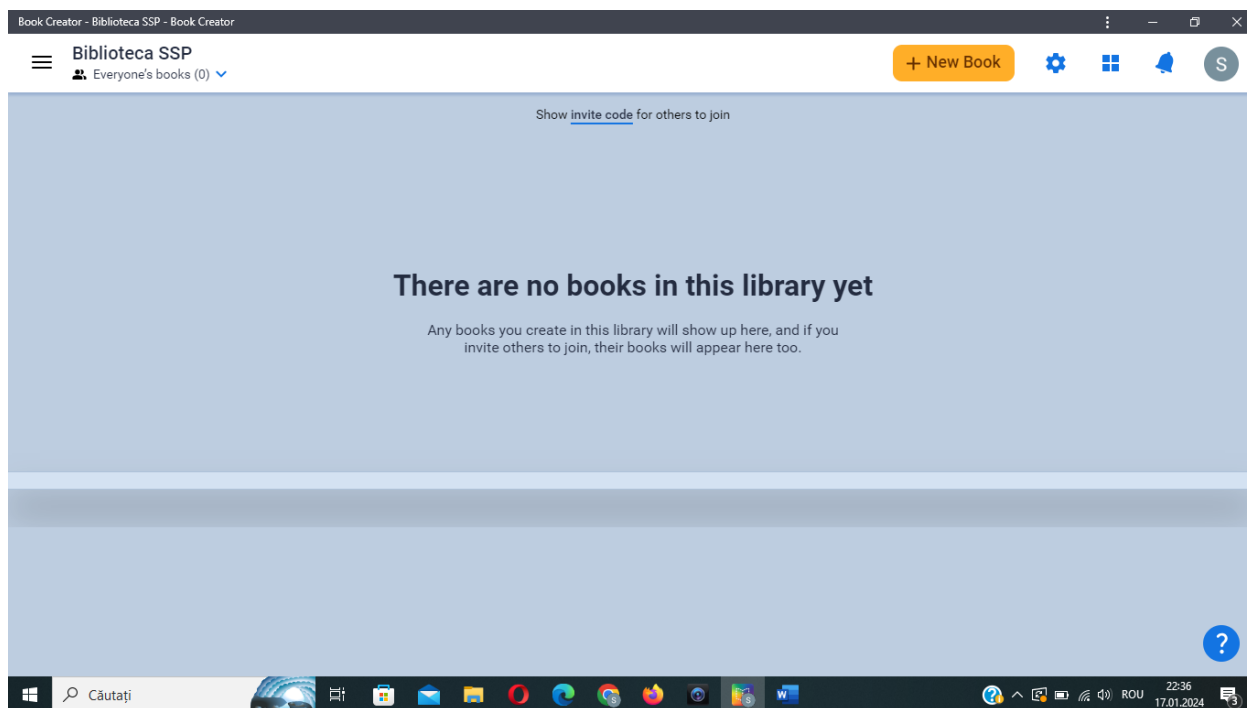


- Logați-vă și explorați interfața pentru a vă familiariza cu opțiunile disponibile.

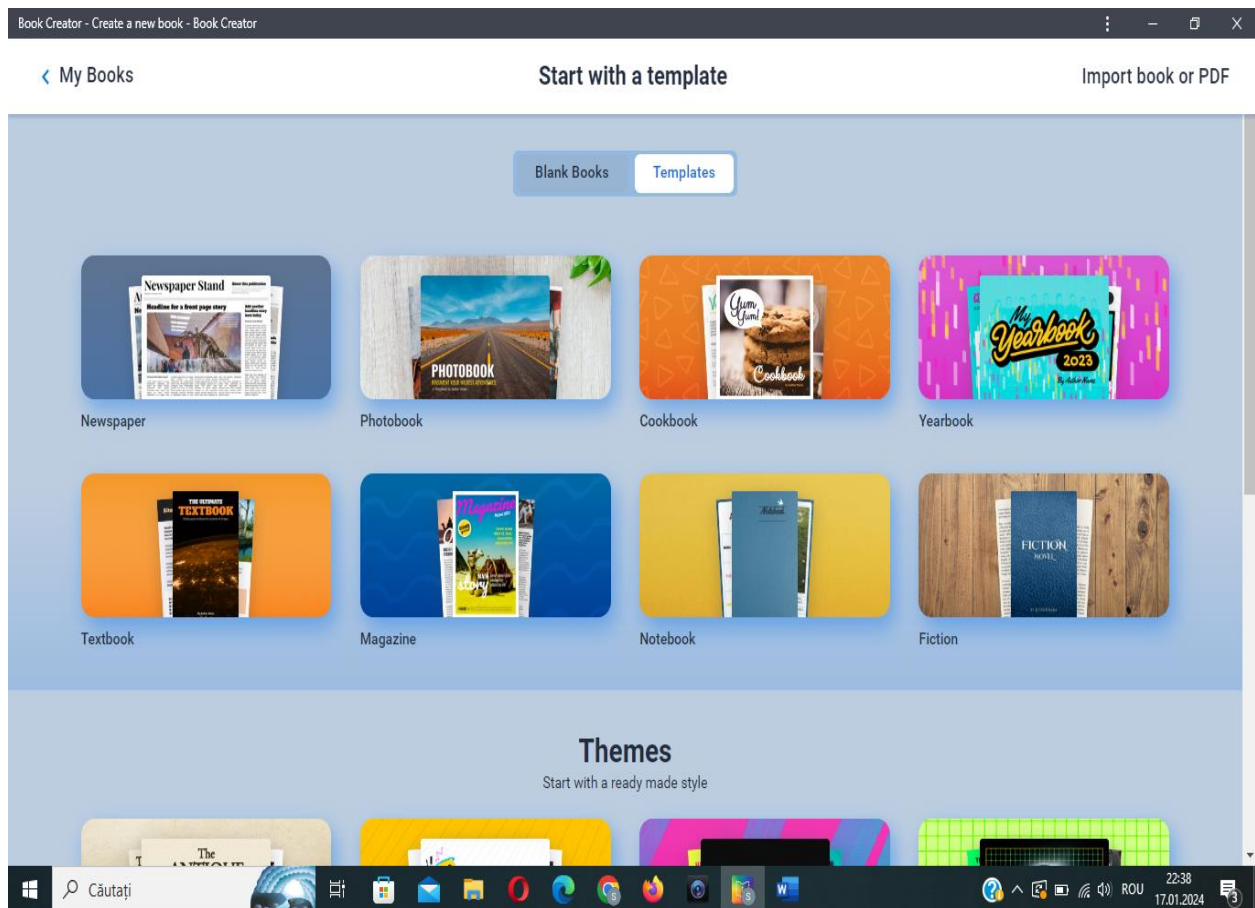


2. Crearea unui proiect nou:

- În panoul de control, selectați "Create a New Book" sau opțiunea similară.



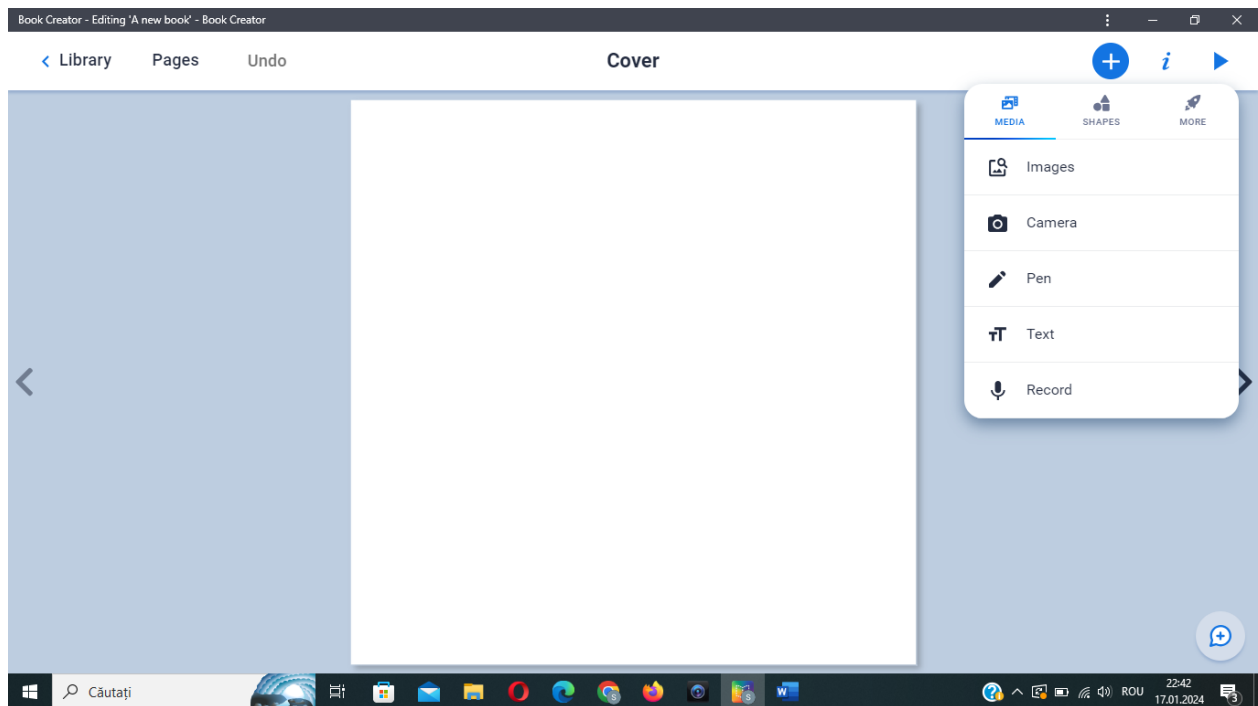
- Alegeți formatul și structura proiectului, cum ar fi "Roman" sau "Poezie".



3. Adăugarea de conținut:

- Utilizați opțiunile de adăugare pentru a include texte, imagini sau multimedia în paginile cărții.

Aveți posibilitatea să importați texte existente sau să creați conținut direct în platformă.

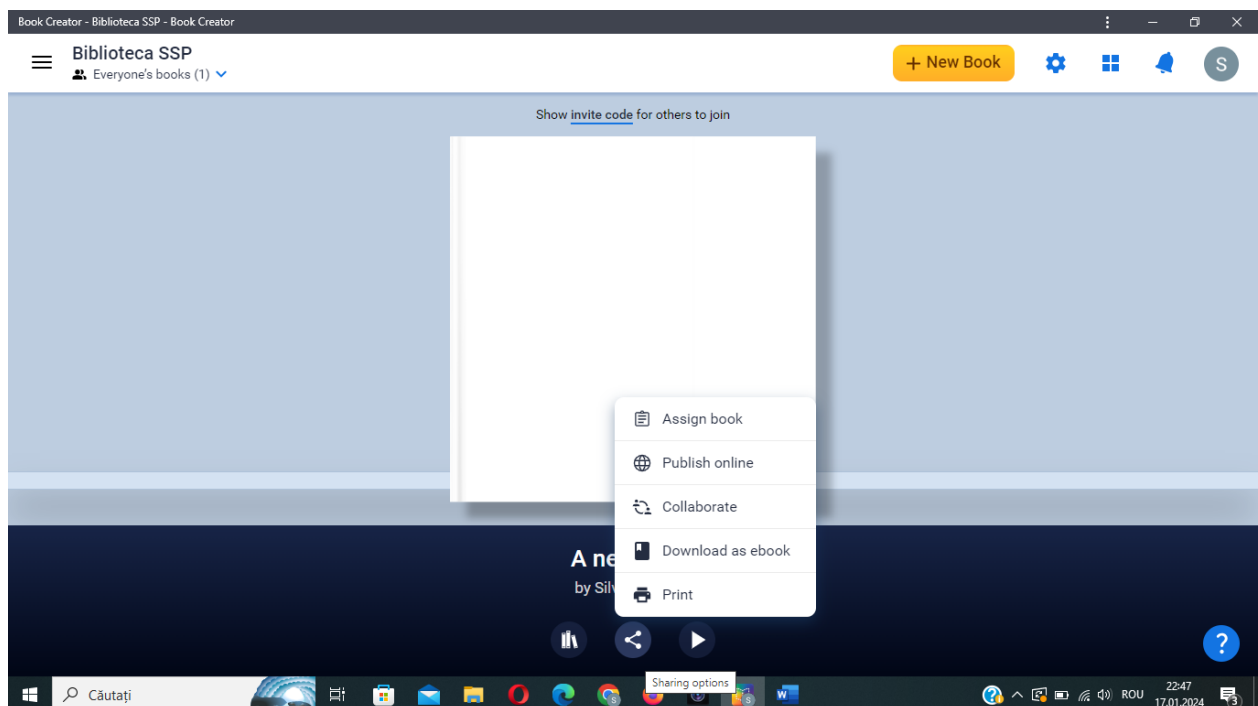


3. Organizarea conținutului:

- Rearanjați paginile pentru a crea o structură logică și coerentă.
- Folosiți instrumentele de editare pentru formatarea textului și adăugarea de stil.

4. Colaborarea:

- Dacă lucrați în echipă, utilizați opțiunile de partajare pentru a permite colegilor sau elevilor să contribuie la proiect.



5. Adăugarea de elemente interactive:

- Book Creator oferă opțiuni pentru adăugarea de elemente interactive, cum ar fi link-uri sau elemente multimedia, pentru a face experiența mai captivantă.

6. Revizuire și corectare:

- Asigurați-vă că verificați conținutul pentru eventuale erori gramaticale sau stilistice.

7. Publicarea și partajarea:

- După finalizarea proiectului, utilizați opțiunile de publicare pentru a distribui cărțile electronice create.

8. Integrarea în lecții:

- Integrați cărțile electronice în lecțiile dvs. de limba și literatura română pentru a spori participarea și angajarea elevilor.

9. Feedback și îmbunătățiri continue:

- Colectați feedback de la elevi și colegi pentru a vă îmbunătăți continuu metodele de utilizare a Book Creator în procesul de învățare.

În concluzie, Book Creator reprezintă o resursă valoroasă pentru elevi și profesori în cadrul orelor de limba și literatura română. Prin facilitarea creativității, dezvoltarea abilităților de analiză literară și integrarea tehnologiei în procesul de învățare, această aplicație aduce un suflu nou și captivant în sala de clasă, contribuind la formarea unei generații de elevi pregătiți să exploreze și să îmbrățișeze limbajul și literatura română într-un mod inovator.

Așadar sunt multe alte aplicații care pot fi folosite cu succes. Importante sunt disponibilitatea cadrului didactic de a le învăța, de a-i învăța pe elevi să le folosească și adaptabilitatea la nou. Cert este că, pentru a menține motivația elevilor, este important să integrăm metode noi, însă păstrând un raport de echilibru între tradițional (carte, auxiliare, caiete, portofolii) și modern (tabletă, smartphone, laptop).

Exemplu de Carte lucrată în Book Creator:

The image displays two screenshots of a digital book created in Book Creator. The top screenshot shows the book cover with the title "Prima mea Carte" and the author "Nicoleta scrie un Roman". The bottom screenshot shows an open book with a photo of the author on the left page and text on the right page.


Book Cover:

- Vulvoi Nicoleta
- Prima mea Carte
- Nicoleta scrie un Roman
- Editura Bucuriei
26 Octombrie 2020

Open Book:

Left Page:

Începutul săptămânii
altfel



Right Page:

Luni
Limba română

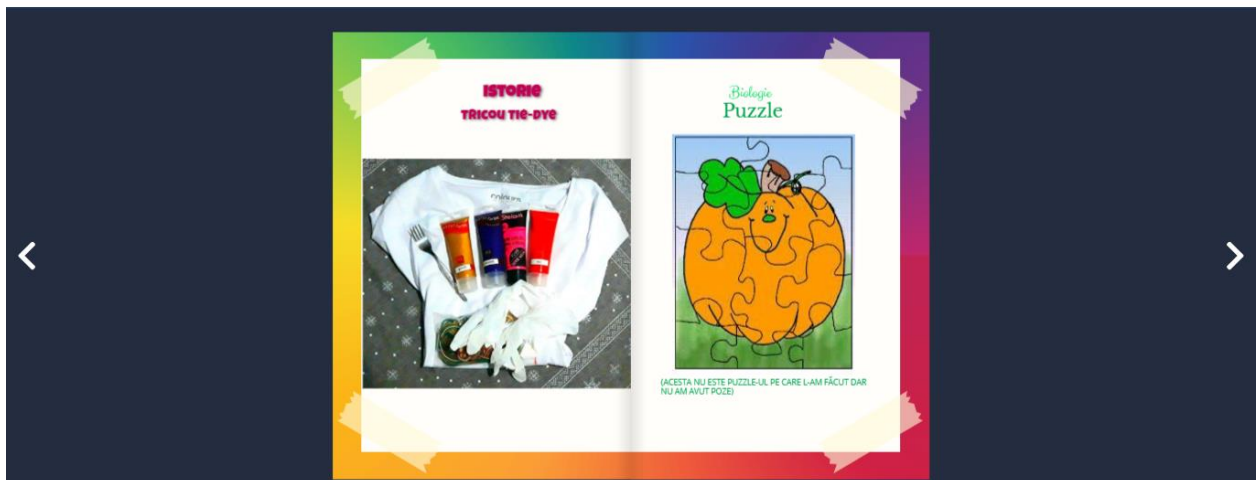
CVINTET

Toamna
Friguroasă, Bogată
Mergând, Citind, Ascultând
Toamna este atât de minunată
Colorată



Nicoleta scrie o carte
by NICOLETA V.

Read to me



Nicoleta scrie o carte
by NICOLETA V.

Read to me





Nicoleta scrie o carte
by NICOLETA V.

Read to me



Nicoleta scrie o carte
by NICOLETA V.

Read to me





Nicoleta scrie o carte
by NICOLETA V.

Read to me



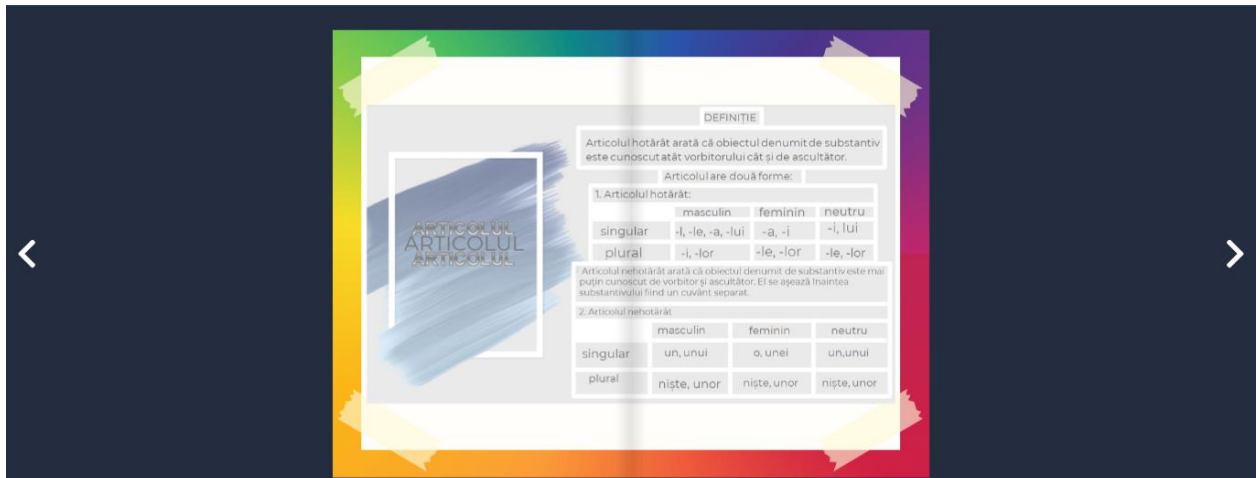
Nicoleta scrie o carte
by NICOLETA V.

Read to me

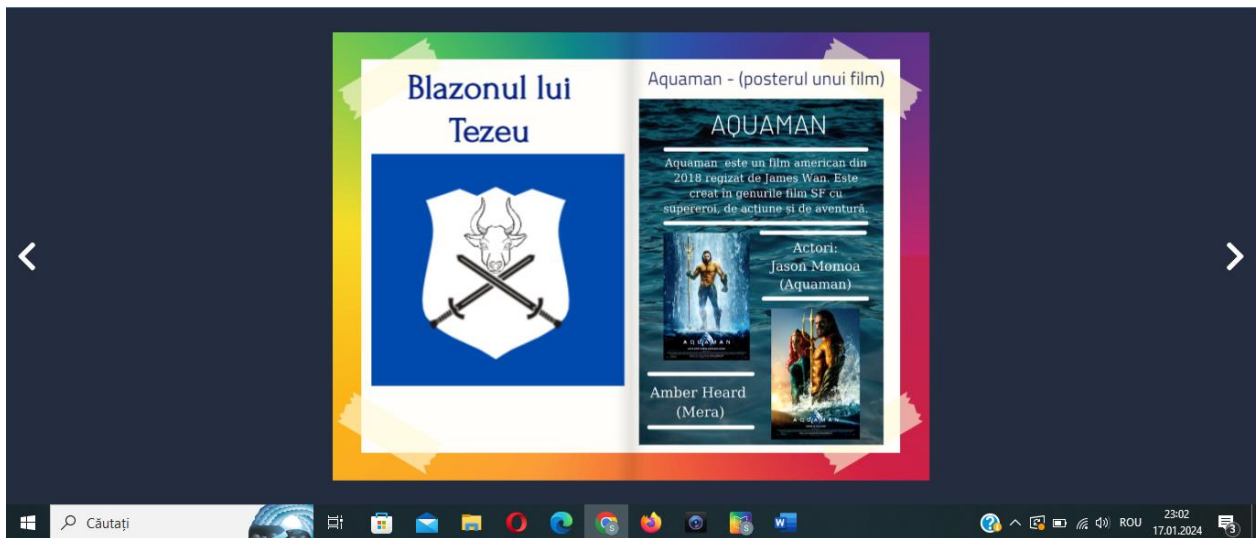


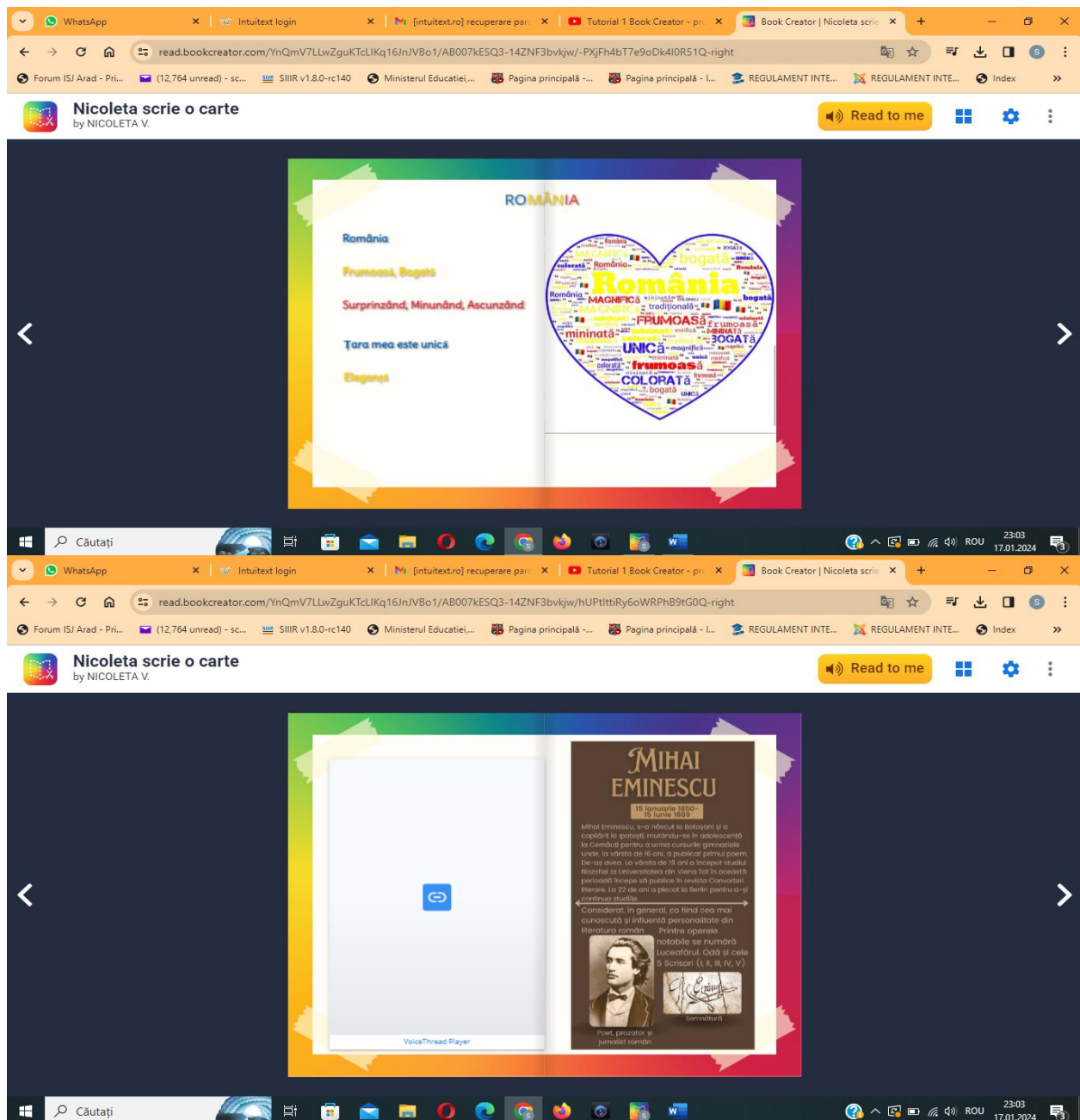


Read to me



Read to me





Sitografie:

1. <https://bookcreator.com/>
2. <https://docplayer.ro/195432507-Instrumente-online-%C3%AEn-procesul-didactic.html>
3. <https://iteach.ro/experiencedidactice/limba-si-literatura-romana-pe-tastatura>
4. <https://ro.wikicell.org/Create-a-Book-with-Book-Creator-1331>
5. <https://youtube.com/watch?v=62CiqAWKM-A&t=301s>
6. <https://youtube.com/watch?v=pRywJdxQD4o&t=230s>

Aplicația LearningApps

Turnea Irina, profesor învățământ primar
Liceul Teoretic Sebiș

LearningApps.org este o aplicație Web 2.0 concepută pentru a sprijini procesele de învățare și predare prin module interactive. Aceste module de învățare pot fi integrate direct în conținuturi de învățare, dar pot fi concepute și online de utilizatorii înșiși sau pot fi modificate.

Scopul LearningApps este de a aduna module care pot fi reutilizate și de a le pune la dispoziția publicului. Aceste module (denumite Apps) nu conțin din acest motiv un cadru special sau un scenariu concret de învățare, ci se limitează exclusiv la partea interactivă. Modulele, ele însele, nu reprezintă o unitate de învățare închisă, ci trebuie să fie încorporate într-un scenariu de predare corespunzător.

LearningApps (learningapps.org) este foarte ușor de utilizat, cu un tutorial complet pe pagina de pornire, care explică toate caracteristicile. Vă puteți crea propriile activități de la zero, folosind unul dintre șabloanele furnizate sau puteți adapta activitățile deja create. Introduceți un cuvânt cheie sau alegeți o categorie de explorat și, când găsiți o activitate care vă place, puteți „crea o aplicație similară” cu propriile idei și apoi să o împărtășiți cu elevii. Sarcinile practice pot fi realizate în câteva minute și le puteți utiliza din nou salvându-le în contul dvs. – crearea unui cont este gratuită!

Activitățile LearningApps pot fi utilizate cu toate nivelurile de cursanți. Puteți crea, de exemplu, o activitate simplă de potrivire a cuvintelor și imaginilor pentru elevii de ciclu primar. Pot fi create exerciții de asociere a unor operații matematice cu rezultatele corecte, sau de ordonare a cuvintelor în funcție de numărul de silabe. Toate aceste exerciții sunt preferate de elevi, deoarece învățarea are loc prin joc, imprimând un ritm dinamic și relaxat lecției.

<http://youtu.be/InKqxza0YdU>

<https://youtu.be/BQZaRCysnP?feature=shared>

<https://youtu.be/nF5AW3ikTa4?feature=shared>

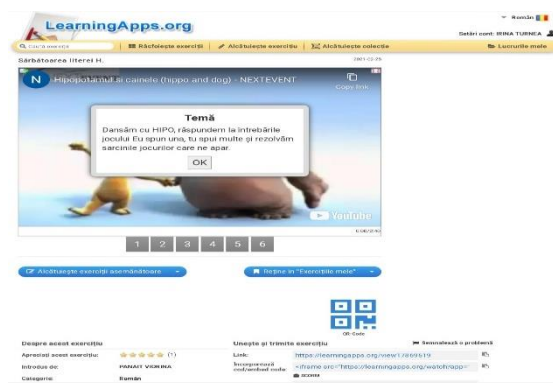
Categoriile încorporează majoritatea disciplinelor de studiu, iar tipurile de exerciții care pot fi alcătuite sunt diverse pornind de la:

Cuvinte încrucișate
 Jocul Millionarii
 Marchează în text
 Quiz cu alegere
 Joc-Perechi(Text/Image)
 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
 Instrumente
 App Matrix
 Audio/Video cu inserări
 Avizier
 Caiet
 Calendar
 Chat
 Mindmap
 Scrieți împreună

Exercițiile(Apps) se pot alcătui relativ simplu, urmând instrucțiunile de pe site. Există numeroase modele care facilitează crearea acestora într-un timp relativ scurt.

Mi-am alcătuit propria bază de apps/exerciții pentru elevii de ciclu primar:

<https://learningapps.org/myapps.php>



LearningApps.org

Român

Setări cont: IRINA TURNEA

Caută exercițiu

Răsfălește exerciții

Alcătuiește exercițiul

Alcătuiește colecție

Lucrurile mele

Circuitul apei in natura

2021-03-19

TOPIRE

CONDENSARE

PRECIPITATII

COLECTARE

Alcătuiește exerciții asemănătoare

Retine în "Exercițiile mele"

QR-Code

Despre acest exercițiu

Apreciați acest exercițiu: ★★★★★ (7)

Introdus de: Oana Tofan

Categorie: Omu/Mediul Inconjurător

Unește și trimite exercițiul

Link: <https://learningapps.org/view18473894>

Incorporează codul embed code: `<iframe src="https://learningapps.org/watch?app="`

Semnalează o problemă

Sitografie:

1. <https://elearningindustry.com/the-emergence-of-learning-apps-transforming-education-in-2023>
2. <https://galleryteachers.com/2023/02/the-benefits-of-learning-apps/>

GoQR

Vesa Ramona Mihaela, profesor fizică

Liceul Teoretic Sebiș

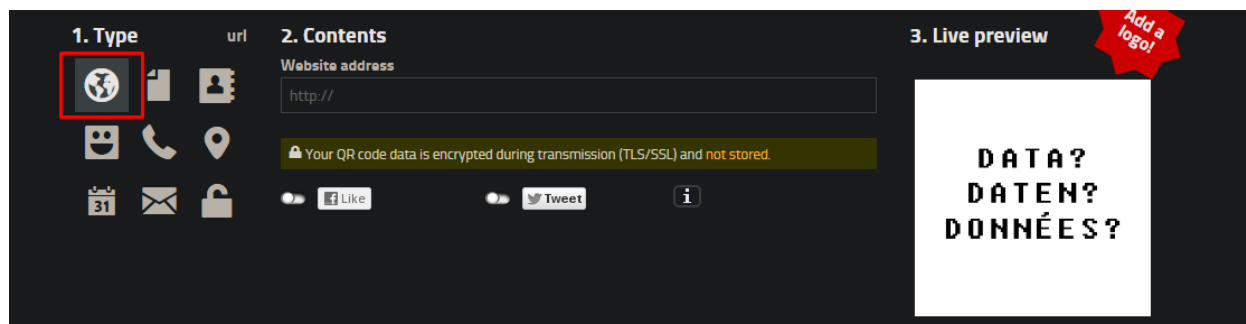
QR este o prescurtare din engleză de la quick response („răspuns rapid”). Acesta este o metodă de a stoca informație într-o etichetă vizuală, ce poate fi citită de un telefon.

GoQR este o aplicație digitală pentru profesorii care doresc să utilizeze sau să creeze o varietate de activități pentru elevii lor. Pe acest site, profesorii pot să genereze diferite coduri QR cu programa școlară și să faciliteze un proces de învățare mai interesant pentru elevi.

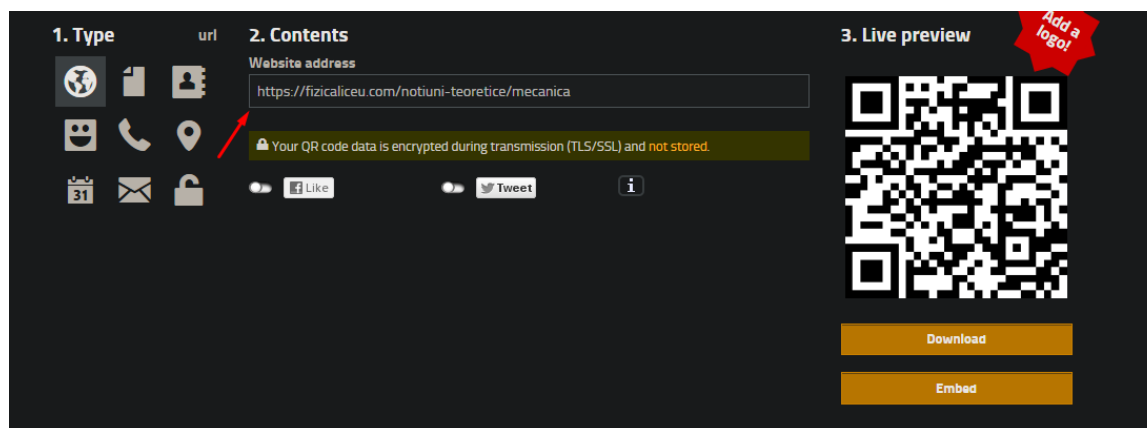
Posibilitățile în care codurile QR pot fi încorporate în cursurile oricărei discipline sunt nesfârșite iar crearea unui cod QR este foarte simplă cu ajutorul acestui site.

Cum se crează un cod QR?

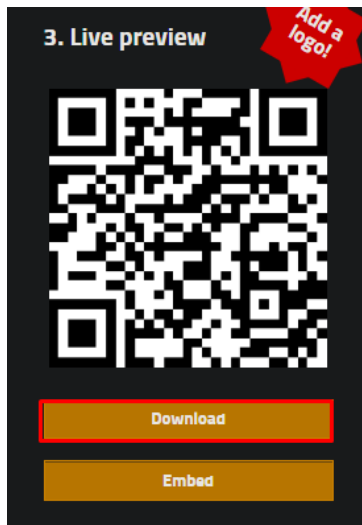
Distribuirea unor materiale pentru a învăța se poate face foarte ușor printr-un cod QR. Pentru a face asta, prima dată se selectează ce tip de conținut va avea codul QR.



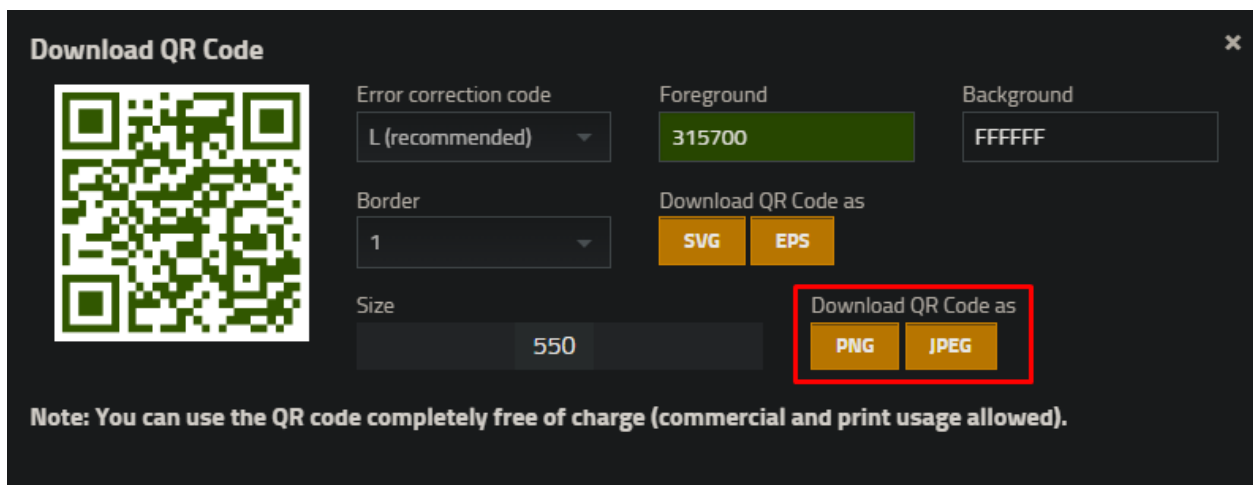
Al doilea pas este de a introduce site-ul dorit in căsuța alăturată.



După introducerea site-ului, in partea dreaptă va apărea codul QR generat automat de acesta. Pentru a putea folosi codul va trebui sa îl descărcăm apăsând pe butonul de Download.



Înainte de a-l descărca, site-ul oferă posibilitatea de a customiza codul QR prin schimbarea culorilor, adăugarea unei margini și mărimea acestuia. După finalizarea detaliilor, se alege modul de descărcare al acestuia – PNG sau JPEG.



Acum că codul QR este creat poate să fie folosit în o multitudine de moduri.

1. Distribuirea unor fișiere digitale

Profesorii pot să distribuie materiale de învățare, cum ar fi PDF-uri, documente Word, foi de calcul și alte fișiere digitale cu un cod QR. Printr-o scanare, elevii pot descărca materialele de pe telefoanele lor pentru acces și citire mai ușoară. Distribuirea acestui cod poate să fie făcută de acasă ca elevii să lucreze sau codul să fie folosit la ore, fiind folosit pe parcursul predării cu diferite informații și exemple incluse în acesta.

2. Distribuirea unor chestionare și examene online

Codul QR permite profesorilor să efectueze cu ușurință chestionare, examene, sondaje și evaluări ale performanței elevilor online. În loc ca profesorii să se bazeze pe partajarea link-urilor, profesorii pot distribui acest cod QR elevilor lor. Printr-o scanare, elevii pot accesa imediat site-ul. Este foarte convenabil deoarece profesorii își pot personaliza sau edita cu ușurință întrebările, pot ține cont mai ușor de răspunsurile elevilor și le pot trimite rezultatele indiferent dacă sunt în sala de curs sau acasă.

3. Clasele online

Google Meet și Zoom au preluat sistemul educațional atunci când a apărut pandemia. Școlile au început să implementeze cursuri online și hibride, iar profesorii au ajuns să distribuie o grămadă de link-uri către cursurile online.

Codul QR este o soluție mult mai bună deoarece cu ajutorul acestuia se poate cripta adresa URL a cursului online în el. Acum elevii nu mai trebuie să se uite peste tot istoricul conversației unde a fost trimis link-ul doar pentru a-l accesa. Ei pot să ajungă imediat la orele respective doar prin scanarea unui cod. De asemenea, adresa URL poate să fie schimbată ori de câte ori se utilizează o nouă adresă a cursului online.

4. Asistență suplimentară și feedback

Codurile QR sunt excelente pentru a oferi ajutor elevilor imediat. De exemplu, atunci când sunt create diferite instrucțiuni sau cerințe pentru un proiect, acestea pot să fie incluse în coduri QR. Acestea pot să mai fie folosite pentru a ajuta elevii atunci când primesc o temă mai complicată. Codurile QR pot să includă diferite videoclipuri informative pe care elevii pot să le urmărească în caz că s-au blocat la o anumită cerință și au nevoie de ajutor.

Codurile QR funcționează foarte bine și pentru a oferi elevilor feedback despre munca lor.

5. Redirecționarea către tutoriale video și imagini

Învățarea asistată de diferite videoclipuri este una dintre cele mai eficiente strategii de predare. Dacă intenționați să utilizați videoclipuri ca material didactic, încorporarea lor într-un cod QR este o soluție excelentă pentru o difuzare mai rapidă.

Elevii pot accesa videoclipuri online sau offline prin intermediul telefoanelor lor prin simpla scanare a codului. În loc de trimiterea link-urilor, codurile QR oferă o alternativă mai bună, care este atât convenabilă cât și eficientă.

6. Extinderea oportunităților de învățare

Încurajarea elevilor să meargă mai departe este foarte ușoară doar prin atașarea unor coduri QR. Includerea lor în diferite fișe de lucru care să ducă la informații și resurse suplimentare poate fi foarte de ajutor pentru cei curioși.

De exemplu, aici se pot chiar și lansa provocări elevilor să găsească diferite articole, videoclipuri sau alte resurse suplimentare despre un subiect legat de lecție și să creeze coduri QR pentru a-și împărtăși descoperirile cu colegii. Dacă fac proiecte, postere sau alte prezentări de cercetare, pot include coduri QR care leagă la referințele lor sau la alte resurse conexe.

7. Distribuirea anunțurilor

Codurile QR sunt instrumente de difuzare a informațiilor. Este unul dintre cele mai bune modalități de a partaja anunțuri și notele din clasă. Acestea pot să fie imprimate pe o foaie de hârtie și pusă prin clasă sau chiar trimise într-un spațiu virtual.

Oriunde sunt plasate, ar trebui să se asigure că elevii le vor putea scana în continuare și pot accesa fișierul încorporat cu ușurință.

De ce codurile QR pot să fie o variantă mai bună decât link-urile?

Chiar dacă majoritatea lucrurilor prezentate pot să fie făcute doar prin afișarea unei adrese URL pe ecran, este mai predispus la erori și mai consumator de timp să le ceri elevilor să tasteze un șir lung de litere. Un simplu cod QR este mult mai ușor și rapid de scanat doar cu ajutorul unui telefon. Pe lângă asta, codurile QR au diferite avantaje față de adresele URL:

1. Accesibilitatea offline: Codurile QR sunt excelente pentru a distribui diferite link-uri în varianta fizică. Ele pot să fie atașate în diferite locuri, pot să apară pe postere și multe altele.

2. Ușurința scanării: Scanarea unui cod QR este rapidă și directă. Majoritatea telefoanelor au funcția de scanare a codului QR, deci nu necesită aplicații în plus pentru scanarea lor.

3. Personalizarea vizuală: Codurile QR pot să fie personalizate cu diferite culori, lucru care poate să fie de folos atunci când apar mai multe coduri de la profesori diferiți.

Sitografie:

1. <https://er.educause.edu>
2. <https://facultyfocus.com>
3. <https://goqr.me/>
4. <https://medium.com>
5. <https://qrcode-tiger.com>

