

București, 01.09.2020

Către dna. DANIELA GRECU

Lucrarea **INSTRUMENTE ONLINE ÎN PROCESUL DIDACTIC (EDIȚIE ONLINE PDF, 2020)** autor **DANIELA GRECU** a fost înregistrată având codul **ISBN 978-973-0-32610-9**.

În cazul lucrărilor tipărite, autorul se obligă să tipărească codul ISBN pe coperta a IV-a și pe verso paginii de titlu. În cazul lucrărilor electronice (CD-Rom, DVD), autorul se obligă să menționeze codul ISBN pe ecranul de prezentare al lucrării și pe coperta CD-Rom-ului.

În cazul lucrărilor online, autorul se obligă să menționeze codul ISBN pe ecranul de prezentare împreună cu toate celelalte elemente bibliografice (titlul lucrării, autorul, localitatea unde este publicată lucrarea și anul de editare). Pe lucrare nu poate apărea denumirea unei edituri.

Lucrările realizate în regie proprie nu primesc Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României.

Atentie!

In perioada stării de alertă, depunerea publicațiilor cu titlu de depozit legal se va realiza exclusiv prin intermediul Poștei Române sau al firmelor de curierat.

Mulumim.

IMPORTANT!!!! Pentru lucrările tipărite și electronice pe suport fizic (CD-ROM, DVD) se aplică prevederile Legii 111/1995 republicată 2007 – Legea Depozitului legal. Trimiterea documentelor se efectuează din prima tranșă de tiraj, în termen de maximum 30 de zile de la data apariției (A SE VEDEA PAGINA 2).

Nerespectarea obligației de trimitere a documentelor cu titlu de depozit legal se sancționează cu amendă contravențională de la 300 la 3000 lei pentru persoanele fizice, în funcție de prețul de vânzare al documentului sau valoarea documentară.

Mihaela-Laura STANCIU
Coordonator,
Centrul Național ISBN



CUPRINS

I.	APLICAȚII COLLABORATIVE	4
	<i>I.1. GOOGLE DRIVE</i>	<i>4</i>
	<i>I.2. MEETINGWORDS</i>	<i>6</i>
II.	NORI DE CUVINTE	11
	<i>II.1. WORDLE</i>	<i>11</i>
	<i>II.2. WORDART</i>	<i>13</i>
III.	TESTE ONLINE	17
	<i>III.1. KAHOOT</i>	<i>17</i>
	<i>III.2. QUIZIZZ</i>	<i>20</i>
	<i>III.3. WORDWALL</i>	<i>22</i>
	<i>III.4. QUIZLET</i>	<i>23</i>
	<i>III.5. PROPROFS</i>	<i>25</i>
	<i>III.6. LEARNINGAPPS</i>	<i>26</i>
IV.	ORGANIZAREA IDEILOR	28
	<i>IV.1. POPPLET</i>	<i>28</i>
	<i>IV.2. BUBBL.US</i>	<i>30</i>
V.	COLAJUL DE MATERIALE	31
	<i>V.1. PHOTO GALLERY</i>	<i>32</i>
	<i>V.2. COLLAGE</i>	<i>32</i>
VI.	OFERIREA DE FEEDBACK	35
	<i>VI.1. GRĂDINA DE RĂSPUNSURI</i>	<i>35</i>
	<i>VI.2. GOOGLE FORM</i>	<i>37</i>
VII.	JOCURI DIDACTICE	38
	<i>VII.1. JIGSAW PLANET</i>	<i>38</i>
	WEBOGRAFIE	41

I. APLICAȚII COLLABORATIVE

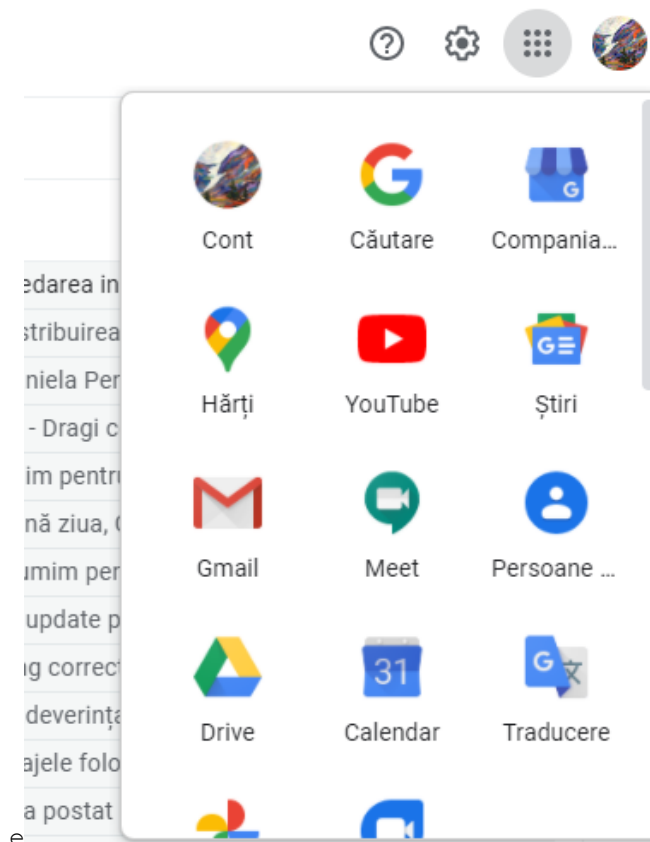
Web-ul social este centrat pe interactivitatea dintre utilizatori, precum și pe activități de publicare, căutare, regăsire și interpretare a informațiilor. Implementarea unei infrastructuri care să permită colaborarea cât mai eficientă și mai rapidă sau care să facă atât posibilă extragerea de date cu privire la profilele și schemele de comunicare ale utilizatorilor, cât și prelucrarea acestora, a devenit o necesitate în cazul marilor comunități online. Scopul acestor facilități este de a-și ajuta utilizatorii să transmită informații relevante, să cunoască alte persoane cu aceleași interese sau să găsească soluții la problemele pe care le întâmpină.

I.1. GOOGLE DRIVE

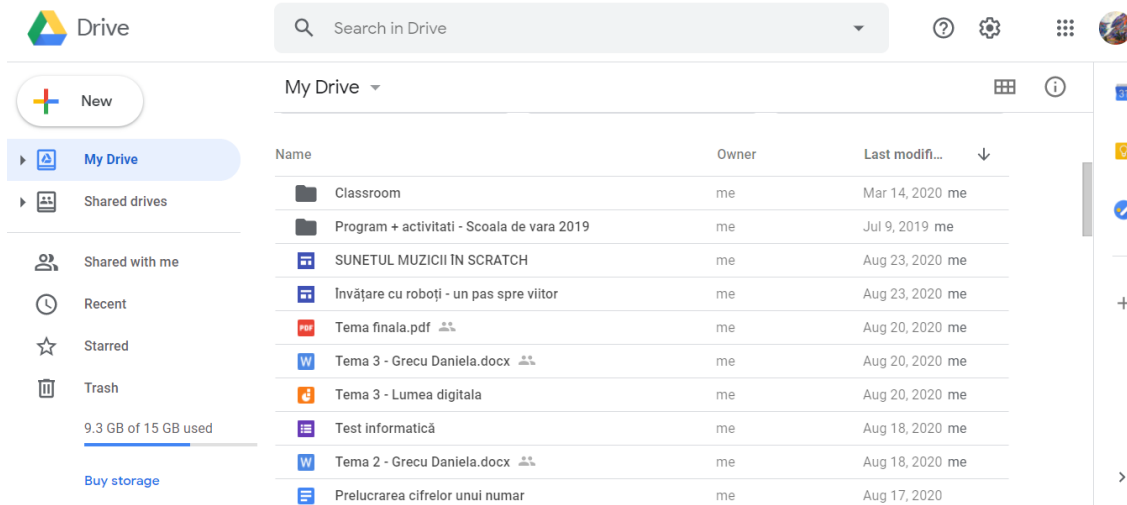
Una dintre cele mai folosite aplicații colaborative este Google Drive. Această aplicație se accesează online iar conectarea se face prin user și parolă. Pentru a putea să o folosești, în primul rând trebuie să ai un cont Google.

Crearea unui cont Google se realizează prin accesarea adresei <https://www.google.com/gmail/>, iar apoi click pe butonul „**Create an account**”.

Pentru a folosi aplicația Google Drive accesează adresa <https://www.google.com/drive/> sau din contul de Gmail dăm clic pe **Aplicații Drive** și apoi alegem **DRIVE**.

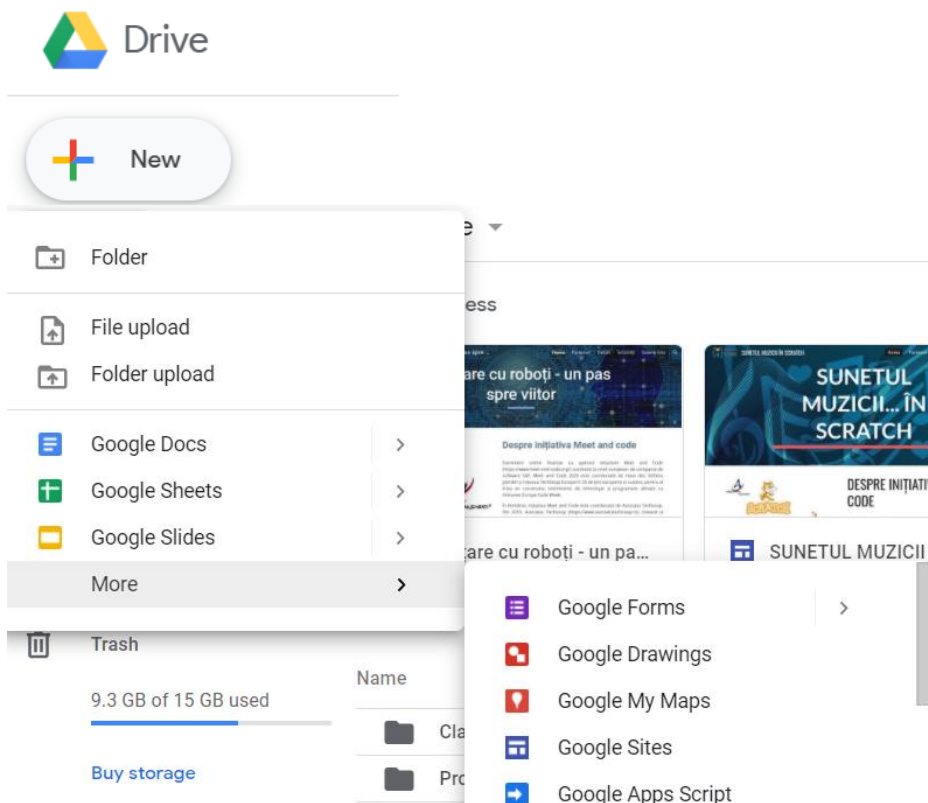


În noua fereastră care se deschide putem vedea aplicațiile pe care le avem la un moment dat în Drive (foldere, fișere).



Avem posibilitatea de a crea noi foldere sau fișiere dând clic pe NOU(NEW). Apoi alegem operația pe care dorim să o efectuăm:

- Creare de folder
- Încărcare de fișier de pe calculatorul nostru
- Încărcare de folder de pe calculatorul nostru
- Crearea de noi fișiere cu: Google Docs (similare cu Microsoft Word), Google Sheets (similar cu Microsoft Excel), Google Slides (similar cu Microsoft PowerPoint), Google Form (Formulare) , etc



I.2. MEETINGWORDS

MEETINGWORDS (<http://meetingwords.com/>) este un spațiu colaborativ ce poate fi folosit de către profesori în lucrul cu elevii.

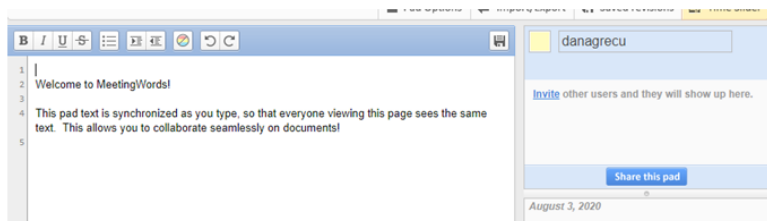


- MeetingWords este un program simplu de editare a textului pentru web.
- Se poate utiliza imediat **fără înregistrare**, iar textul este stocat pe web, astfel încât se poate accesa de pe orice computer.
- De asemenea, se pot invita și alte persoane să scrie cu dvs. Până la **32 de persoane** pot introduce în același document, în același timp!
- MeetingWords este destinat colaborării în timp real între oameni.
- Nu este destinat pentru stocarea documentelor pe termen lung.
- Documentele pot fi șterse dacă nu au fost utilizate în mai mult de șapte zile.

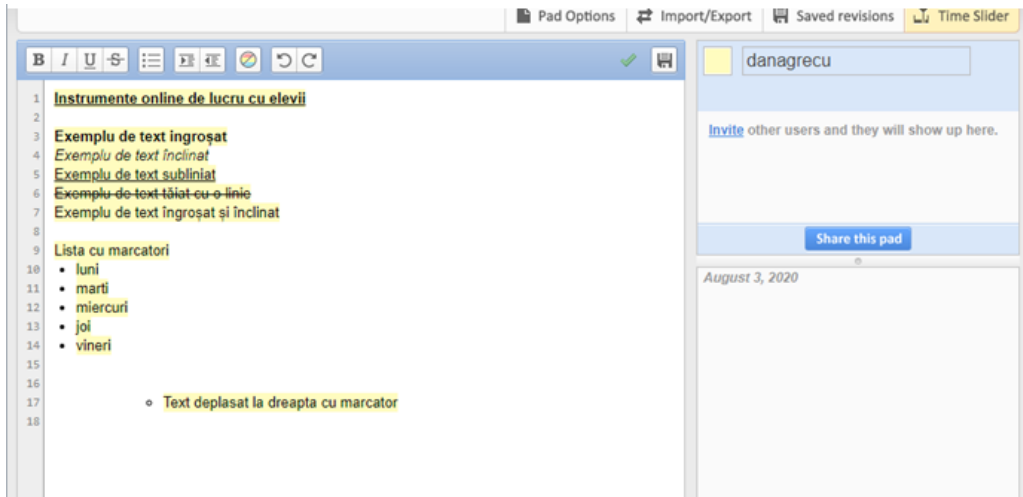
- Clic pe butonul **Create public pad**



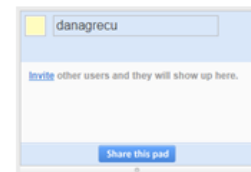
- După alegerea anterioară vom vedea următorul ecran:



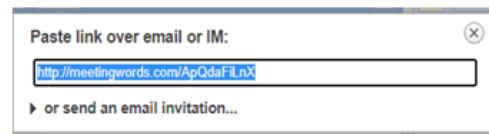
În stânga putem începe să edităm. De exemplu, putem scrie titlul documentului pe care apoi urmează să-l distribuim colegilor /elevilor pentru a lucra colaborativ.



În partea dreaptă avem un buton **Share this pad** cu ajutorul căruia putem distribui pad-ul colegilor/elevilor



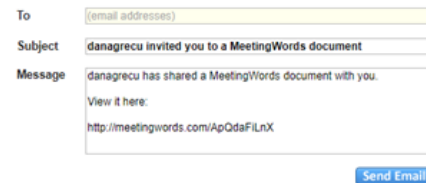
După ce am dat clic pe acel buton ne va apărea următorul mesaj:



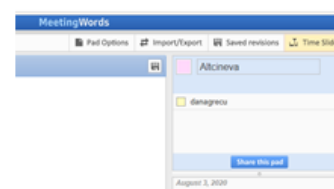
Link-ul din caseta respectivă îl putem distribui pe email/mesagerie instantă.

▼ or send an email invitation...

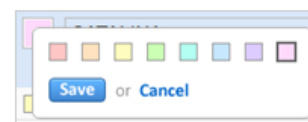
Sau introducem adresa de email a elevilor/colegilor și dăm clic pe **Send email**.



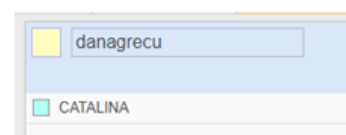
În momentul în care **altcineva** a deschis documentul de pe link-ul pus la dispoziție de dvs, va apărea în partea dreaptă, lângă caseta colorată, numele **ALTCINEVA**.



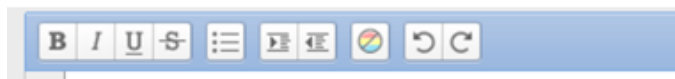
Înlocuiesc textul respectiv cu numele noului colaborator, și totodată, am posibilitatea să aleg o culoare de evidențiere a textului pe care urmează să-l scriu. La final dau clic pe **SAVE**.



Apoi pot trece la editarea documentului. Totul se transmite și se salvează în mod instantaneu la ceilalți colaboratori

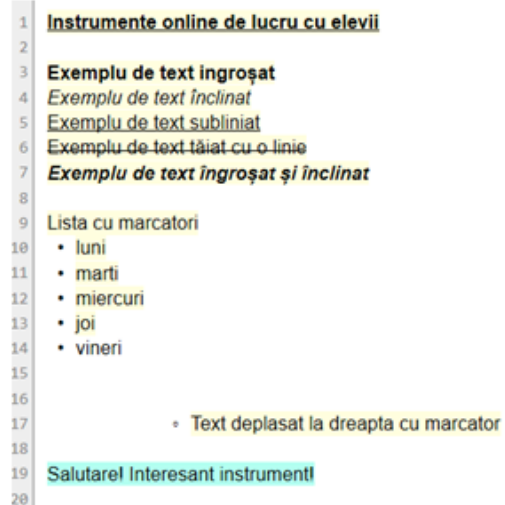


OPȚIUNI PENTRU TEXT

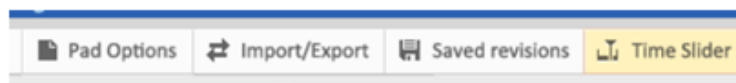


Opțiuni de editare a textului:

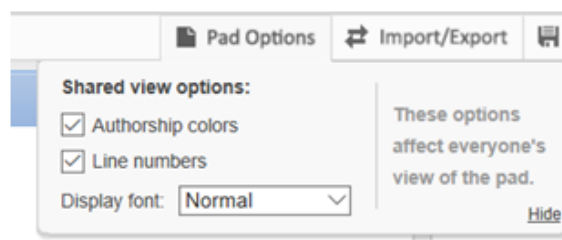
- scriere îngroșată
- scriere înclinată
- scriere subliniată
- scriere tăiat cu o linie
- introducerea de marcatori
- deplasarea (indentarea) textului la dreapta sau stânga
- Ștergerea culorii de evidențiere
- Undo și Redo



ALTE OPȚIUNI



- Șterge sau afișează culorile de evidențiere
- Șterge sau afișează numerotarea liniilor de text
- Fontul de afișare a textului: Normal sau Monospaced

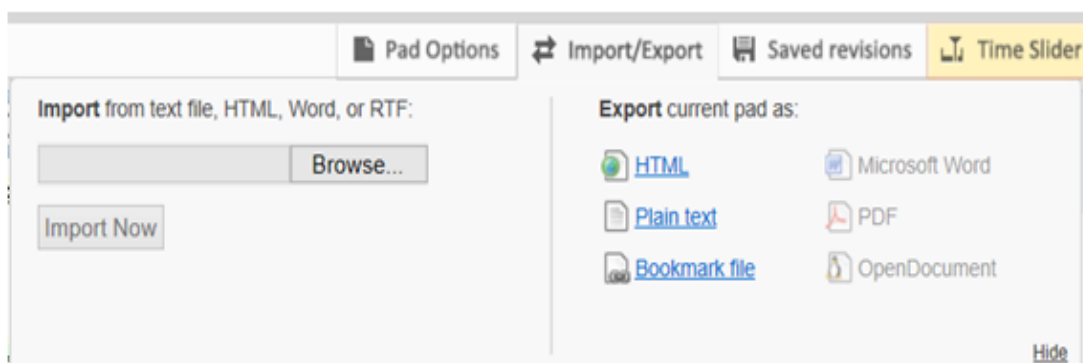


Alegerea acestor opțiuni afectează pe toți cei care utilizează acest pad

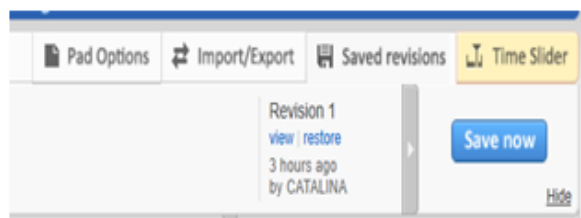
Clic pe **HIDE** pentru a închide această secțiune.

Importul de documente - din păcate nu este posibil (deși apare această funcționalitate a aplicației) **însă** putem copia un text, dintr-un document al nostru/de pe Internet, și apoi lipi pe spațiul spațiul de lucru al aplicației.

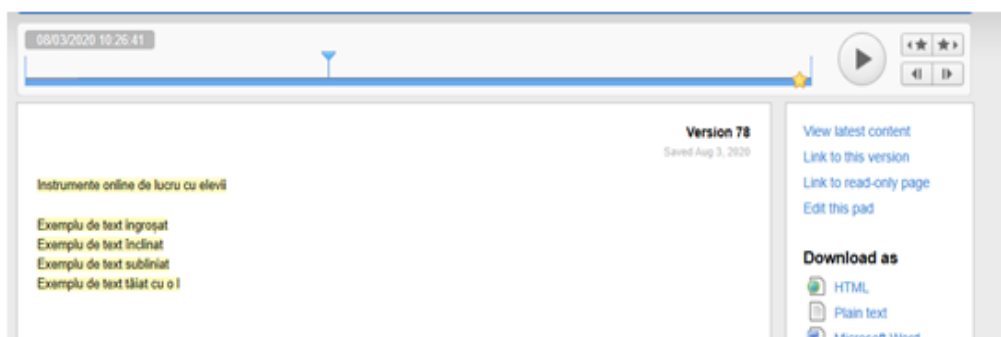
Exportul pad-ului se poate face în format HTML/txt/pagină favorită



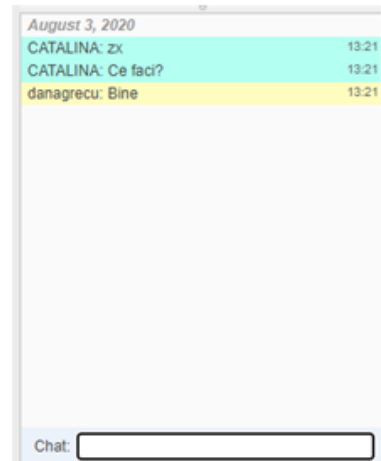
- Reviziile salvate



- Modul de introducere a textului de-a lungul timpului (ca un film)



În partea stângă, avem posibilitatea să scriem în chat.



Slidebar – ascunde/afișează casetele din stânga

Full window –afișează pe tot ecranul (elimină uprafețele gri din laterale)

Acest instrument poate fi utilizat cu ușurință pentru proiecte de grup. Un scenariu educațional ar putea fi o sarcină în care elevii sunt rugați să lucreze în grupuri de 4-5, pentru a dezvolta un proiect pe teme de mediu/educație media/etc. sau în cadrul unor discipline precum biologie/ literatură/ geografie/ istorie... sau la dirigenție.

II. NORI DE CUVINTE

Un nor de cuvinte este o imagine formata din liste de cuvinte, cu cat mai des apare un cuvânt in lista cu atat el apare evidentiat in imagine. Norul nu are neaparat forma unui nor, el poate fi sub forma unei inimi, a unui copac etc. Fontul , culoarea si orientarea pot fi diferite rezultand un design unic.

Valoarea educationala:

- Imbunatatirea vocabularului
- Formeaza conexiuni între concepte
- Genereaza idei noi
- Promoveaza creativitatea
- Motiveaza copii

II.1. WORDLE

Wordle este o aplicație Java care analizează o porțiune de text sau un flux informațional (feed) și crează un nor de cuvinte din ele.

Folosiți varianta de instalare pe calculator. Este gratuită.

Instalați aplicația Wordle (stânga jos)



The screenshot shows the Wordle website with a navigation bar containing links for Home, Create, Credits, FAQ, and Advanced. The main content area describes Wordle as a toy for generating word clouds and provides instructions for installing a desktop version. A green callout box highlights the installation link for a Java applet. Below the text, there are two examples of word clouds (the letter 'W' with 'RDL' below it) and links to download the Windows and Mac OS X installers.

Wordle™ Home Create Credits FAQ Advanced

Wordle is a toy for generating "word clouds" from text that you provide. The clouds give greater prominence to words that appear more frequently in the source text. You can tweak your clouds with different fonts, layouts, and color schemes. The images you create with Wordle are yours to use however you like. You can print them out, or save them to your own desktop to use as you wish.

Because the Wordle web toy no longer works for most people, you might want to try installing a desktop version of it on your Mac or Windows computer. The desktop version is exactly the same as the old web version. You'll have to work around various scary security warnings, because the app installers aren't signed.

Release notes:

- v0.2 - Windows version should work on Win32 and Win64 now. The app will recognize text pasted in the "[advanced](#)" format.
- v0.1 - initial release

W_{RDL} **W**_{RDL}

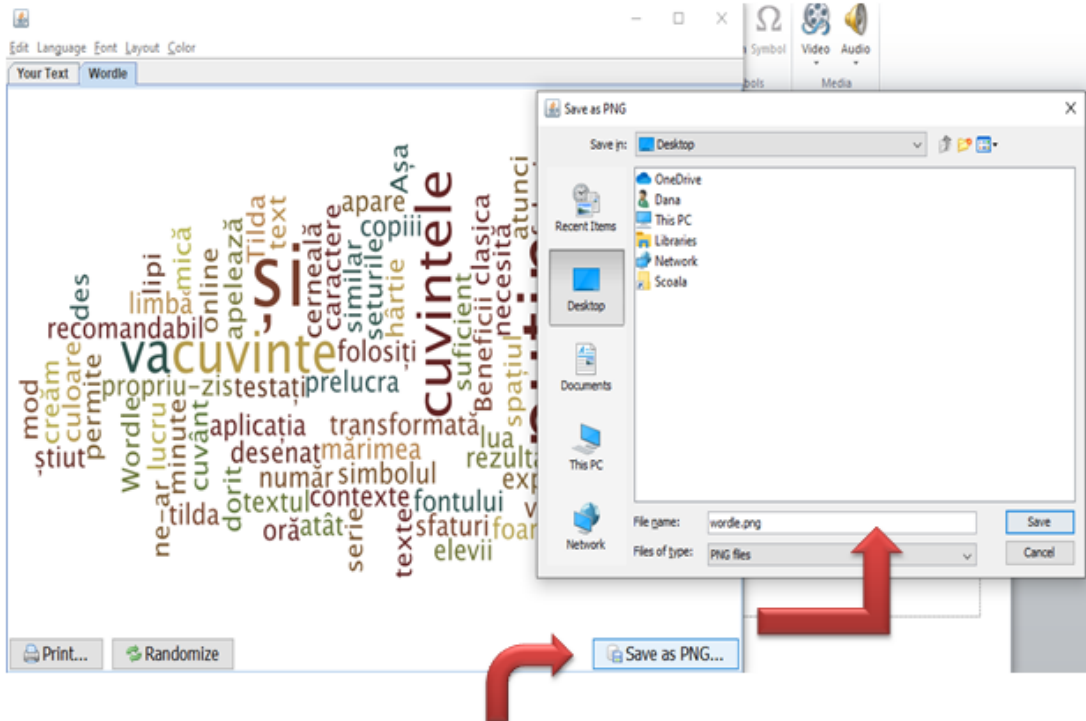
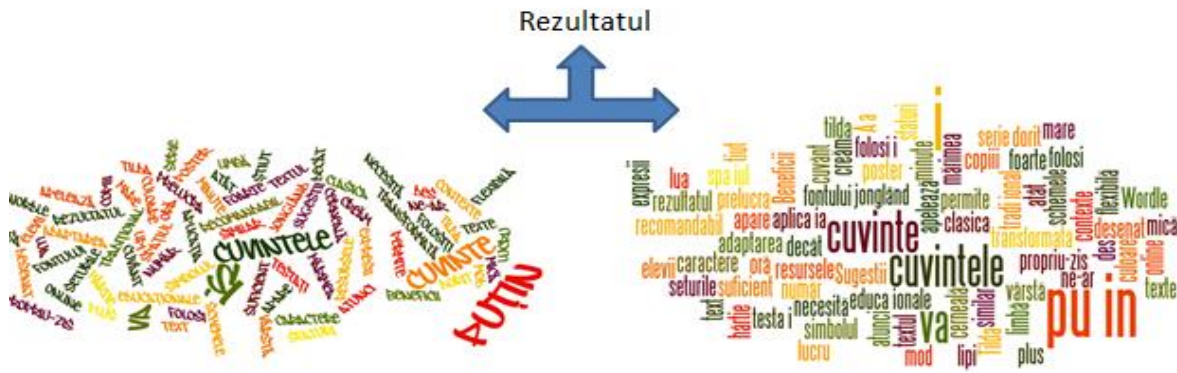
[Windows installer](#)
wordle_windows_0_2.exe

[Mac OS X installer](#)
wordle_macos_0_2.dmg

Posibil să vi se ceară să instalați un applet Java :
<https://java.com/en/download/>



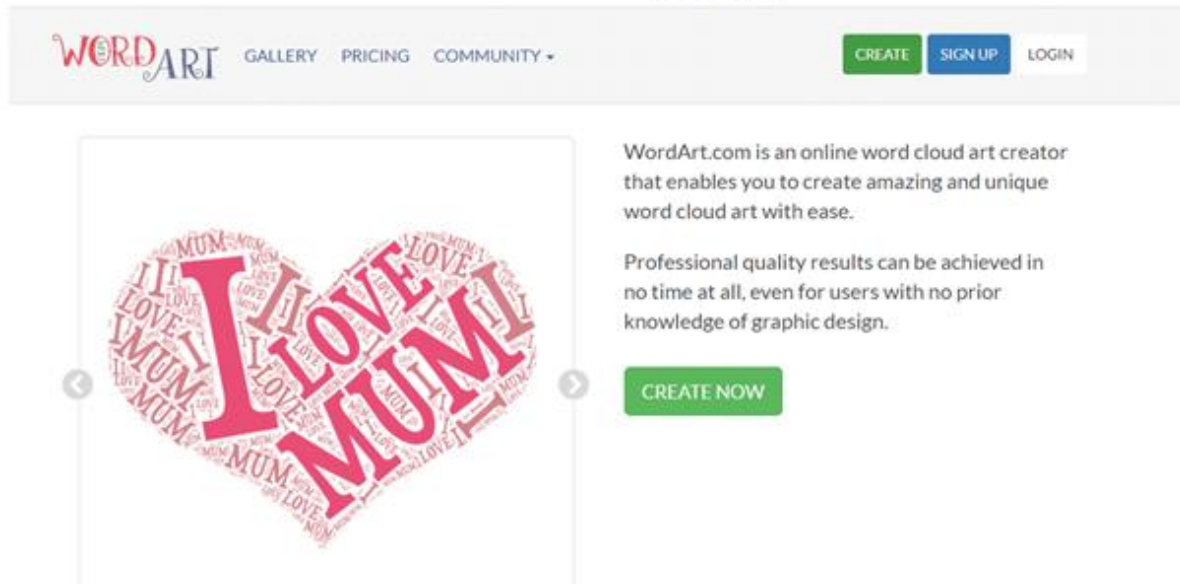
Introducem textul.



- La final avem posibilitatea să salvăm norul de cuvinte pe calculatorul nostru în format PNG.

II.2. WORDART

- <https://wordart.com/> Pentru a crea un nor de cuvinte aici, dăm clic pe **Create**

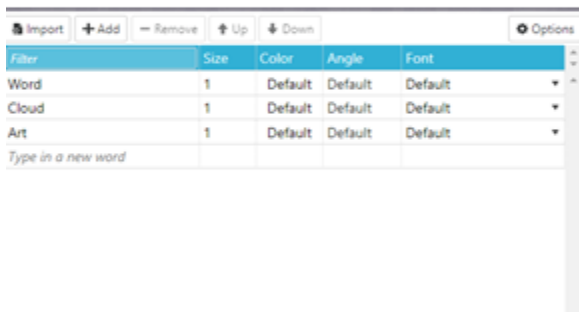


WordArt.com is an online word cloud art creator that enables you to create amazing and unique word cloud art with ease.

Professional quality results can be achieved in no time at all, even for users with no prior knowledge of graphic design.

CREATE NOW

Pasul 1



Filter	Size	Color	Angle	Font
Word	1	Default	Default	Default
Cloud	1	Default	Default	Default
Art	1	Default	Default	Default

Type in a new word

- Introducem câte un cuvânt pe rând sau importăm un text deja scris.
- Alegem dimensiunea, culoarea, unghiul de înclinație, tipul fontului

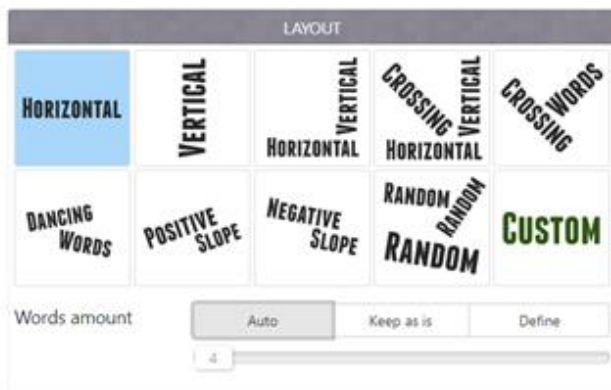
Pasul 2

- Alegem forma sub care să se prezinte norul nostru de cuvinte.
- Aveți mai multe categorii sau încărcați de pe calculatorul propriu o imagine.

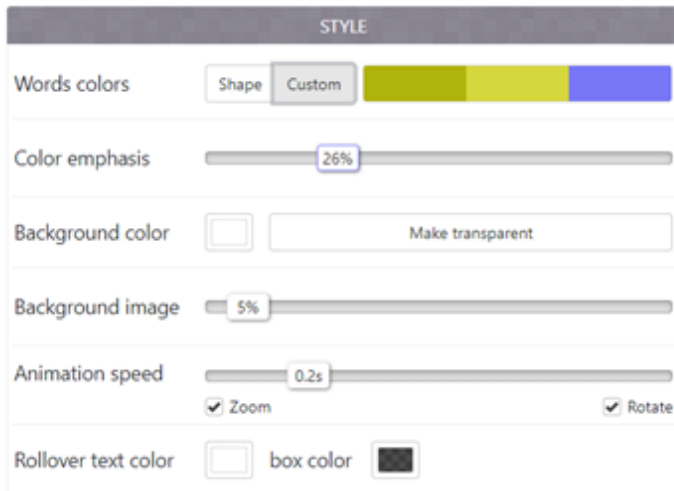


Pasul 3

- Alegem fontul și modul de afișare al cuvintelor

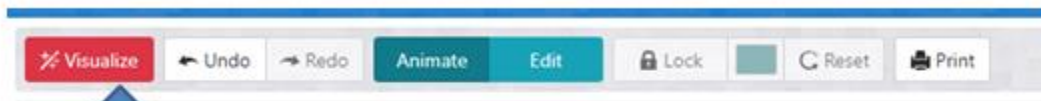


Pasul 4



- Stilul norului de cuvinte: culoare fundal, imagine de fundal, etc

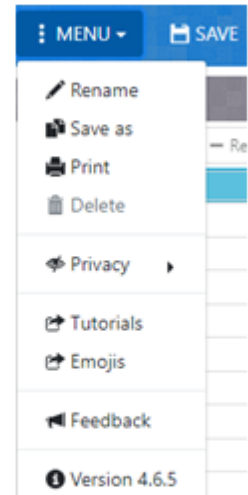
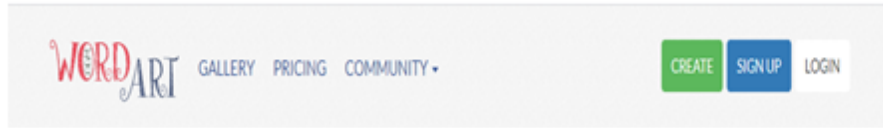
Pasul 5



- Vizualizarea sau generarea norului de cuvinte.

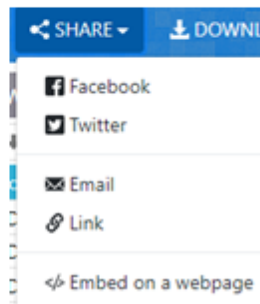


- În cazul în care vă creați cont pe această aplicație (această opțiune o aveți la început, la accsarea link-ului <https://wordart.com/>)



- aveți posibilitatea să salvați, redenumiți, etc lucrările create de dvs.

- puteți distribui pe facebook, twitter, email sau o pagină web materialul creat.



Sugestii de folosire:

Studiul unei povestiri – Generati o lista de cuvinte ce definesc un personaj. Includeti cuvinte ce descriu infatisarea, actiunile si caracterul personajului. Selectati pentru nor o forma si o culoare in stransa legatura cu povestirea.

- **Cuvinte cheie** – Copiati un text in norul de cuvinte. Imaginea va evidentia imediat conceptele cheie. Folositi norul de cuvinte sa ilustrati pagina.

- **Brainstorming** – Creati o asociere de cuvinte generatoare de idei. Activitatea va ajuta copii sa depeasca blocajul scrisului, lasand ideile creative sa curga. Ii poate ajuta sa descopere psobilitatea scrierii unui eseu sau a unei arii de cercetare (ex. cuvinte despre speciile pe cale de disparitie sau problem legate de mediu)

- **Harta lumii** – Creati un nor de cuvinte dintr-o lista de cuvinte in legatura cu un topic. Introduceti norul de cuvinte in PowerPoint. Creati un hyperlink de la fiecare cuvant catre detalii despre acesta. (o alta pagina PowerPoint sau o pagina Web)

- **Sarbatoriti cultura** – Creati un nor de cuvinte impreuna cu copii discutand o tema la alegere. Apoi cititi sau studiatii despre tema respectiva. La sfarsit creati un alt nor de cuvinte. Comaprati cei doi nori si observati diferentele. Stiu mai multe notiune despre tema studiata? Si-au imbogatit vocabularul?

III. TESTE ONLINE

Profesorii trebuie să știe cât de bine asimilează elevii lecțiile predate pentru a nu lăsa pe nimeni în urmă. De asemenea, elevii trebuie evaluați la sfârșitul semestrului și al anului și acordată o notă finală care să reflecte atât înțelegerea, cât și nivelul lor de efort.

Instrumentele de evaluare online pentru profesori sunt o parte necesară a învățării la distanță. Dacă avem un control asupra lacunelor lor de învățare, atunci putem ajusta lecțiile pentru a viza respectivele lacune.

Diferite instrumente de evaluare utilizate de profesor pot fi de natură formativă sau sumativă.

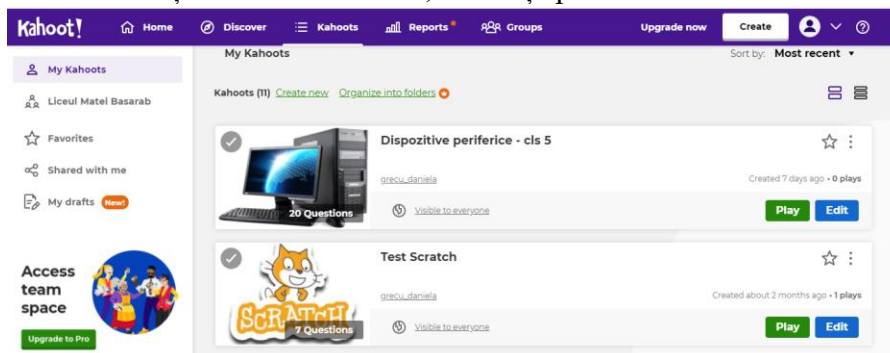
III.1. KAHOOT

Kahoot! este o platformă gratuită cu ajutorul careia se pot crea teste interactive. A fost inventată pentru a fi accesibilă tuturor persoanelor, la clasă sau în alte medii de învățământ din întreaga lume.

Aplicația este folosită, acum, de peste 50 de milioane de utilizatori.

Avantajul aplicației Kahoot! este că este antrenantă elevii în activități rapide de evaluare de cunoștințe: test, quiz, trivia. Este simplu de utilizat. Profesorul își face un cont pe <https://kahoot.com/schools/>, unde creează testul. În clasă, se autentifică pe propriul cont și lansează testul – un cod PIN apare pe ecranul videoproiectat. Elevii intră, de pe telefonul mobil/tabletă/ computer, în orice browser de Internet, pe adresa kahoot.it, unde înscriu PIN-ul, apoi un nume de participant la „joc”.

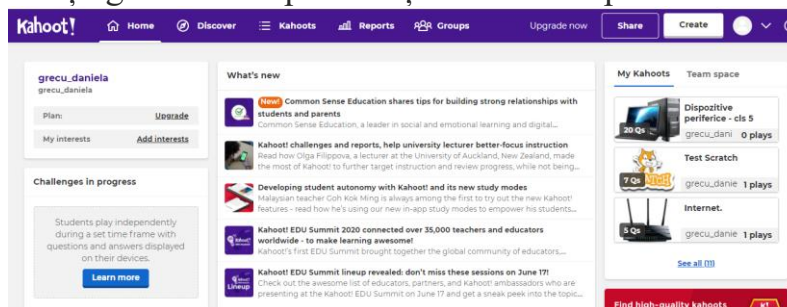
După crearea contului și crearea unor teste, interfața pe care o avem va arăta astfel:



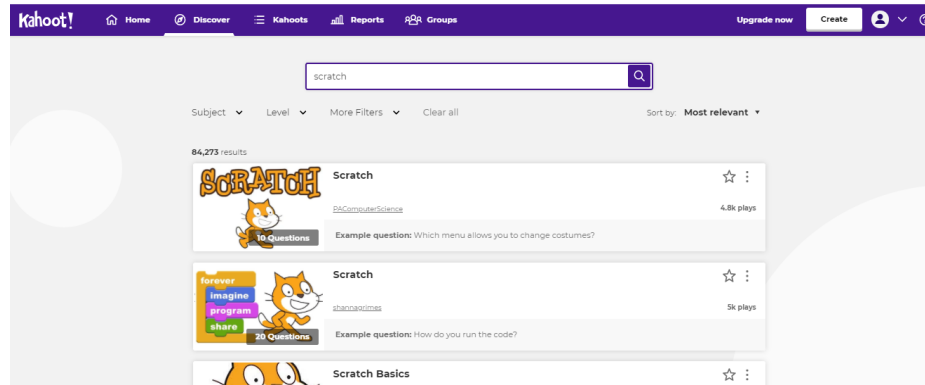
Pe bara mov, avem o serie de meniuri importante:



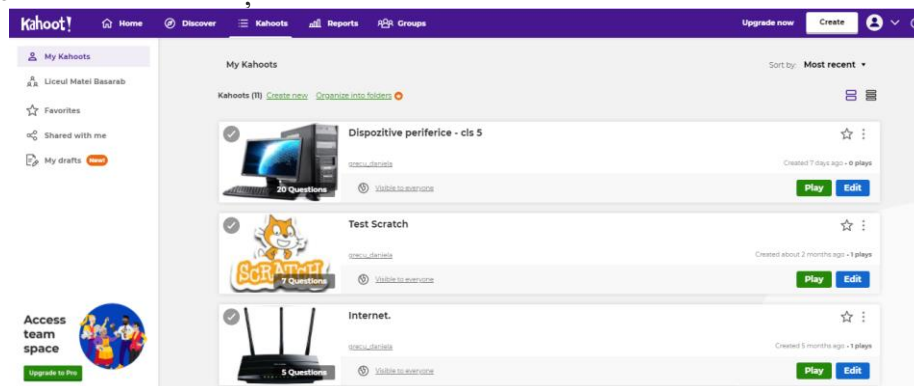
Home – informații generale despre noutțile oferite de platformă



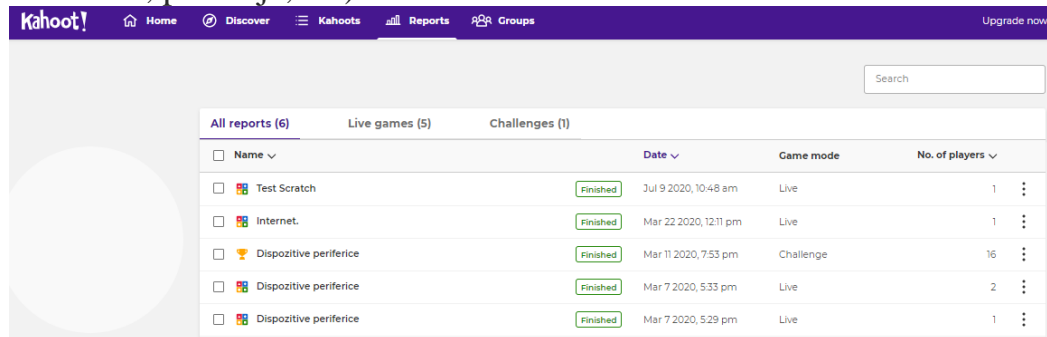
Discover – aici găsim alte teste create de colegi din întreaga lume, teste ce putem să le utilizăm pentru elevii noștri, să le personalizăm.



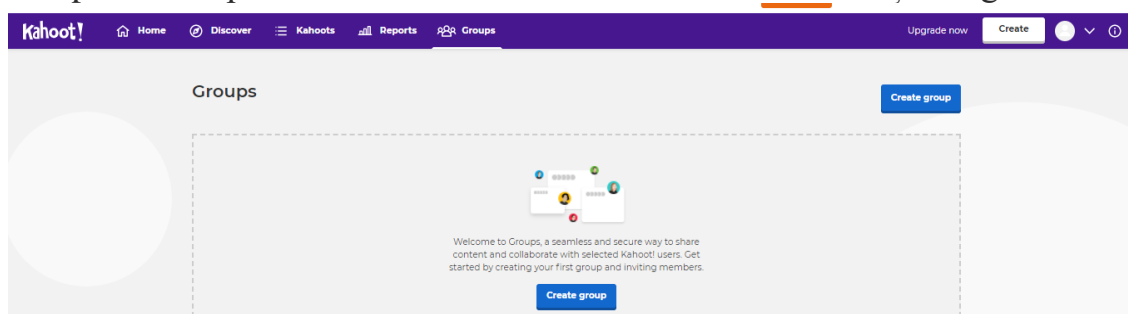
Kahoots – în această secțiune avem testele create de noi



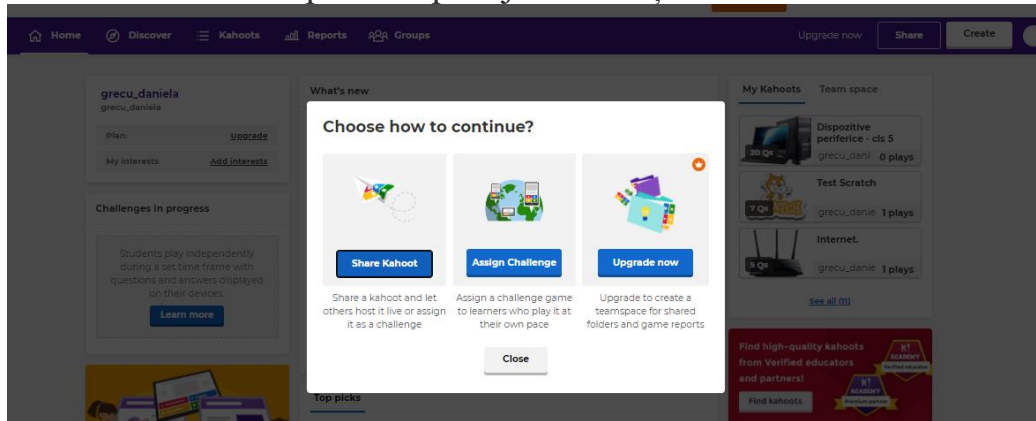
Reports – se afișează rapoarte privind testele pe care elevii noștri le-au lucrat (ce test a fost lucrat, punctaje, etc)



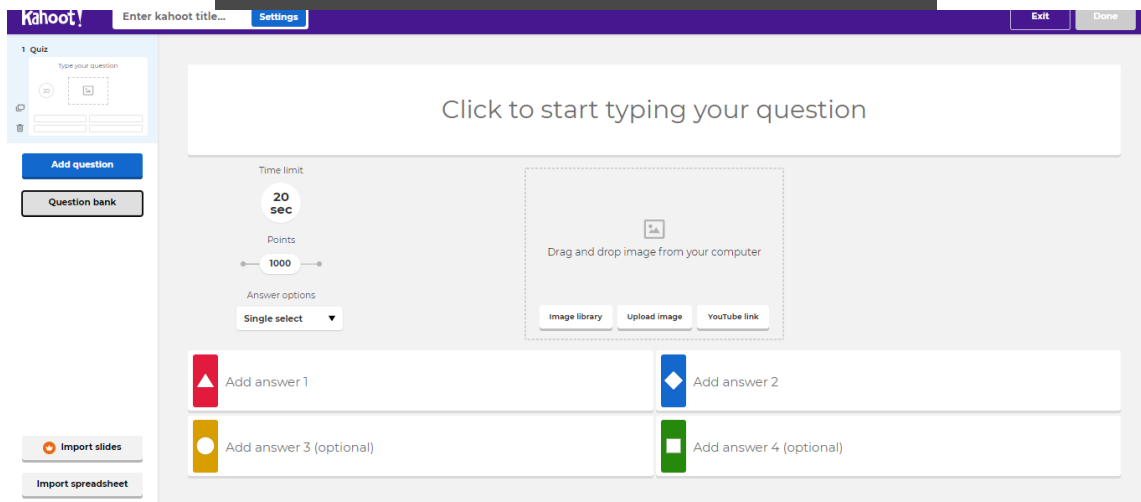
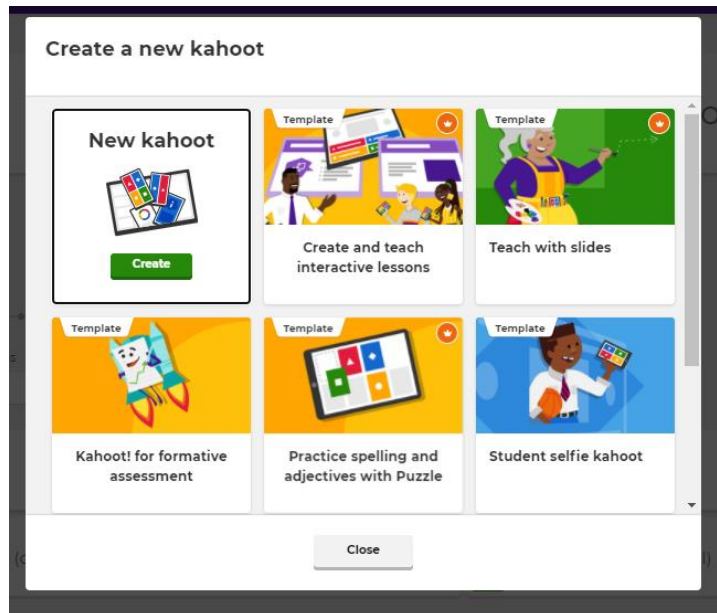
Groups – avem posibilitatea e a lucre în mod colaborativ cu alți colegi



Share – folosim butonul pentru a partaja informațiile/testele noastre

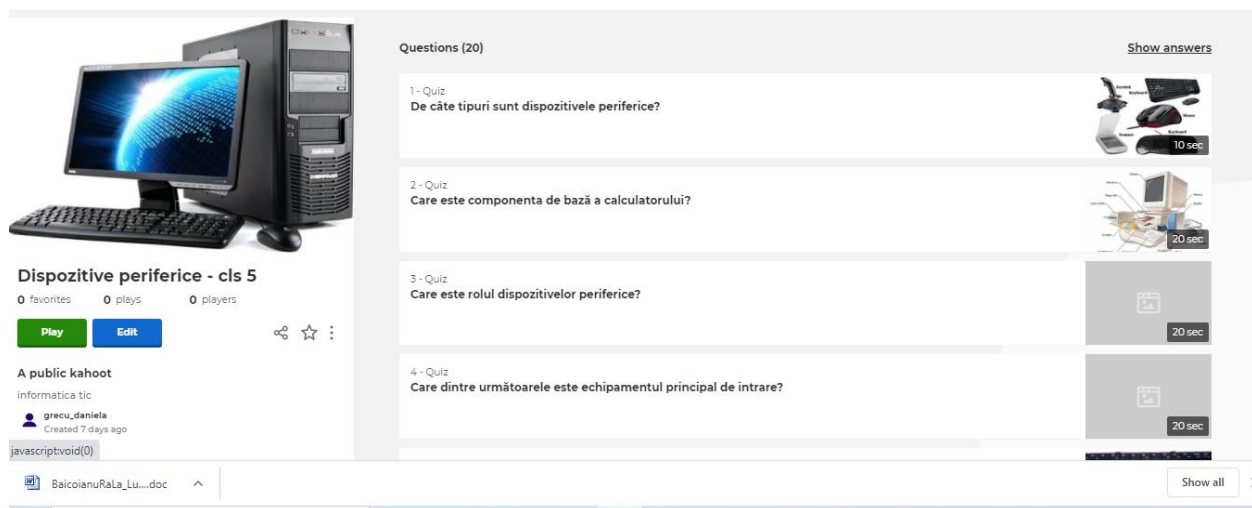
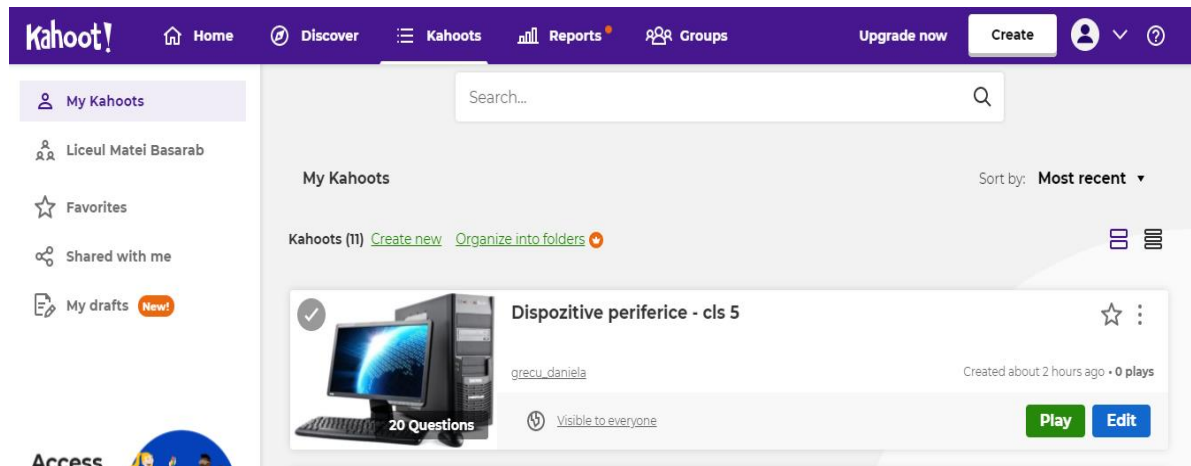


Create – dând clic pe acest buton avem posibilitatea în a crea noi teste pentru elevi



Iată mai jos un test creat cu Kahoot:

<https://create.kahoot.it/share/15aacf2e-712f-469b-8e1b-8677a87d6ead>



III.2. QUIZIZZ

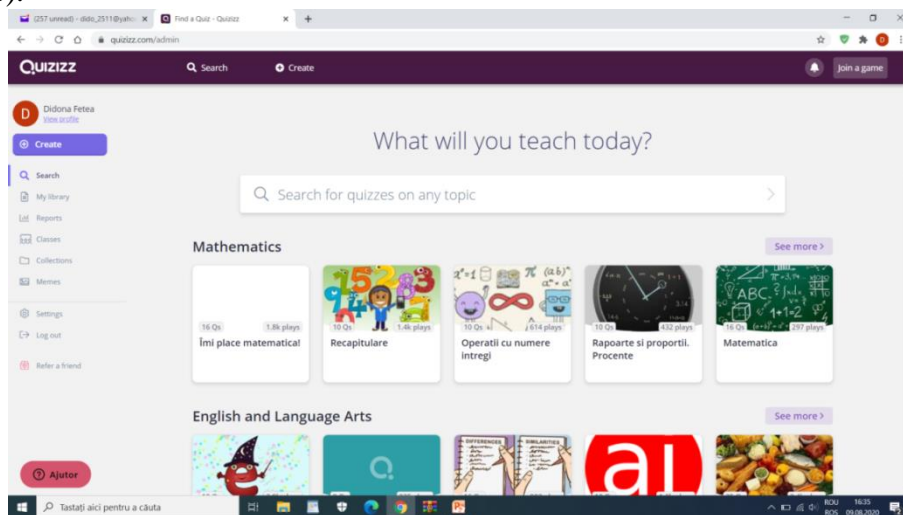
Quizizz – instrument de evaluare ce implică avatare amuzante, tabele, teme, muzică, meme-uri (o idee materializată într-o imagine, într-un clip sau într-un text care se răspândește prin intermediul internetului);

- ne oferă accesul la teste create de alți colegi și poate fi accesat de pe telefon, laptop, tabletă, computer etc.

După accesarea <https://quizizz.com/> se va ajunge la această interfață; în partea stângă este meniul aplicației care:

- permite crearea unui test;
- permite căutarea unor instrumente;
- permite vizualizarea rapoartelor;

- conține colecții cu testele create sau salvate de la alți colegi;
- conține clase create sau importate de pe Classroom;
- conține domenii (pentru profesorii care predau mai multe discipline sau care predau la mai multe clase).

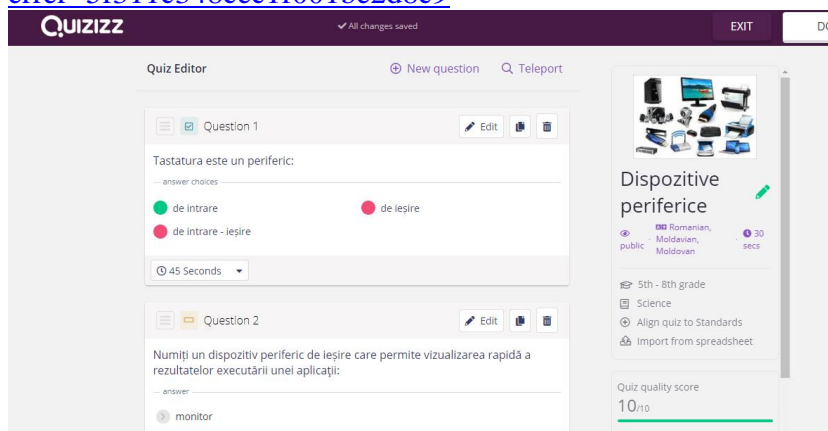


Pentru a crea un test, se va selecta butonul „Create” din partea stângă a meniului apoi puteți alege să importați întrebările sau să creați singuri întrebările și veți selecta „New question”; apar tipurile de întrebări pe care le puteți folosi, astfel:

1. Multiple choice (alegere multiplă) – deși se pot oferi mai multe variante, elevul trebuie să aleagă un singur răspuns;
2. Checkbox (casetă de bifat) – presupune crearea unei grile cu mai multe răspunsuri corecte;
3. Fill-in-the-Blank (completează) – elevul trebuie să completeze enunțul lacunar, având variantă de verificare;
4. Poll (sondaj)
5. Open-Ended (răspuns deschis) – elevul nu poate verifica dacă răspunsul oferit este cel corect.

Se va selecta tipul de întrebare în funcție de ce anume dorim să verificăm.

<https://quizizz.com/join/quiz/5f311e764dbb01001d6f98bf/start?from=soloLinkShare&referrer=5f311c348cec1f001be2d8c9>



III.3. WORDWALL

Wordwall este un site unde se creează diverse activități interactive pentru elevi: fișe, chestionare, potriviri, jocuri de cuvinte, identificarea unor cuvinte lipsă etc.. Pe acest site se găsesc și activități gata create de alți utilizatori. Este ușor de înregistrat, prin contul Google sau chiar Facebook.

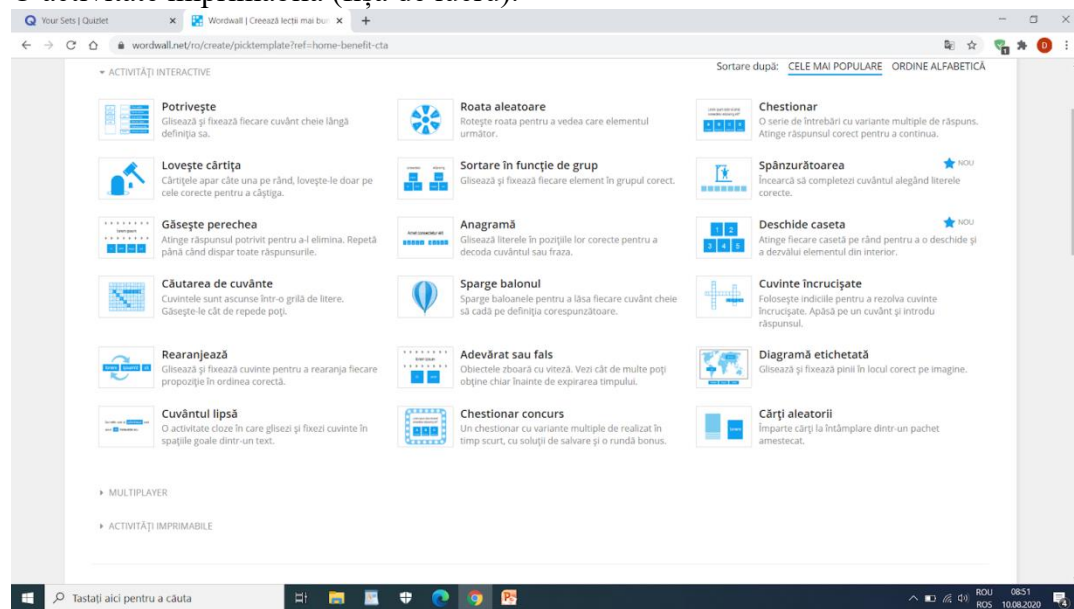
Folosind instrumentul Wordwall putem crea cu ușurință un set de întrebări pe care să le folosim în cazul predării sincrone. Această activitate o putem folosi ca warm up (încălzire) sau la finalul lecției, pentru a asigura feed-back-ul. Toți elevii sunt implicați într-o mod interactiv, comunică, își exprimă opinia.

Se observă că aveți mai multe posibilități de a crea un instrument, putând fi:

O activitate interactivă;

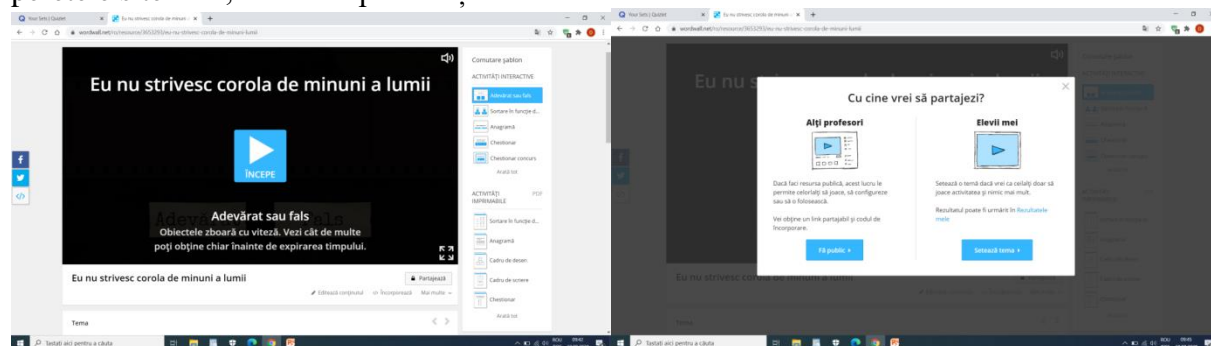
Un multiplayer;

O activitate imprimabilă (fișă de lucru).



Accesând butoanele din partea dreaptă, putem comuta șabloanele, transformând modul de prezentare a jocului astfel încât să pară unul nou.

De la butonul „Partajează”, putem selecta fie ca activitatea să devină publică, apărând pe peretele site-ului, fie să fie privată și să aibă acces doar elevii dumneavoastră:



Exemplu de aplicație create cu WordWall:
<https://wordwall.net/resource/3039411>

0:03

-3 0 3.2 8 10

1.66667 5.0 2 13 Expresie incorectă

2x5 3%2.0 5-8 7.0-2 6.4/2

7/11 12%5 18%10 5.0/3 7+6

Submit Answers

III.4. QUIZLET

Quizlet – se accesează adresa următoare <https://quizlet.com/> și se pot crea gratuit 8 teste. După ce ne creăm cont, o să apară o nouă interfață și din bara de sus, vom selecta butonul „Create” și apoi „Set”. În continuare completăm titlul activității și descrierea cerinței, apoi în partea de jos introducem itemii și definițiile; se poate alege limba pentru a putea scrie cu diacritice.

Quizlet Search Create Upgrade to Teacher

Back to set Done

INFORMATICĂ

TITLE

DISPOZITIVE PERIFERICE

DESCRIPTION

+ Import from Word, Excel, Google Docs, etc.

Visible to everyone Change Only editable by me Change

Add and label a diagram

Drag and drop any image or choose an image.

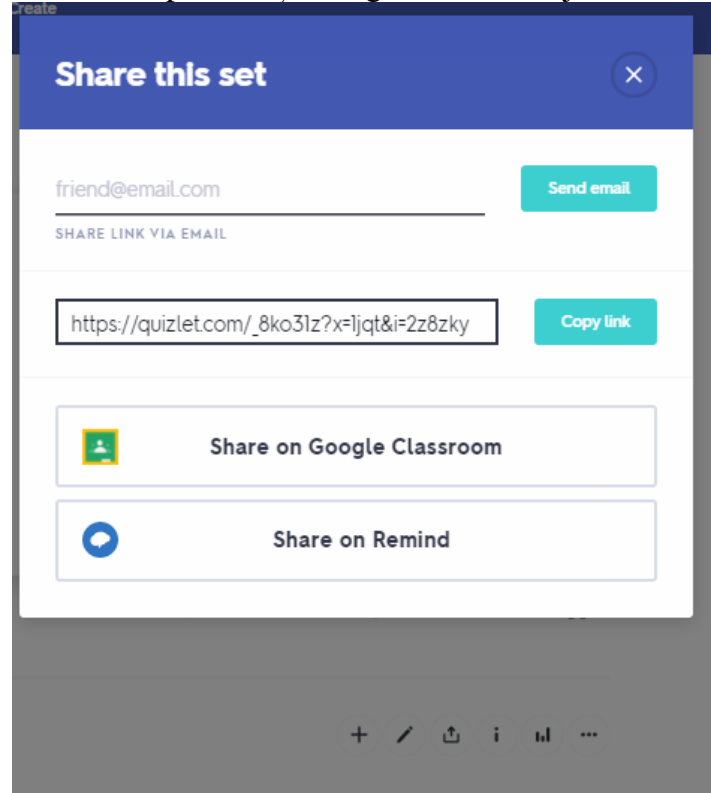
1

MOUSE

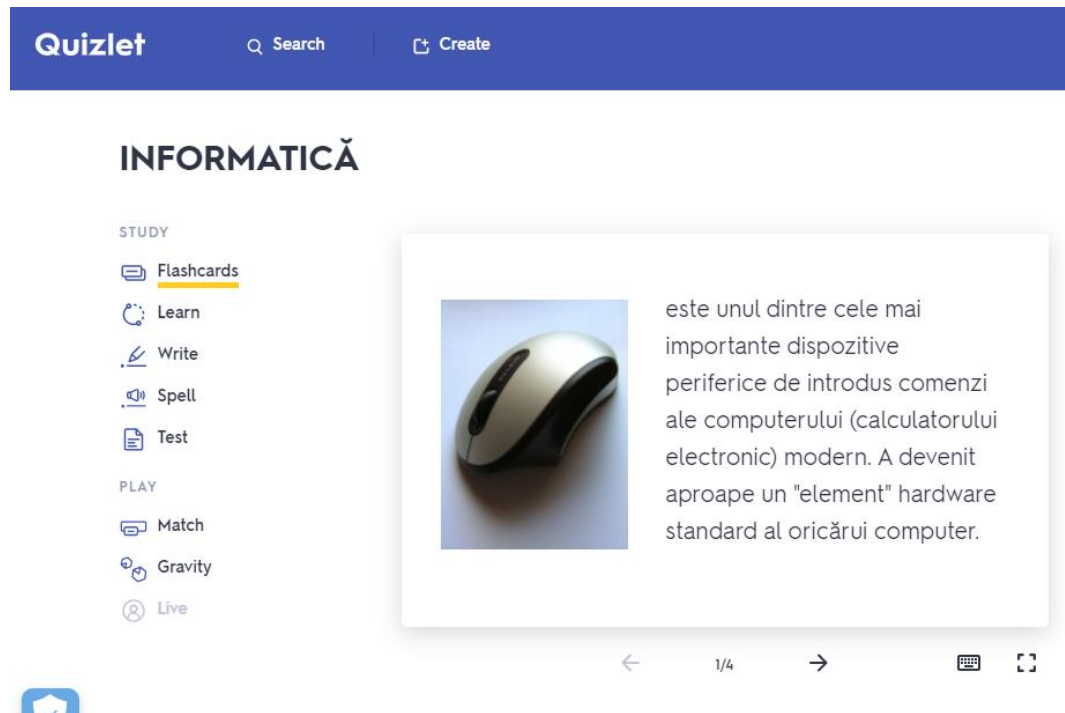
TERM

este unul dintre cele mai importante dispozitive periferice de intrudus comenzi ale computerului (calculatorului electronic) modern. A devenit aproape un "element" hardware standard al oricărui computer.

După ce am completat cardurile, selectăm butonul „Create” și o să obținem link-ul pe care îl vom trimite elevilor fie copiindu-l și adăugându-l în mesaj, fie folosind opțiunea „Share”.



Exemplu de aplicație create cu Quizlet: https://quizlet.com/_8ko31z?x=1qq&i=2z8zky



III.5. PROPROFS

ProProfs (www.proprofs.com) – este o aplicație prin intermediul căreia putem crea teste și chestionare, la final oferă elevilor care parcurg și rezolvă testele/chestionarele un certificat digital la final.

Deși conține 12 tipuri de instrumente, doar două sunt gratuite: Brain Games și Quiz care ne permite să creăm teste sau chestionare.

Pentru a crea un test, vom selecta butonul „Quiz Maker”, apoi vom selecta butonul „Create a Quiz”. După accesarea butonului „Create a Quiz”, vom selecta „Create scored Quiz”, apoi, vom selecta „Create from Scratch” (Creați de la zero).

Products (855) 776-7763 grecudaniela1@gmail.com

ProProfs Quiz Maker

My Quizzes Create a Quiz Solutions Pricing Tour Resources Help Search Quizzes

Quiz Software Create a Quiz Templates Scored Quizzes

Create Scored Quiz Using Templates

Easily create scored quizzes in minutes

ProProfs Quiz Maker makes it easy for you to create scored and personality quizzes. Use our library of over a million ready-to-use questions and professionally designed quiz templates to create a quiz in minutes. Add your company logo and tweak questions and answer options to create your own customized quiz. Keep track of your quiz results in real-time with delightful reports.

Watch: How to Create Online Quiz in 5 Minutes

+ Create from Scratch

Scored Templates Personality Templates Question Bank

e

În partea dreaptă am bara în care voi scrie denumirea testului, iar în partea stângă apar tipurile de întrebări:

1. Multiple choice (alegere multiplă) – deși se pot oferi mai multe variante, elevul trebuie să aleagă un singur răspuns;
2. Checkbox (casetă de bifat) – presupune crearea unei grile cu mai multe răspunsuri corecte;
3. True/ False – elevul trebuie să aleagă dacă enunțul este adevărat sau fals;
4. Fill-in-the-Blank (completează) – elevul trebuie să completeze enunțul lacunar, având variantă de verificare;
5. Essay – permite elevului să scrie un număr mare de cuvinte
6. Matching – presupune asocierea noțiunilor;
7. Open-Ended (răspuns deschis) – elevul nu poate verifica dacă răspunsul oferit este cel corect.

Se va selecta tipul de întrebare în funcție de ce anume dorim să verificăm.

După crearea testului, avem posibilitatea să-l trimitem elevilor fie pe email, ca link, pe rețele sociale, cod html, etc.

ProProfs Quiz Maker

Create Settings Share All Reports Preview Done Help

Search 100000+ questions

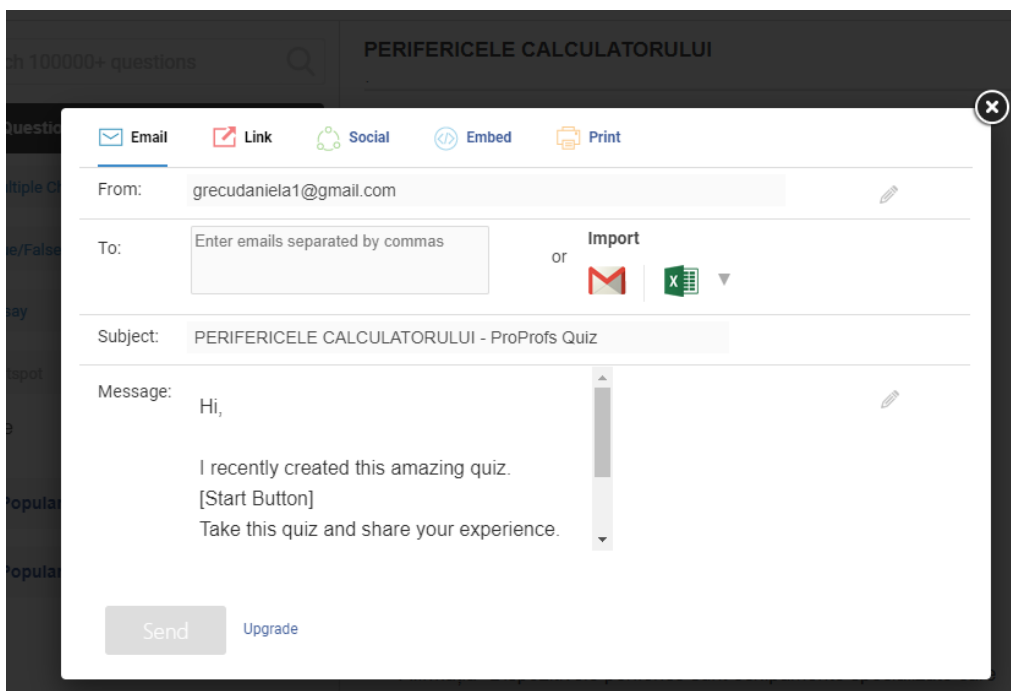
Questions

- Multiple Choice
- True/False
- Essay
- Hotspot
- More
- Checkboxes
- Fill in the blank
- Matching
- Dropdown

Untitled Quiz

Type description here

Select a question type from the left



Exemplu de aplicație create cu ProProfs: <https://www.proprofs.com/quiz-school/quizshow.php?title=mjg0ntu2naazct&q=1>

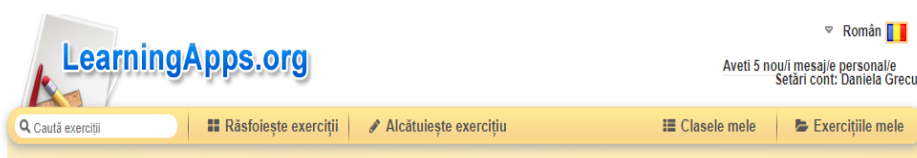


III.6. LEARNINGAPPS

LearningApps – este o platformă cu ajutorul căreia se pot crea fișe de lucru, activități interactive, teste etc.

Se accesează <https://learningapps.org/> și se crează cont. Aplicația ne permite să setăm limba în română. În partea de sus a aplicației avem următoarele opțiuni:

- Bara de căutare
- Răsfoiește exerciții – se pot căuta exerciții selectate pe discipline
- Alcătuieste exerciții –



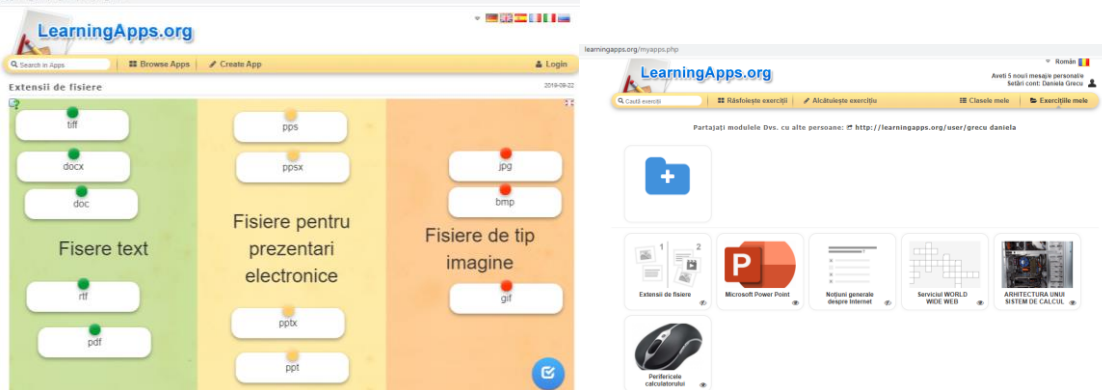
vă ajută să creați fișe de lucru

- Clasele mele – puteți indica grupurile cu care lucrați
- Exercițiile mele – aici găsiți ceea ce ați creat

Pentru a crea aplicații noi vom accesa „Alcătuiește exerciții”, apoi o să alegem tipul care se potrivește conținutului.



Exemplu de aplicații create cu LearningApps/.
<https://learningapps.org/display?v=pd4gzhg2a19>



IV. ORGANIZAREA IDEILOR

Creativitatea este un proces mental care implica generarea unor idei sau concepte noi, sau noi asocieri între idei sau concepte existente. Iar Brainstorming-ul este instrumentul cel mai utilizat pentru stimularea creativității și este perceput ca fiind de cea mai mare valoare.

Brainstorming-ul este o tehnică de creativitate în grup, menită să genereze un număr mare de **idei noi**, pentru soluționarea unei probleme.

Procesul de brainstorming te ajută să generezi soluții la probleme. Folosit în cadrul echipei, procesul de brainstorming te va ajuta să cumulezi experiența individuală a fiecărui membru și va crește considerabil numărul de idei noi explorate, ceea ce înseamnă că se pot găsi soluții mai bune la probleme.

Procesul de brainstorming este tradus în limba română sub forma “asalt al ideilor” sau “asalt al inteligenței” sau “dezlantare a ideilor” sau “explozie a ideilor”. Indiferent de traducere, **brainstorming-ul** este un proces distractiv, care îi ajută pe membrii echipei să interacționeze unii cu alții, pentru a lucra împreună la rezolvarea problemelor într-un mediu pozitiv, plin de satisfacții.

Cele mai bune rezultate se obțin prin combinarea sesiunilor de **brainstorming** individuale cu cele de grup, precum și prin gestionarea atentă a procesului. Și aici intervine recomandarea de astăzi: o aplicație online, care te ajută să administrezi și să organizezi procesul de brainstorming.

IV.1. POPPLET

(<https://app.popplet.com/>)

Popplet este unic, deoarece oferă un singur loc pentru a stoca documente, imagini și alte resurse utilizate în crearea de idei noi. Este util în stabilirea temelor și funcționează ca o hartă de **brainstorming**.

Utilizatorul alege elementele care se leagă împreună și astfel nu se uită și nu se pierde, relevanța unei idei. Popplet oferă mai multă organizare, resurse și opțiuni, decât dacă s-ar nota totul pe foi, sau pe simple schițe.

Utilizatorii pot structura vizual ideile folosind resursele online, note și alte tipuri de conținut. Astfel se face mult mai ușor lucru cu alte persoane pentru a genera idei noi care pot fi împartite cu alții.

În final, rezultatele de pe Popplets pot fi partajate prin e-mail, Facebook sau Twitter sau ca un link generat de site.

Creare cont pe Popplet

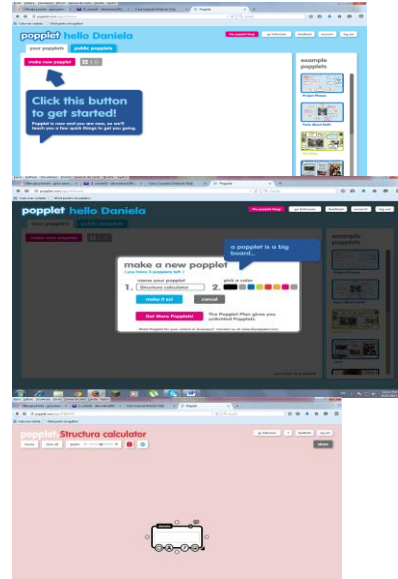
1. Completarea câmpurilor pentru crearea contului: nume, prenume, adresa de email, parola.
2. Clic apoi pe **NEXT**.
3. În fereastra următoare alegem varianta gratuită (cu 5 scheme).
4. Clic pe **Sign me up**.



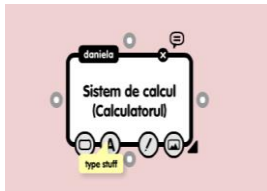
5. In noua fereastră dăm clic pe butonul **Make new popplet**.

6. Introducem numele popplet-ului, apoi alegem culoarea.

7. Trecem la constructia posterului popplet.



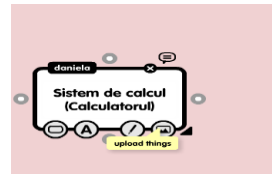
8. Putem alege caracteristicile schemei:



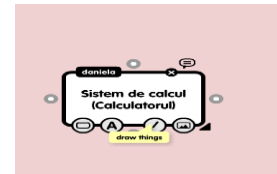
Dimensiune font si aliniere



Culoare

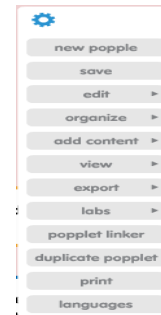


Inserarea unei imagini, film, etc



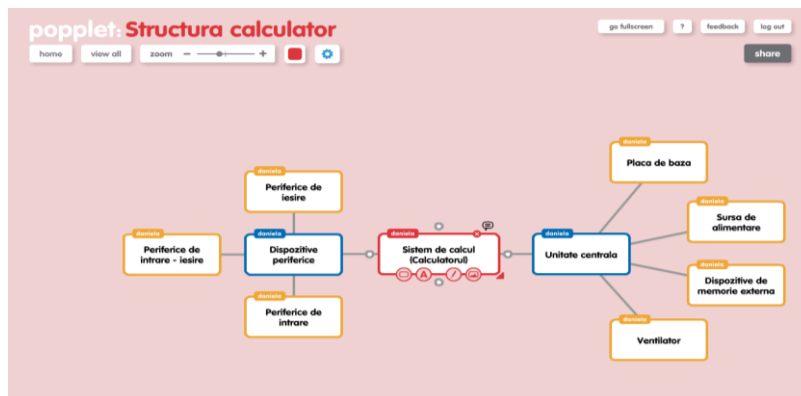
Realizarea unui desen, de o anumita culoare.

9. Pentru mai multe optiuni se merge pe butonul de setari si se alege caracteristica dorita: salvare, organizare, vizualizare, export in diferite formate (pdf, jpg, png), etc.



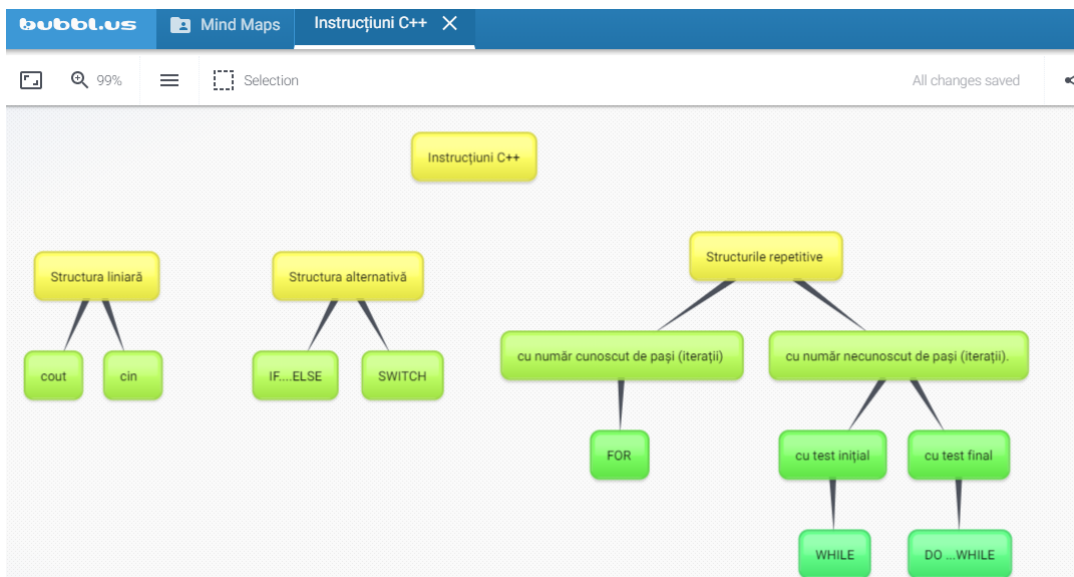
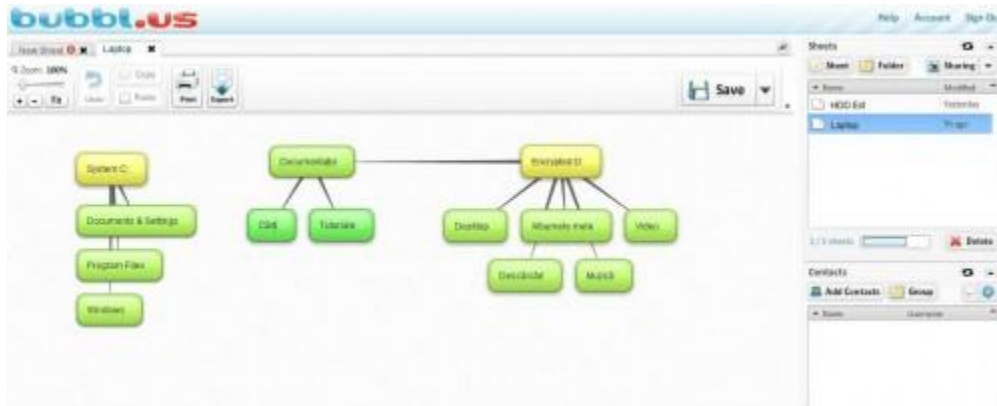
Din păcate se poate face o singură schemă în mod gratuit.

Exemplu :



IV.2. BUBBL.US (<https://bubbl.us/>)

Bubbl.us este o webaplicație pentru lucrul cu diagrame extrem de utilă datorită ușurinței de utilizare, având o interfață extrem de simplă și intuitivă. Acest lucru face ca atunci când lucrați să vă concentrați strict pe fluxul de idei și să ajungeți rapid la o schiță sau la un plan.



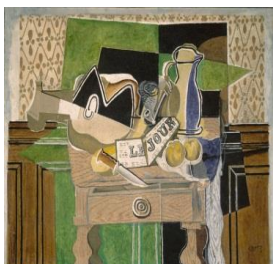
Pentru a utiliza bubble.us și păstra diagramele construite **este de preferat să vă faceți un cont gratuit, care vă permite să salvați trei diagrame**. Din punctul meu de vedere este suficient, pentru că se pot și exporta ca imagine (JPG sau PNG) și apoi reface alte diagrame.

V. COLAJUL DE MATERIALE

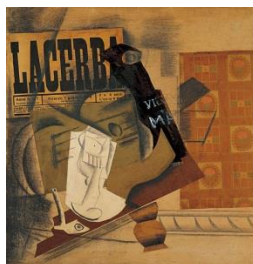
COLAJ- (fr. collage-lipit, "lipitura"), tehnica de pictura in care vopselele sunt inlocuite partial sau total cu fragmente de materiale colorate si de facturi diferite, alaturate sau suprapuse partial: varianta care foloseste fragmente de hartii colorate uniform sau partial imprimate cu litere cifre etc. se numeste papier-colle. Tehnicile colajului, papier colle si fotomontajul apar de obicei in romana sub denumirea de colaj.

- **CUBISM**

Colajul a fost folosit ca tehnica de arta pentru prima data de catre artistul cubist **Georges Braque**, incepand cu 1911 cand acesta luca alaturi de Picasso. Lucrarile celor doi din acea perioada sunt foarte similare.



Georges Braque



Pablo Picasso

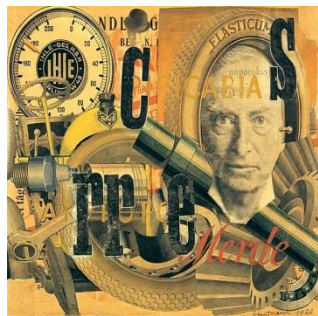
- **CONSTRUCTIVISM**

Alexander Rodchenko Rusia, anii 1920



- **DADA-ISM**

Fotomontajul devine o tehnica de arta folosita de artistii dadaisti, deoarece era considerat subversiv.



Raoul Hausmann, Elasticum, 1920



Hannah Höch, Da Dandy, 1919, Elvetia

- **POP ART**

Fiind despre simbolurile societatii de consum americane fotomontajul a permis artistilor sa foloseasca materiale intregi direct din mass media si publicitate.

Richard Hamilton anii 1950- 1960 SUA



V.1. PHOTO GALLERY

In mod traditional un colaj se face decupand si lipind bucati din fotografii pe un fundal. Dar folosirea computerului pentru realizarea unui colaj ofera o perspectiva diferita ce contine o multime de elemente "WOW". Generarea unui colaj folosind tehnologia este usoara si distractiva, imbunatateste abilitatile de design si incurajeaza creativitatea.

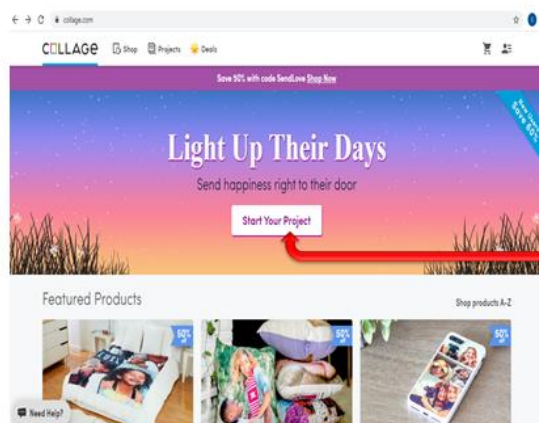
Daca aveti Windows 7 sau 8 puteti descarca gratuit programul Photo Gallery pentru organizarea, editarea si partajarea de fotografii. Dar puteti faceti si un colaj in 5 pasi:

1. Deschideti Photo Gallery
2. Adaugati folder-ul cu imagini preferate
3. Selectati minimum 7 imagini
4. Din tab-ul Create alegeti Auto Collage
5. Denumiti colajul si alegeti o locatie unde sa-l salvati



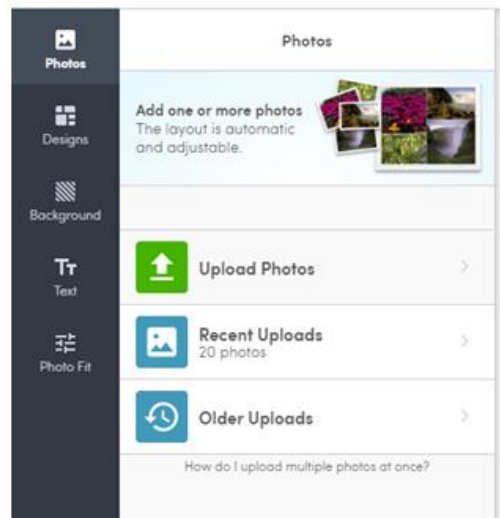
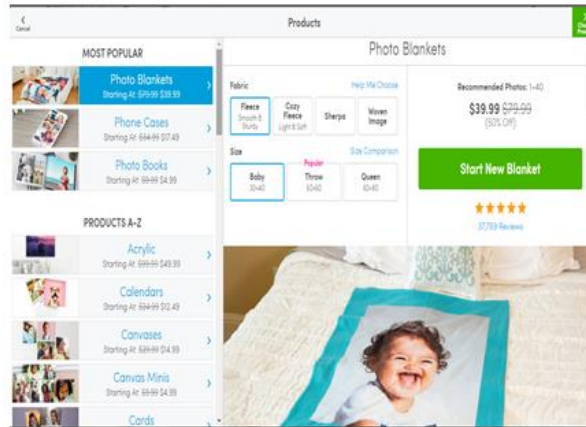
V.2. COLLAGE

- Accesăm link-ul <https://www.collage.com/>



Dăm clic pe
**Start your
project**

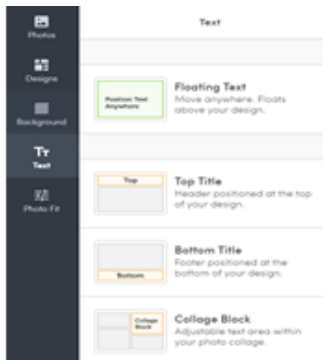
Alegem tipul de produs pentru care dorim să creăm colajul: calendar, carduri, tablouri, magneți, plase, etc



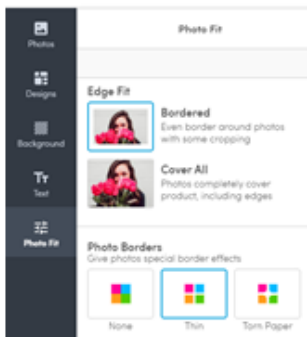
Încărcăm fotografiile din calculatorul nostru sau folosim altele încărcate anterior.

- Stabilim modul de aranjare al fotografiilor
- Stabilim culoarea/textura de fundal





- Putem introduce un scurt text (peste colaj, sus, jos, etc)

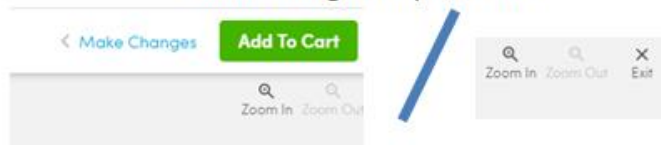


- Putem aplica bordură colajului

Pentru a previzualiza colajul, dăm clic pe Review sau Preview



Ca să ieșim din modurile respective de vizualizare apăsăm pe **Make Changes**, respectiv **Exit**.



VI. OFERIREA DE FEEDBACK

Conform dexonline, FEEDBACK – Retroacțiune care se manifestă la nivelul a diferite sisteme (biologice, tehnice etc.) în scopul menținerii stabilității și echilibrului lor față de influențe exterioare, retroacțiune inversă, conexiune inversă, cauzalitate inelară, lanț causal închis.

Feedback-ul reprezintă acel fenomen cu ajutorul căruia receptorul unui anumit mesaj va retransmite informația procesată de el către emițătorul inițial (Corbalan, Kester & Van Merriënboer 2008: 733-756). Procesul de oferire și recepționare a feedback-ului este unul din cele mai importante concepte în procesul de instruire.

VI.1. GRĂDINA DE RĂSPUNSURI (<http://answergarden.ch>)

AnswerGarden este un instrument minimalist de oferit feedback. Se poate folosi la clasă ca un instrument educațional sau ca instrument de brainstorm. După crearea întrebării se poate publica link-ul pe pagina web sau pe facebook. Răspunsurile vor fi sub forma unor cuvinte de maxim 20- 40 caractere, vizibile de către toți participanții la chestionar

- **Pas 1.** Se poate crea o grădină de răspunsuri introducând o întrebare pe [the Create New AnswerGarden-page](#).

What makes you happy?

sau

CE PARERE AVETI DESPRE CURS?

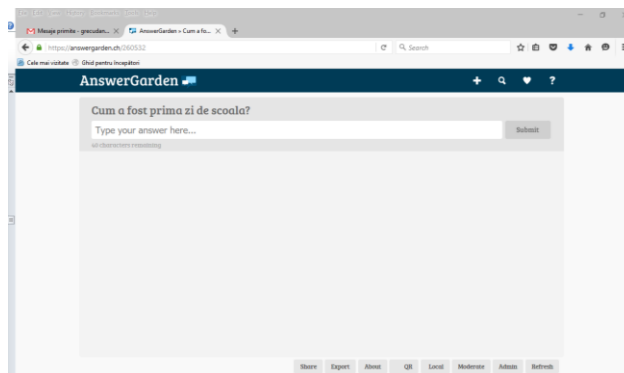
- **Pas 2.** După alegerea topicului de “discuție” sau a întrebării se poate trece la partea **More option** care este opțională. AAvem două opțiuni importante:

AnswerGarden Mode. Aici putem alege modul în care se lucrează:

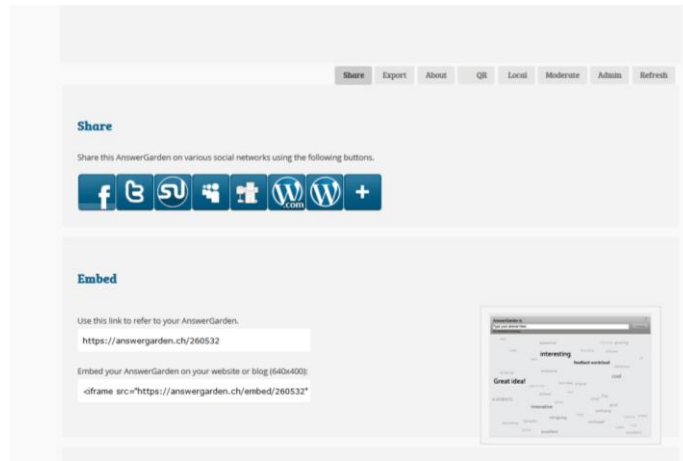
- La clasa (Classroom) – respondenții pot trimite un număr nelimitat de răspunsuri.
- Moderator – mod în care răspunsurile sunt trimise într-o AntiGarden și sunt aprobate sau response de către propunătorul întrebării
- Locked – mod care este închis și nu se pot transmite noi răspunsuri după termenul limită

Answer Length. Aici se poate seta lungimea de 20 sau 40 de caractere pentru un răspuns (un cuvânt sau mai multe).

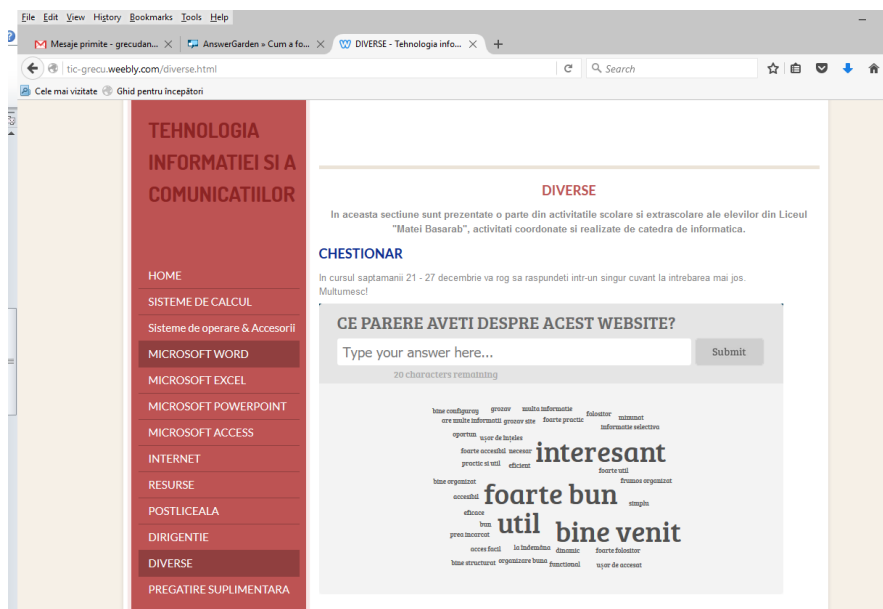
- **Pas 3.** Se dă clic pe butonul CREATE. În acest moment se afișează următorul ecran:



- **Pas 4.** Dacă ești mulțumit de rezultat se poate afișa sau exporta acest material pentru a fi folosit pe un blog, website, twitter, facebook, etc. Pentru aceasta se copiază codul embed de sub AnswerGarden (clic pe Share). Lipiți apoi acest cod în pagina dvs.



Exemplu:



VI.2. GOOGLE FORM

Toate facilitățile și serviciile oferite de Google nu pot fi accesate decât dacă utilizatorul are creat un cont Google. Prin urmare, utilizatorul ce nu are creat un cont Google, trebuie să-și creeze cont sub Google, și astfel beneficiază de toate serviciile Google, de exemplu: Gmail (serviciul e-mail), crearea unui Blog (Blogger), crearea unui site (Sites), creare și stocarea de documente (Docs și Drive), crearea de formulare și chestionare (Drive), etc.

Crearea formularelor și chestionarelor

Trebuie să precizăm că înainte de a elabora un formular sau un chestionar utilizatorul trebuie să aibă cunoștințele necesare privind rolul și structura acestora, precum și unele exemple din diverse domenii. În termenii utilizați de Google, un Formular are un Titlu (Title), ca format o Temă (Theme), și ca structură o mulțime de Întrebări (Questions) considerate Item-uri. Întrebările pot fi de următoarele tipuri: Text, Paragraph text, Multiple choice, Checkboxes, Choose from a list, Scale, Grid, Date, Time. Există formulare simple (de exemplu, formularul pentru Contact), dar și formulare și chestionare foarte complexe ce necesită diverse prelucrări ale informațiilor stocate. Unele din aceste prelucrări sunt oferite automat de către Google Drive.

Questions Responses 18



EVALUATION FORM FOR STUDENTS

CREATIVITY IN MY DIGITAL CLASSROOM
eTwinning Project
2019-2020

1. Write your school-city-country *

Long answer text

⊕
📄
🔍
🖼️
📺
☰

☰ Short answer

☰ Paragraph

Multiple choice

Checkboxes

Dropdown

📁 File upload

📏 Linear scale

Multiple choice grid

Checkbox grid

📅 Date

🕒 Time



Required



VII. JOCURI DIDACTICE

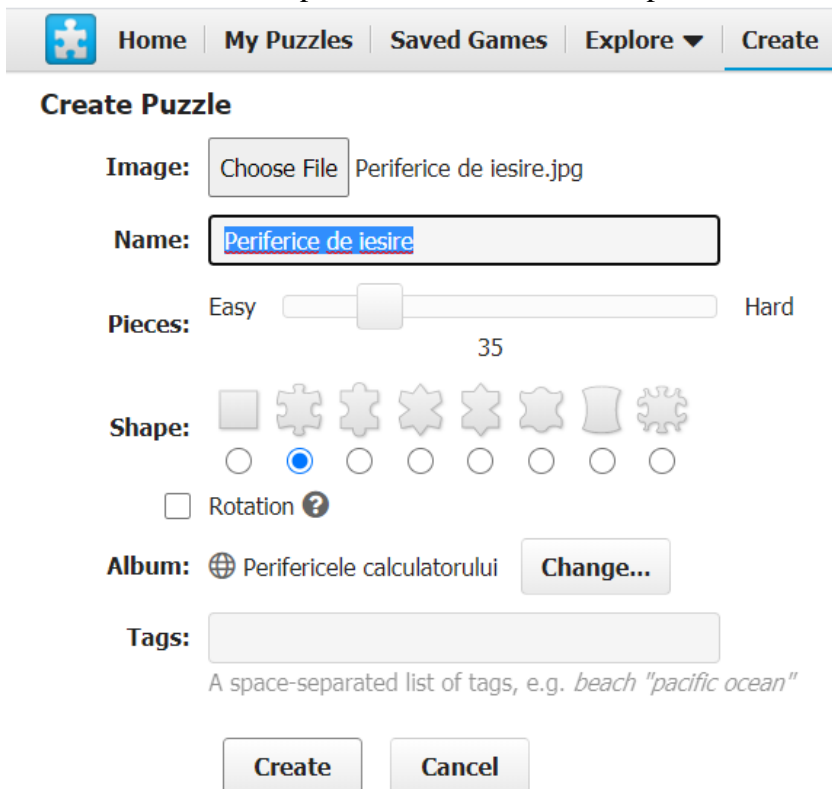
Jocurile sunt strategii euristice în care copiii își manifestă istețimea, inventivitatea, inițiativa, răbdarea, îndrăzneala și curajul. Prin încărcătura sa afectivă, jocul asigură o antrenare mai deplină a întregii activități psihice. În joc copilul este un adevărat actor și un simplu spectator. El participă, cu toată ființa lui, la îndeplinirea obiectivului jocului, realizând în felul acesta o învățare autentică.

Conceperea jocului ca metodă de învățare, scoate mai mult în evidență contribuția lui în educarea copilului școlar. Jocul, în special cel didactic, angajează în activitatea de cunoaștere, cele mai importante procese psihice, având în același timp, un rol formativ și educativ.

VII.1. JIGSAW PLANET

Jigsaw Planet (jigsawplanet.com) – este o aplicație care ne ajută să creăm puzzle-uri dintr-o fotografie.

Avem posibilitatea de a încărca o fotografie, de a seta dificultatea puzzle-ului (numărul de elemente), timpul de rezolvare. Materialul poate fi distribuit elevilor spre a fi rezolvat.



The screenshot shows the 'Create Puzzle' interface of Jigsaw Planet. At the top, there is a navigation bar with links: Home, My Puzzles, Saved Games, Explore (with a dropdown arrow), and Create. Below this, the 'Create Puzzle' section contains several fields and controls:

- Image:** A 'Choose File' button followed by the text 'Periferice de iesire.jpg'.
- Name:** A text input field containing 'Periferice de iesire'.
- Pieces:** A slider control ranging from 'Easy' to 'Hard', with a marker set at 35.
- Shape:** A row of seven puzzle piece shape icons, with the second icon (a standard interlocking shape) selected by a blue dot.
- Rotation:** An unchecked checkbox labeled 'Rotation' with a question mark icon.
- Album:** A globe icon followed by the text 'Perifericele calculatorului' and a 'Change...' button.
- Tags:** An empty text input field with a placeholder text below it: 'A space-separated list of tags, e.g. beach "pacific ocean"'. Below the input field are two buttons: 'Create' and 'Cancel'.

Jocul didactic următor poate fi utilizat pentru captarea atenției elevilor în cadrul capitolului „Elemente de arhitectură a unui sistem de calcul”, lecția „Structura generală a unui

sistem de calcul”. Presupune reconstituirea unei imagini ce cuprinde dispozitive periferice de ieșire, prin asamblarea unui puzzle.

Se adresează elevilor din clasa a V-a. Activitatea se poate desfășura individual sau colaborativ.

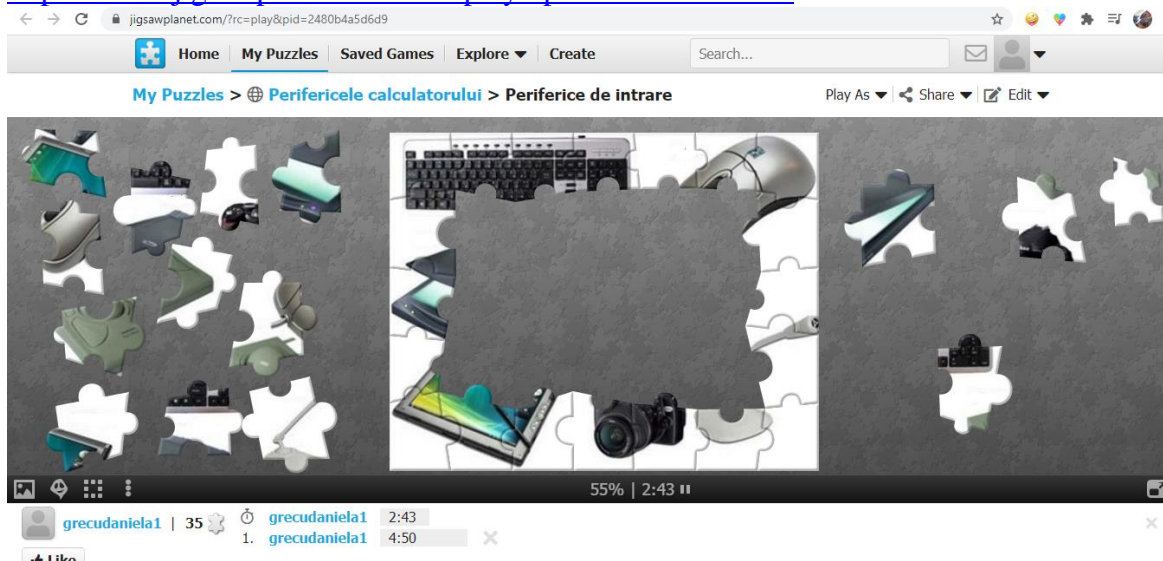
<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=26707efce652>



Un alt joc didactic poate fi utilizat pentru captarea atenției elevilor în cadrul capitolului „Elemente de arhitectură a unui sistem de calcul”, lecția „Structura generală a unui sistem de calcul” și presupune reconstituirea unei imagini ce cuprinde dispozitive periferice de intrare, prin asamblarea unui puzzle.

Se adresează elevilor din clasa a V-a. Activitatea se poate desfășura individual sau colaborativ.

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2480b4a5d6d9>



WEBOGRAFIE

- <http://oaji.net/articles/2015/476-1431412843.pdf>
- <https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20VII-a/Informatica%20si%20TIC/U0MgRURJVFVSQSBESURB/files/basic-html/page60.html>
- <https://digitaledu.ro/aplicatii/kahoot/>
- https://www.academia.edu/38144875/Jocul_didactic_metoda_eficienta_de_dezvoltare_in_telectuala_a_elevilor_la_mica_scolaritate_1
- https://www.academia.edu/6611656/Jocul_didactic_si_rolul_lui_formativ
- http://dspace.usarb.md:8080/jspui/bitstream/123456789/3420/1/Rotari_feedback.pdf