



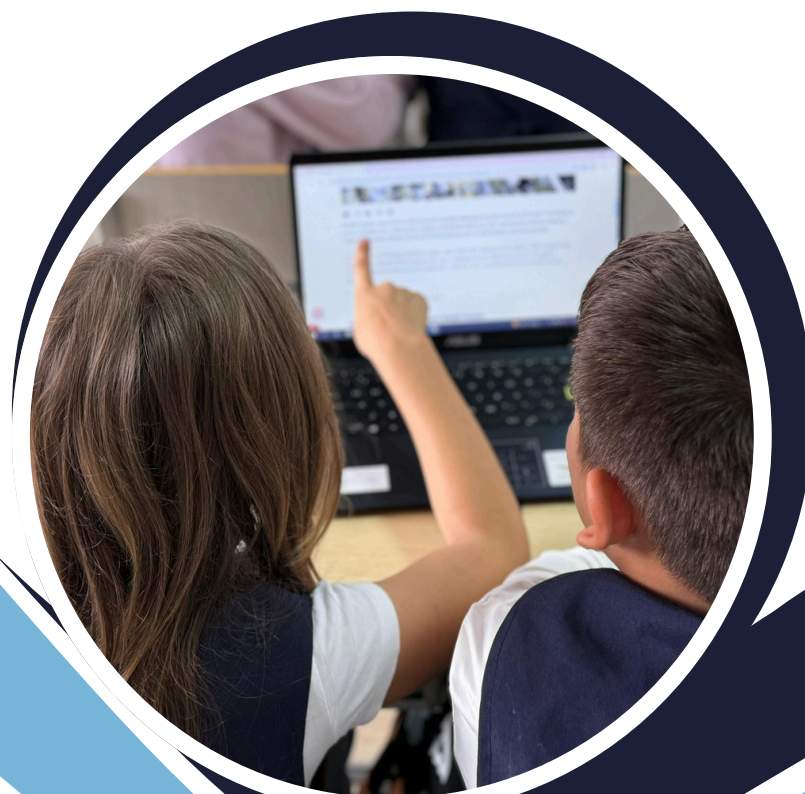
Școala Gimnazială Nr. 1 Comarna



Erasmus+


EXPERIENȚE TIC

GHID UTILIZARE INSTRUMENTE WEB 2.0 / PROIECTE / PLANURI DE ACTIVITĂȚI



ACREDITARE ERASMUS
NR. 2021-1-RO01-KA120-SCH000046796

EXPERIENȚE TIC
GHID UTILIZARE
INSTRUMENTE WEB
2.0 / PROIECTE /
PLANURI DE
ACTIVITĂȚI



Proiect finanțat de Uniunea Europeană prin programul Erasmus+
Nr. proiect de acreditare: nr. 2021-1-RO01-KA120-SCH-000046796

Coordonatori

Prof. Carmen Curmei

Prof. Alina Profir

Autori

Prof. Alina Profir, prof. Mariana Dănceanu, prof. Maura Harhătă,
prof. Mădălina Enia, prof. Carmen Curmei, prof. Alina Ungureanu,
prof. Diana Ungureanu, prof. Felicia Pintilie prof. Mălina Iftimie,
prof. Sorin Botez, prof. Vlad Sânzâianu

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorului, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care conținutul informației va fi folosit.

Contact:



Școala Gimnazială Nr. 1 Comarna



Comarna, Iași



tel/fax 0232238750



e-mail: scoalacomarna12@yahoo.com

Cuprins

Cuvânt înainte	4
Metoda Quizlet	6
Platforma Quizizz	9
Metoda Quiver	12
Platforma Coggle	14
Aplicația Padlet	16
Platforma Mozaik Education	19
Platforma Baamboozle	21
Aplicația Plikers	24
Metoda Merge Cube	27
Platforma Puzzle Maker	28
Platforma Wordwall	31
Instrumente Web 2.0 utilizate la ora de religie	33
Laboratoare Virtuale	35
Aplicația Kahoot!	38
Proiecte Didactice	40
Bibliografie	67





EXPERIENȚĂ EUROPEANĂ LA ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 1 COMARNA, ÎN CADRUL ACREDITĂRII ERASMUS+: UN DEMERS DE INOVARE ȘI MODERNIZARE A PROCESULUI DE ÎNVĂȚĂMÂNT

PROF. ALINA PROFIR

Școala Gimnazială Nr. 1 Comarna continuă parcursul său de internaționalizare și dezvoltare profesională prin participarea activă în cadrul programului Erasmus+, având acreditare pentru perioada 2022–2027. În acest context, cadrele didactice din unitatea noastră au desfășurat o serie de activități de formare europeană axate pe integrarea tehnologiei în educație, ca răspuns la nevoile actuale ale învățământului modern.

Una dintre realizările concrete ale acestui demers este elaborarea unui Ghid de Instrumente TIC – menit să sprijine profesorii în utilizarea eficientă a tehnologiei digitale în procesul educațional. Acest ghid include aplicații, platforme, metode interactive și exemple de bune practici observate și testate în timpul mobilităților Erasmus+.

Obiectivele principale ale acestui demers au fost:

-  1. Creșterea competențelor digitale ale cadrelor didactice;
-  2. Promovarea unor metode de predare inovatoare și interactive;
-  3. Îmbunătățirea calității actului educațional;
-  4. Crearea unei culturi a colaborării și schimbului de bune practici la nivel european.

Experiențele de formare au avut loc în diverse centre educaționale din Europa, unde profesorii au avut ocazia să interacționeze cu specialiști internaționali, să participe la ateliere de lucru și să observe modul în care se aplică tehnologia în alte sisteme educaționale.

Prin aceste inițiative, Școala Gimnazială nr.1 Comarna își reafirmă angajamentul față de inovație, calitate și deschidere europeană, punând accent pe dezvoltarea continuă a competențelor profesionale și pe adaptarea învățământului la cerințele viitorului.

Participarea la cursuri acreditate de programul Erasmus+ a avut un impact pozitiv și asupra vizibilității Școlii Gimnaziale Nr. 1 Comarna, la nivel European.

În cadrul Acreditării Erasmus+ s-au derulat mai multe **fluxuri**:

- 1 „Digital wellbeing: A new challenge for teachers and students”, Roma, Italia (Decembrie 2022)
- 2 „Cultivating diversity and inclusion”, Budapesta, Ungaria (Decembrie 2022)
- 3 „Boost your creativity and prevent early school leaving: steps for integration and intercultural education”, Rodos, Grecia (August 2023)
- 4 „From STEM to STEAM education: A new learning approach”, Atena, Grecia (Noiembrie 2023)
- 5 „Music in the Classroom: Active and Receptive Music Therapy for Schools”, Roma, Italia (Noiembrie 2023)
- 6 „My Green World”, Izmir, Turcia (Aprilie 2024)
- 7 „Green education: a project based interdisciplinary approach”, Paphos, Cipru (Iulie 2024)
- 8 „Playtime and Downtime for Teachers and Students: the Psychology of Time to Feel Good and Do Good!”, Roma, Italia (Iulie 2024)
- 9 „21st-Century Teaching: Integrating Inclusion, Steam and Multisensory Teaching”, Lisabona, Portugalia (August 2024)
- 10 „Soft Skills for Strong Teachers” (octombrie 2024)

Acest ghid cuprinde și secvențe didactice, în care procesul de predare – învățare – evaluare se realizează prin intermediul unor aplicații, platforme și instrumentele de e-learning, pe care vă invităm să le parcurgeți.

Vă urăm mult succes în activitatea dumneavoastră de explorare și utilizare a instrumentelor digitale în educație și sperăm să găsiți în acest ghid sugestii și aplicații utile!

METODA QUIZLET

PROF. ALINA PROFIR

Quizlet este o aplicație web și mobilă care oferă utilizatorilor posibilitatea de a crea, partaja și folosi materiale de învățare în format digital. Lansată în 2005, platforma a evoluat de la un simplu instrument de memorare a definițiilor la un mediu educațional complet, folosit de milioane de elevi, studenți și cadre didactice.

Metoda presupune parcurgerea mai multor forme de exersare a cunoștințelor:



- **Flashcards** – cartonașe cu termen / întrebare pe o parte și definiție / răspuns pe cealaltă.



- **Teste** – puteți crea sau găsi teste în diverse forme (alegere multiplă, completare, răspuns scurt).



- **Match și Gravity** – jocuri educaționale interactive, care stimulează memoria și viteza de reacție.

Instrucțiuni de utilizare

1. Crearea unui cont pe platforma Quizlet

- Accesați site-ul www.quizlet.com sau descărcați aplicația mobilă.
- Creați un cont gratuit folosind o adresă de e-mail, cont Google sau Facebook.

2. Crearea unui set de învățare (set de fișe – flashcards)

- După autentificare, selectați opțiunea „Create”;
- Adăugați un titlu relevant și, opțional, o descriere a setului;
- Introduceți termenii și definițiile (puteți adăuga imagini sau audio pentru fiecare element);
- Platforma oferă sugestii automate pentru unele definiții;
- Apăsăți pe „Create” pentru a finaliza setul.

3. Utilizarea modurilor de învățare disponibile

Puteți folosi și seturi publice deja existente. Quizlet oferă mai multe moduri de exersare: Flashcards – pentru memorare vizuală, teste, jocuri, etc.

4. Partajarea seturilor cu elevii sau colegii

- Seturile pot fi partajate prin link, cod QR sau direct în cadrul unei „Clase” create pe platformă.
- Profesorii pot invita elevii să se alăture unei clase pentru a urmări progresul acestora.

Quizlet poate fi folosit ca metodă de:

- a. introducere a noțiunilor,
- b. consolidare a cunoștințelor ,
- c. evaluare formativă sau sumativă (testare interactivă).

Avantajele utilizării Quizlet sunt:

- Accesibilitate multiplatformă: utilizabil pe web, Android și iOS.
- Adaptabilitate: potrivit pentru orice disciplină, de la limbi străine la științe exacte.
- Feedback instant: permite corectarea rapidă a greșelilor și urmărirea progresului.
- Încurajarea învățării active: elevii nu mai sunt simpli receptori, ci participanți activi.
- Colaborare: profesorii pot partaja seturi cu elevii, pot crea clase virtuale și pot urmări evoluția acestora.

Quizlet este o metodă modernă, eficientă și atractivă, care susține învățarea prin implicare și repetiție. Prin integrarea acestui instrument în procesul educațional, cadrele didactice pot diversifica metodele de predare, iar elevii pot beneficia de o experiență de învățare mai motivantă și personalizată.

Quizlet



Exemplu de utilizare a metodei Quizlet la disciplina Religie

Clasa: a VI-a

Tema lecției: Cele 10 Porunci (Decalogul)

Competență specifică vizată:

- Identificarea principalelor norme morale creștine și aplicarea lor în contexte concrete.

Etape de aplicare a metodei Quizlet în lecție:

1. Pregătirea conținutului

Profesorul creează în prealabil un set de învățare în Quizlet intitulat: „Cele 10 Porunci – învățare și aplicare” Setul conține:

- Termen: Porunca (ex: „Să nu furi.”)
- Definiție: Explicația pe înțelesul elevilor (ex: „Respectă proprietatea altuia. Nu lua ceva ce nu-ți aparține.”)
- Poate include imagini simbolice sau audio cu citate biblice pentru aprofundare.

2. Activitate de învățare (în clasă sau acasă)

Elevii accesează setul de pe Quizlet (printr-un link oferit de profesor sau printr-un cod QR) și parcurg:

- Modulul Flashcards pentru memorarea poruncilor;
- Modulul Learn pentru autoevaluare;
- Modulul Match – joc de asociere între poruncă și semnificația ei.

Opțional: Se organizează un concurs în echipe prin Quizlet Live – fiecare echipă trebuie să asocieze corect poruncile cu interpretările lor morale.

3. Reflecție și aplicare

După parcurgerea activităților:

- Se desfășoară o discuție ghidată despre cum se aplică poruncile în viața reală (ex: „Cum putem respecta porunca ‘Să nu minți’ în viața de zi cu zi?”).
- Elevii dau exemple din experiența lor sau din povești biblice.

4. Evaluare formativă

Profesorul le poate cere elevilor:

- Să realizeze un mini-proiect în Quizlet (ex: fiecare elev sau echipă creează un set propriu cu întrebări despre valorile morale dintr-o poruncă).
- Să susțină un test rapid cu modulul Test din Quizlet, generat automat din setul de lecție.

QUIZIZZ

PROF. SORIN BOTEZ

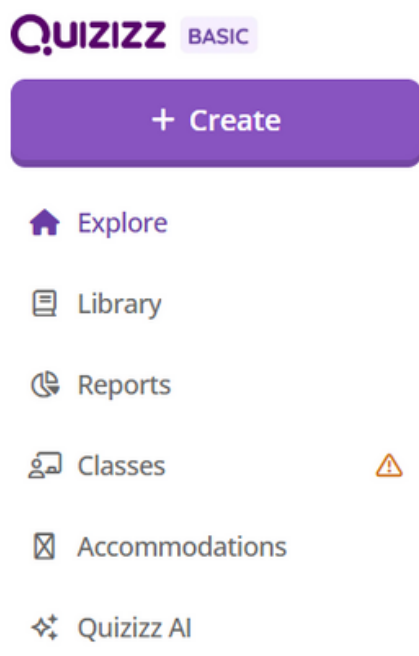


Quizizz este o platformă online de creare și desfășurare a testelor interactive, care combină elemente de joc și evaluare într-un mod atractiv pentru elevi. Profesorii pot crea quiz-uri personalizate, iar elevii răspund fie în ritmul propriu, fie sincronizat, transformând evaluarea într-o activitate distractivă și eficientă.

Etapele creării unui quiz în Quizizz (exemplu: Numere naturale și operații)

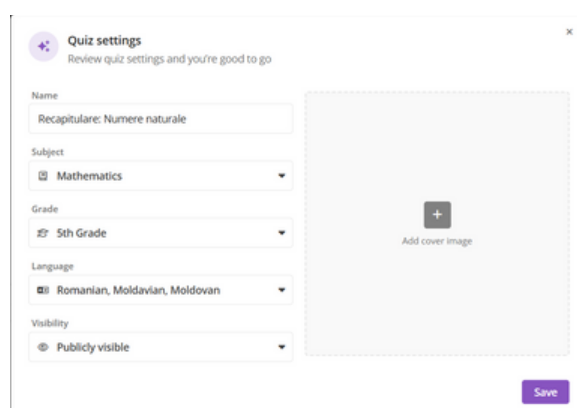
1. Crearea contului și logarea

- Intrați pe quizizz.com și creați un cont sau autentificați-vă cu adresa de e-mail.



2. Crearea unui nou quiz

- Din tabloul de bord, selectează „Create” → „Quiz”;
- Denumiți quiz-ul (exemplu: „Recapitulare: Numere naturale”);
- Alegeți materia „Matematică” și nivelul „Clasele 5–6”.



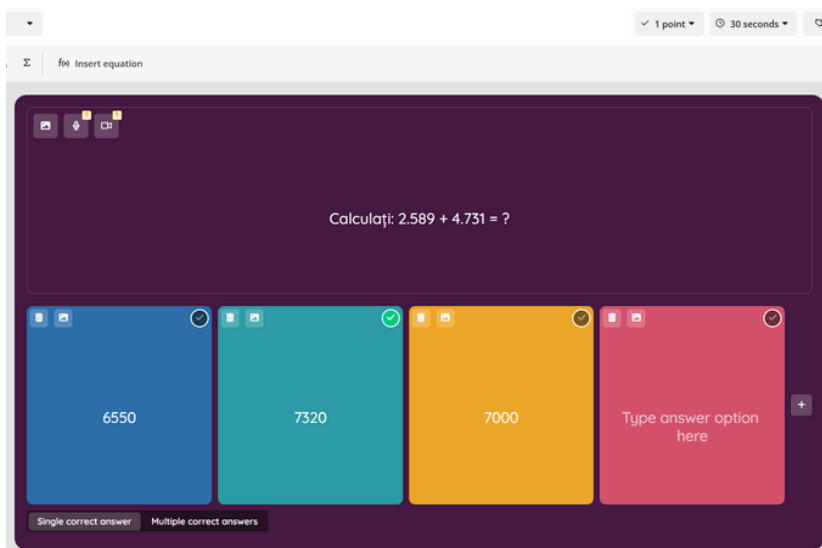
3. Adăugarea întrebărilor

- Scrieți întrebări relevante pentru tema aleasă.

Exemple:

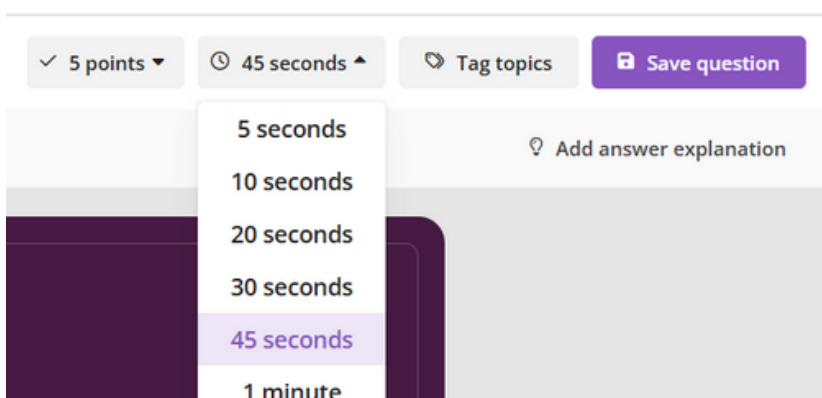
- „Calculați: $2.589 + 4.731 = ?$ ”
- „Care este predecesorul numărului 10.001?”

- La fiecare întrebare, introduceți variantele de răspuns și selectați răspunsul corect.

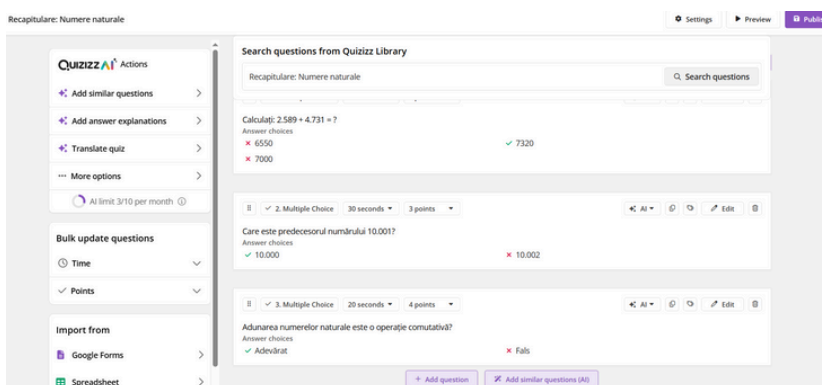


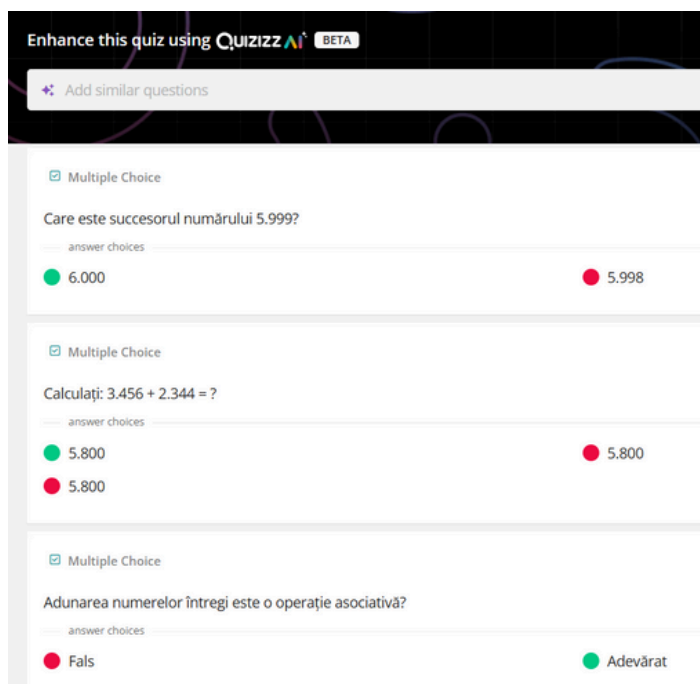
4. Personalizarea quiz-ului

- Setați timpul de răspuns și punctajul aferent;



- Adăugați imagini sau formule dacă este necesar pentru o mai bună claritate;
- Activați opțiuni de gamificare (bonusuri, power-ups) pentru a stimula competiția;
- Puteți folosi funcția AI pentru a crea automat quizzuri asemănătoare cu cele introduse de dumneavoastră.





5. Salvarea și distribuirea quiz-ului

- Publicați quiz-ul folosind „Publish”.
- Alegeți modul de folosire:
 - Start now - în timp real.
 - No deadline - Trimis elevilor pentru a-l rezolva acasă în termen limită.

The image shows a screenshot of the Quizizz configuration screen for setting start and end times. The section is titled "Start - End time". Under "Start now", the current time is "Apr 29 2025, 09:00 PM". There is a toggle for "Session will start immediately" which is turned on. Below this, the start time is set to "Monday April 28" at "09 : 00 PM". Under "End time", the session will end in "1 day". There is a toggle for "No deadline" which is turned off. Below this, the end time is set to "Tuesday April 29" at "09 : 00 PM". At the bottom, there are buttons for "End in: 1 day" and "1 week". At the very bottom, there are "Discard" and "Save and close" buttons.

Prin utilizarea Quizizz, profesorii de matematică pot aduce dinamism și interactivitate în procesul de învățare, transformând exercițiile și recapitulările într-o experiență atractivă.

METODA QUIVER

PROF. MARIANA DĂNCEANU



Metoda Quiver este o strategie educațională modernă, care îmbină elemente vizuale și tehnologice cu activități de învățare activă, centrate pe elev. Ea presupune utilizarea unei aplicații (Quiver App) care aduce la viață desenele realizate de copii prin realitate augmentată, facilitând astfel învățarea interactivă și atractivă, în special la ciclul primar.

Principii de bază ale metodei:

1 **Implicare activă:** Elevii sunt încurajați să coloreze fișe special create, apoi, cu ajutorul aplicației, pot vizualiza în 3D rezultatul muncii lor.

2 **Învățare multisenzorială:** Metoda stimulează mai multe simțuri (vizual, tactil, auditiv), ceea ce duce la o mai bună fixare a cunoștințelor.

3 **Explorare și descoperire:** Elevii descoperă informații într-un mod ludic și captivant, ceea ce contribuie la dezvoltarea gândirii critice și a curiozității.

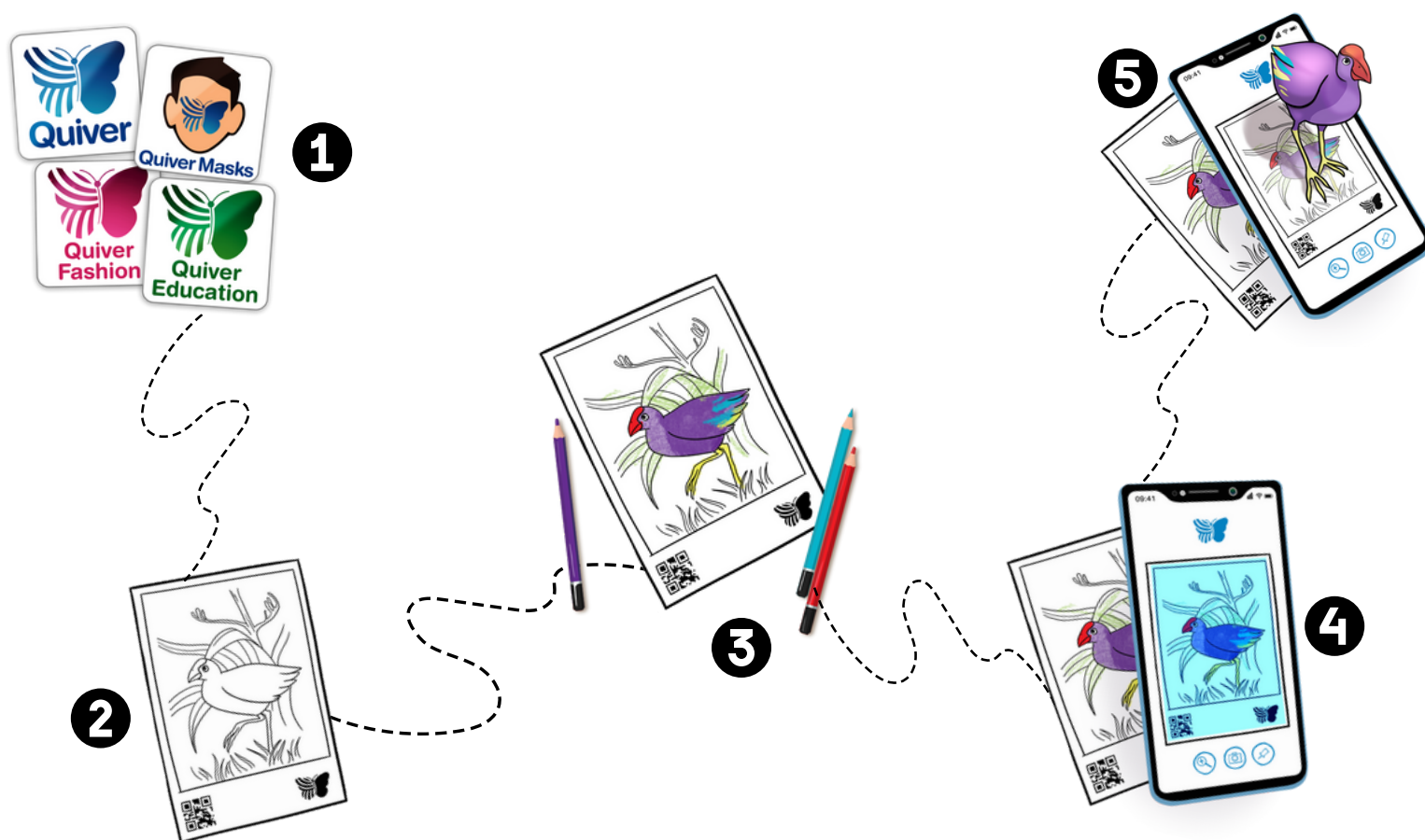
4 **Integrarea tehnologiei:** Quiver folosește tehnologia realității augmentate pentru a transforma procesul educațional într-o experiență modernă și relevantă pentru generația digitală.

Avantaje:

- Crește motivația elevilor pentru învățare;
- Stimulează creativitatea și gândirea vizuală;
- Facilitează înțelegerea unor concepte abstracte;
- Poate fi utilizată la mai multe discipline (științe, geografie, educație plastică etc.)

Instrucțiuni de utilizare

1. Instalarea aplicației Quiver pe telefon sau pe tabletă;
2. Selectarea temei și a fișei educaționale și printarea acesteia;
3. Colorarea fișei de către elevi, activitate ce încurajează creativitatea și motricitatea fină;
4. Scanarea fișei cu aplicația Quiver (pe tabletă sau telefon) pentru a vizualiza obiectul 3D;
5. Explorarea informațiilor afișate în format animat și interactiv.



Concluzie:

Metoda Quiver reprezintă o punte între educația tradițională și cea digitală, reușind să transforme activitățile obișnuite într-un proces captivant și relevant. Este ideală pentru dezvoltarea competențelor digitale, dar și pentru sprijinirea unui învățământ incluziv, adaptat nevoilor individuale ale elevilor.

COGGLE

PROF. FELICIA PINTILIE

Coggle este un software online pentru crearea și partajarea hărților mentale și a diagramelor de flux. Funcționează online în browser, nu este nimic de descărcat sau de instalat. Ajută utilizatorii să prezinte idei complexe simplu, permițându-le să își perfecționeze opiniile și să le transforme în reprezentări vizuale. În plus, această platformă permite utilizatorilor să își partajeze public hărțile mentale în spațiul comun cu colegii și asociații lor, în scopuri de colaborare. Acest software bazat pe web permite echipei să colaboreze prin brainstorming, luare de notițe, planificare sau documentare a unei idei și multe altele. Acest lucru dovedește capacitățile Coggle în cartografierea conceptelor, diagrame, scheme logice și cartografierea mentală.

Acest program online permite utilizatorilor să tragă și să plaseze un număr nelimitat de imagini în diagramă și să le eticheteze împreună cu o gamă largă de forme, fonturi, pictograme și altele. Mai mult, când vine vorba de procesul de exportare, Coggle vă permite să descărcați proiectele în format PDF, PNG, TXT.

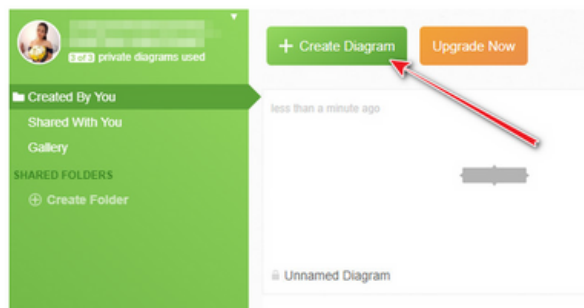
Caracteristici

- 1 Colaborarea în timp real, care va permite utilizatorilor să lucreze împreună cu echipele lor.
- 2 Linkul secret către diagramă, imagini și text plutitoare, diagrame private, salvare automată, ramificații și bucle, încărcare de imagini și puncte de plecare multiple.



Instrucțiuni

1. Vizitați site-ul principal al programului și începeți procedura făcând clic pe butonul Înregistrare acum din partea centrală jos a paginii. După aceea, va trebui să alegeți dacă doriți să vă înregistrați cu contul dvs. Google, Microsoft sau Apple.



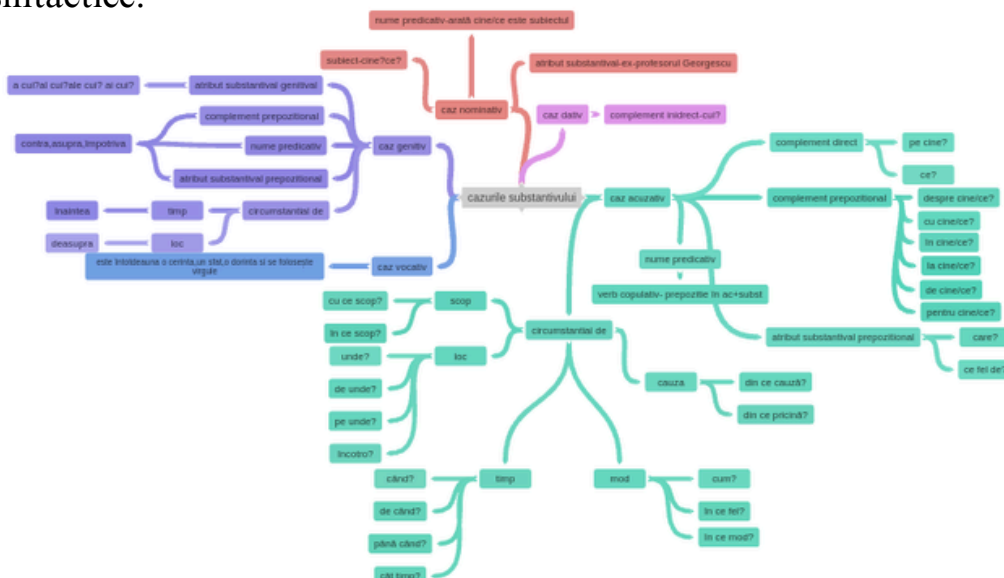
2. După ce v-ați conectat cu succes, puteți începe un proiect. Trebuie să faceți clic pe selecția „Creare diagramă” de pe pagina următoare pentru a accesa pânza principală.

3. Acum puteți începe să lucrați la diagrama Coggle de pe pânză. Faceți clic pe pictograma „Plus” de pe nodul din centru pentru a extinde harta. Apoi, trebuie doar să faceți clic pe oricare dintre elementele pe care le-ați adăugat pentru a le personaliza.



4. Apoi, dacă doriți să salvați sau să descărcați diagrama, apăsați pictograma Descărcare din colțul din dreapta sus. al interfeței. Apoi, selectați formatul pe care doriți să îl utilizați pentru rezultat.

Model de hartă mentală realizat cu Coggle, pentru lecția de recapitulare Substantivul – cazuri și funcții sintactice.



PADLET

PROF. DIANA UNGUREANU

Padlet este o aplicație web (și mobilă) care permite crearea unor „panouri virtuale” unde elevii și profesorii pot adăuga conținut sub formă de text, imagini, clipuri video, linkuri, documente sau înregistrări audio. Fiecare contribuție apare sub forma unui post-it digital, ușor de mutat, organizat sau comentat.



Profesorul creează un padlet (gratuit, prin cont propriu) și oferă elevilor un link de acces. Nu este nevoie ca elevii să-și creeze conturi. Odată intrați, pot adăuga răspunsuri la întrebări, pot comenta ideile altora, pot încărca teme sau pot colabora la proiecte comune – totul în timp real.

Exemple de utilizare la clasă:

- **Limba și literatura română:** Elevii pot răspunde la o întrebare despre un text literar, pot scrie continuări de povești sau pot construi împreună o descriere.
- **Matematică:** Profesorul poate posta o problemă, iar elevii pot adăuga rezolvări diferite. Poate fi și un spațiu pentru întrebări și explicații între colegi.
- **Feedback și reflecție:** Elevii pot scrie ce au învățat la finalul lecției sau pot oferi feedback anonim despre activitate.

Avantajele metodei:

- Interactivitate crescută: Elevii devin participanți activi în lecție.
- Colaborare și învățare socială: Ideile fiecăruia sunt vizibile și pot fi dezvoltate de ceilalți.
- Accesibilitate: Poate fi folosit atât în clasă, cât și online.
- Stimularea creativității: Libertatea de exprimare vizuală și textuală îi motivează pe elevi.

Instrucțiuni

1. Accesați site-ul oficial, www.padlet.com.

2. Creați un cont nou:

- Dați click pe butonul „Sign up” (în colțul din dreapta sus).
- Puteți alege să vă înregistrați cu un cont Google, Apple sau cu o adresă de email obișnuită.
- Introduceți numele, adresa de email și o parolă, apoi apăsați „Sign Up”.

3. Schimbați limba în română

- După ce ați creat contul și v-ați autentificat, apăsați pe fotografia profilului (în colțul din dreapta sus).
- Din meniul care apare, selectați „Settings”.
- În partea stângă a paginii de setări, găsiți secțiunea „Language”.
- Selectați limba „Română” din lista de opțiuni.

4. Creați un padlet (panou virtual):

- Apăsați pe „Creează un padlet”.
- Alegeți un tip de padlet.

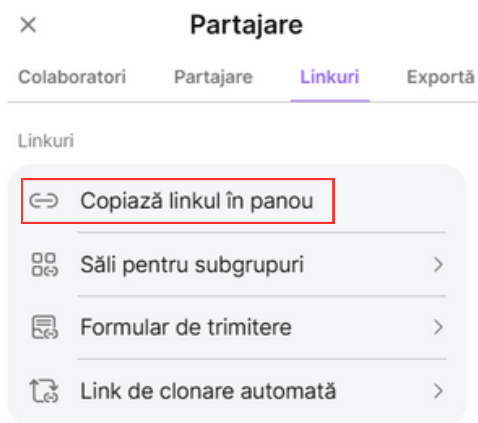
Creează un padlet



- Personalizați panoul:
- Dați-i un titlu (ex: „Idei despre lectura zilei”).
- Adăugați o descriere cu instrucțiuni pentru elevi.
- Alegeți o temă vizuală sau o imagine de fundal.
- Activați sau dezactivați opțiuni precum comentarii, reacții (like, vot), etc.

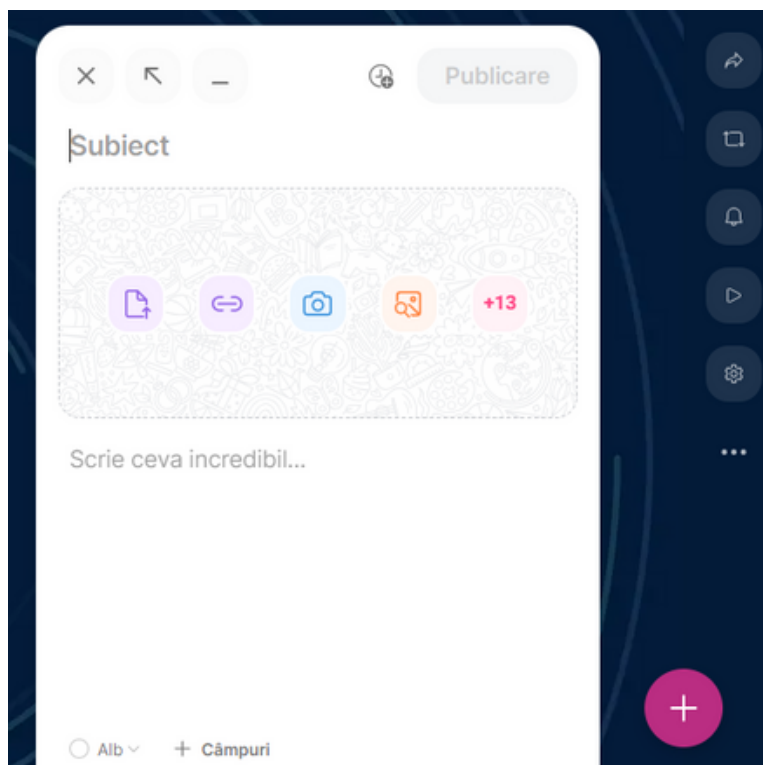
5. Distribuți Padlet-ul către elevi

- Apăsați pe „Partajare” (în dreapta sus).
- Alege opțiunea „Link” pentru a obține un link de acces rapid și distribui-l elevilor prin email, Google Classroom, WhatsApp sau orice altă platformă folosită la clasă.



4. Aplicați metoda la clasă

- Trimiteți link-ul.
- Explicați elevilor scopul padlet-ului și cum pot adăuga postări (trebuie să dea click pe semnul „+” sau dublu click oriunde pe panou).



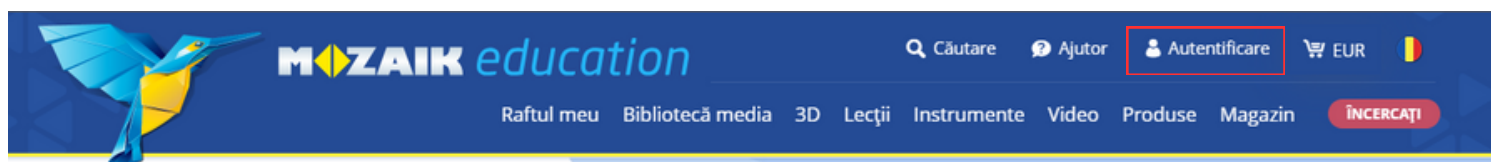
MOZAIK EDUCATION

PROF. CARMEN CURMEI

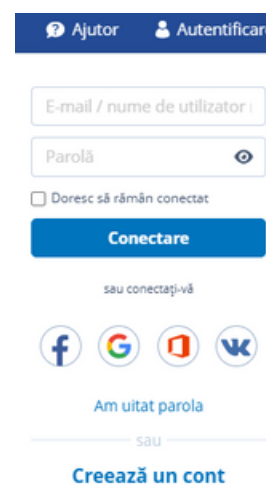
Mozaik Education este o platformă educațională digitală care integrează o gamă variată de resurse interactive, menite să sprijine atât profesorii, cât și elevii în procesul de învățare. Prin intermediul aplicațiilor mozaBook și mozaWeb, utilizatorii au acces la manuale digitale, lecții interactive, scene 3D, videoclipuri educaționale și instrumente de evaluare.

Instrucțiuni

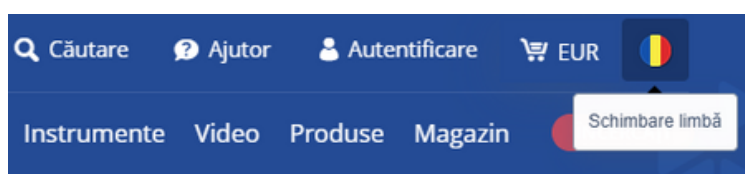
1. Accesați platforma Mozaik Education sau mozaWeb.



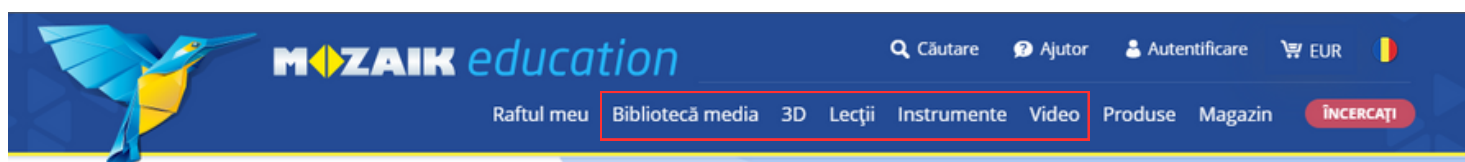
2. Vă puteți crea gratuit un cont de profesor folosind adresa de email.



3. Selectați limba română din meniul de limbă pentru o navigare mai ușoară și acces complet la resurse adaptate.

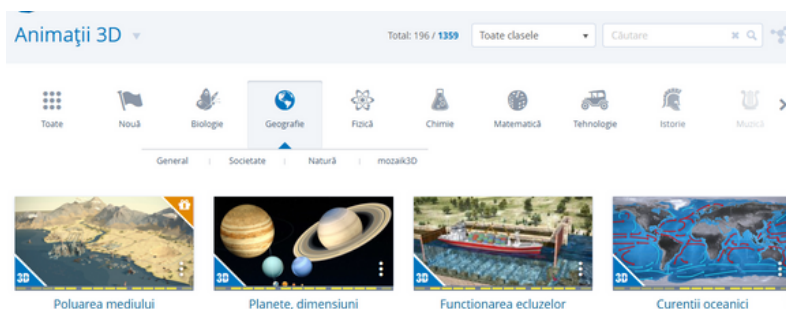


Platforma Mozaik Education oferă o bibliotecă media bogată, care include jocuri educative, animații și lecții 3D, videoclipuri explicative pentru discipline precum istorie, geografie, biologie și chimie, precum și instrumente digitale special concepute pentru sprijinirea lecțiilor interactive.

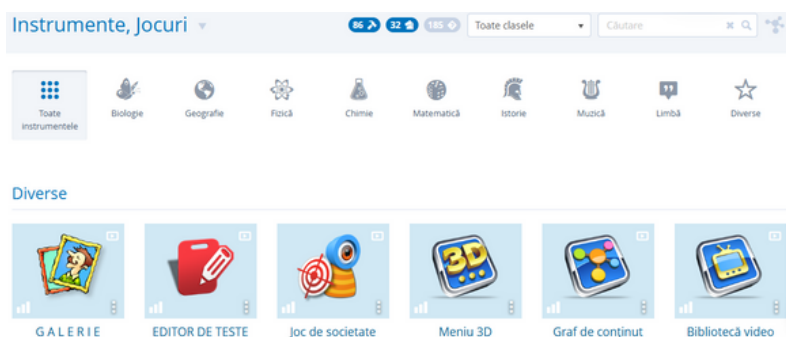


Ce găsiți pe Mozaik Education?

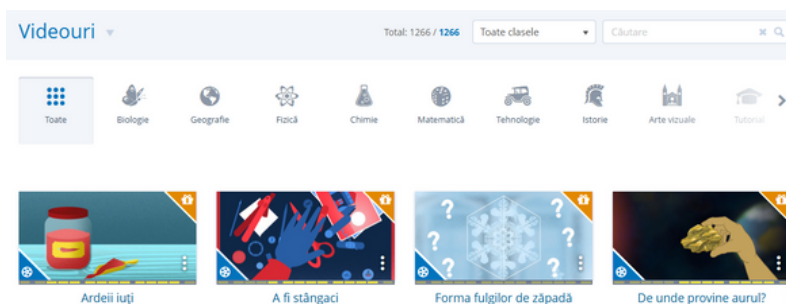
1. **Lecții 3D interactive** care transformă predarea disciplinelor precum istoria, geografia, biologia sau fizica într-o experiență captivantă;



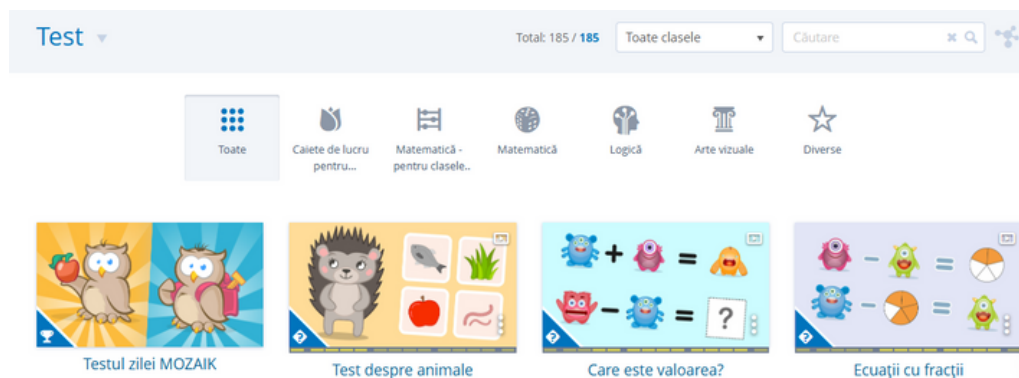
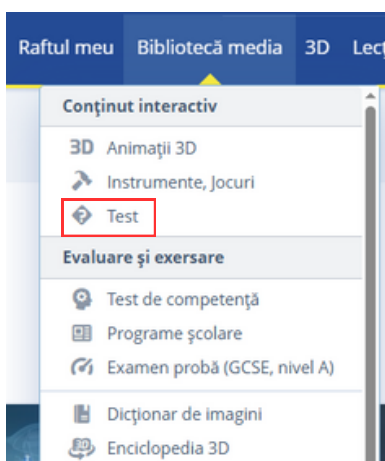
2. **Instrumente didactice specializate** pentru orele de istorie, geografie, chimie, fizică și multe altele;



3. **Videoclipuri educaționale** explicative pentru o mai bună înțelegere a conceptelor;



4. **Teste și exerciții** interactive care ajută la evaluarea și consolidarea cunoștințelor.



BAAMBOOZLE

PROF. VLAD SÂNZĂIANU

Baamboozle este o platformă digitală care permite profesorilor să creeze jocuri educaționale interactive, destinate atât învățării individuale, cât și în echipă. Concepută special pentru a transforma lecțiile într-o experiență distractivă și motivantă, aplicația este accesibilă direct din browser, fără a necesita instalări sau conturi pentru elevi.

Utilizarea Baamboozle în procesul educațional aduce numeroase **avantaje**:

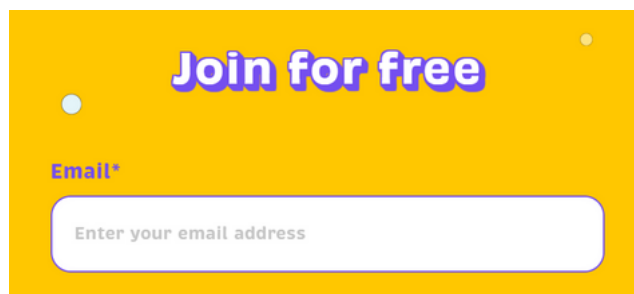
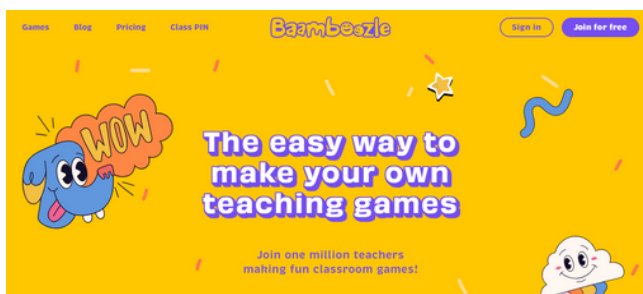
- 1 **Învățare activă:** Elevii participă direct și își consolidează cunoștințele prin competiție prietenoasă;
- 2 **Flexibilitate:** Profesorii pot adapta rapid jocurile pentru orice disciplină sau nivel de vârstă;
- 3 **Stimularea motivației:** Sistemul de punctaj și elementele de surpriză întrețin interesul și atenția elevilor;
- 4 **Accesibilitate:** Este ușor de folosit, necesită doar un dispozitiv conectat la internet și funcționează pe orice platformă;
- 5 **Cooperare și comunicare:** Încurajează lucrul în echipă și dezvoltă abilități de comunicare între elevi.

Etapele creării unui joc de tip quiz în Baamboozle

La clasa a III-a, în cadrul unei lecții de recapitulare la limba română, profesorul poate folosi Baamboozle pentru a crea un joc de tip quiz cu întrebări despre părțile de vorbire. Elevii sunt împărțiți în două echipe. Fiecare echipă, pe rând, alege un număr de pe tabla de joc și răspunde la întrebarea ascunsă. Răspunsurile corecte aduc puncte, iar unele căsuțe includ bonusuri sau penalizări-surpriză, făcând jocul mai dinamic. Astfel, elevii își verifică cunoștințele într-un mod plăcut, fără stresul evaluărilor clasice. Elevii pot răspunde de pe orice platformă digitală.

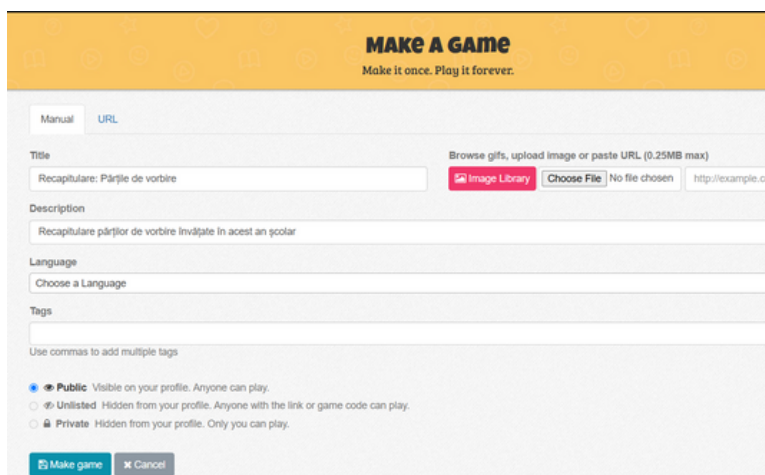
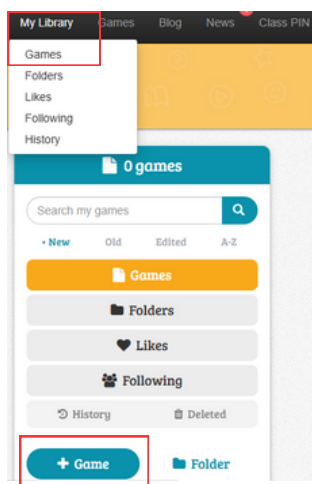
1. Crearea contului și logarea

- Se accesează site-ul Baamboozle.com.
- Se creează un cont gratuit (ulterior se poate opta pentru varianta premium)



2. Crearea unui joc nou

- Apăsați pe butonul "Create Game" din tabloul de bord.
- Completați câmpurile necesare:
 - Titlul jocului: ex. "Recapitulare: Părțile de vorbire"
 - Descrierea jocului (opțională): scurtă prezentare a temei sau scopului jocului.



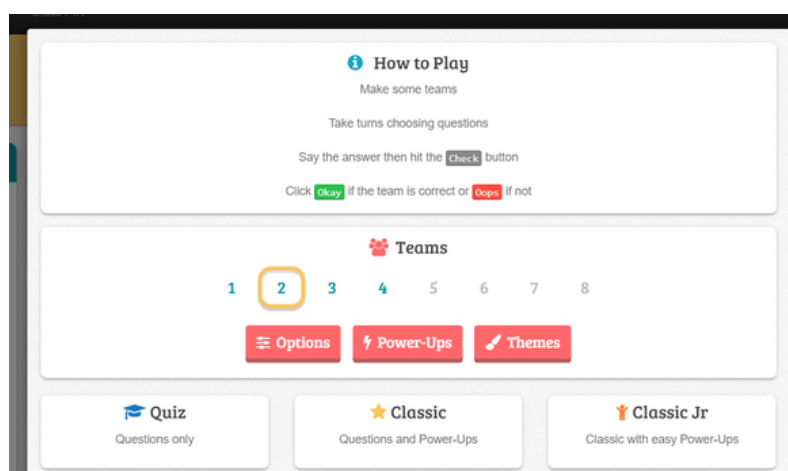
3. Adăugarea întrebărilor

- Pentru fiecare întrebare:
 - Scrieți o întrebare clară despre părțile de vorbire. Exemplu: „Ce parte de vorbire este cuvântul *frumos*?”
 - Scrieți răspunsul corect („adjectiv”).
- Continuați să adăugați întrebări variate:
 - Identificare de părți de vorbire în propoziții;
 - Completarea unui enunț cu o parte de vorbire potrivită;
 - Alegerea corectă dintre mai multe opțiuni (necesită varianta premium).



4. Utilizarea la clasă

- Împărțiți elevii în echipe și explicați regulile.
- Alegeți modul de joc:
 - Clasic (echipele aleg numere și răspund la întrebări)
 - Versiuni speciale (cu surprize, punctaje ascunse sau penalizări).



Prin utilizarea Baamboozle, procesul de învățare devine mai atractiv și mai eficient pentru elevii din clasele primare. Crearea unui joc de tip quiz pentru diverse teme nu doar că stimulează memoria și gândirea logică, dar încurajează și spiritul de echipă și participarea activă.

APLICAȚIA PLIKERS

PROF. ALINA UNGUREANU

Aplicația Plickers este un instrument interactiv și totodată, o modalitate versatilă de a crea teste de tip grilă și A/ F pentru elevii din ciclul primar și gimnazial. Aceasta îmbină tehnologia cu metodele clasice de evaluare. Elevii răspund la întrebările profesorului prin ridicarea unor carduri speciale, iar profesorul scanează rapid sala cu telefonul mobil. Aplicația recunoaște răspunsurile fiecărui elev și oferă imediat feedback vizual.

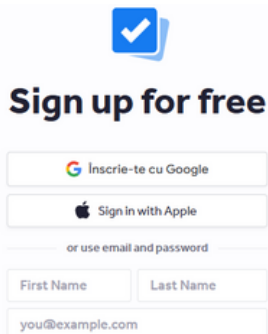
Avantajele utilizării Plickers

- Elevii nu au nevoie de dispozitive electronice;
- Răspunsurile sunt colectate rapid și eficient;
- Poți urmări progresul elevilor în timp real;
- Creează un mediu de învățare participativ și distractiv

De ce să folosim Plickers?

Plickers este o metodă excelentă pentru evaluări formative rapide, sondaje de opinie sau pentru a face o recapitulare mai dinamică. Este simplu de folosit, nu implică tehnologie avansată pentru elevi și contribuie la o predare mai interactivă.

Instrucțiuni de utilizare



Sign up for free

Inscribe-te cu Google

Sign in with Apple

or use email and password

First Name Last Name

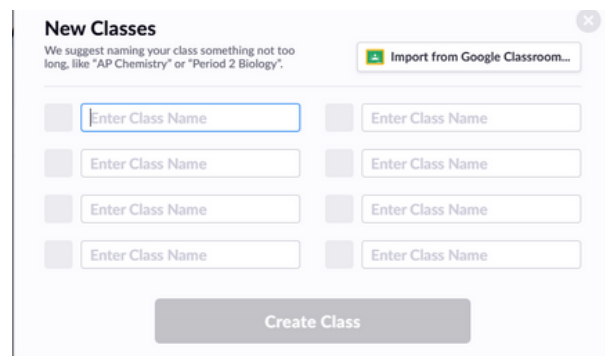
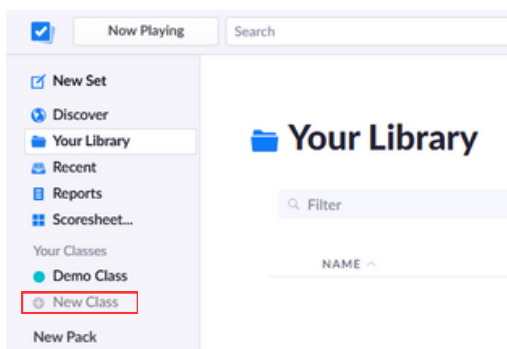
you@example.com

1. Crearea unui cont

Accesați site-ul *www.plickers.com* și creați un cont gratuit. Puteți face acest lucru și din aplicația disponibilă pentru Android și iOS, pe care o puteți descărca pe telefon sau pe tabletă.

2. Crearea claselor și adăugarea elevilor

După logare, mergeți în meniul “Classes” și creați o nouă clasă.



New Classes

We suggest naming your class something not too long, like "AP Chemistry" or "Period 2 Biology".

Import from Google Classroom...

Enter Class Name

Enter Class Name

Enter Class Name

Enter Class Name

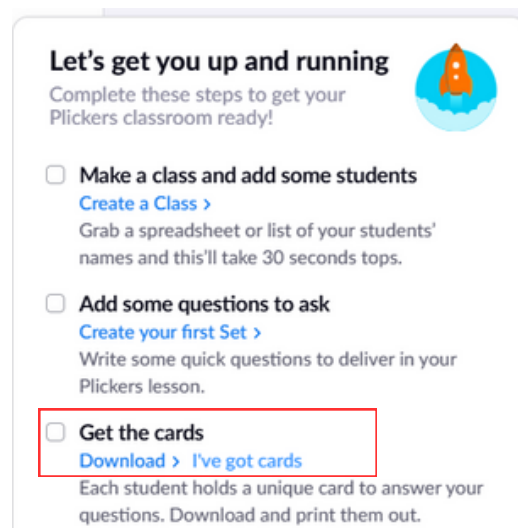
Enter Class Name

Enter Class Name

Create Class

3. Descărcarea și printarea cardurilor

- Accesați secțiunea “Cards” din site;
- Descărcați fișierul PDF cu carduri (numerotate de la 1 la 63);
- Tipăriți-le și distribuiți-le elevilor. Fiecare card este unic și corespunde unui elev.



Let's get you up and running

Complete these steps to get your Plickers classroom ready!

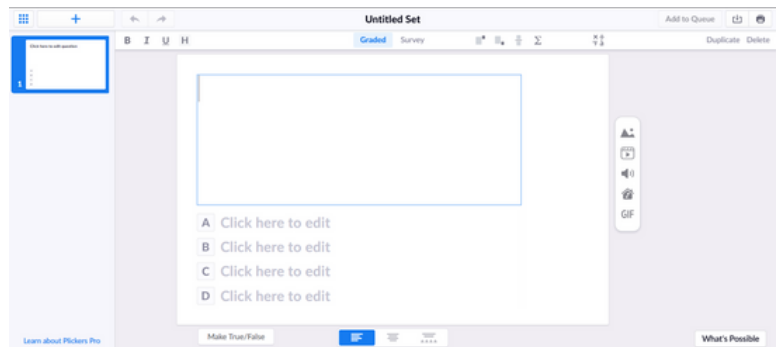
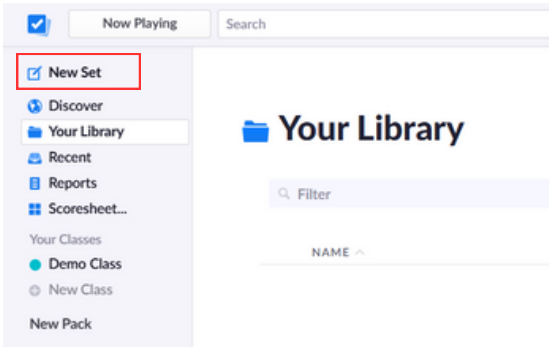
Make a class and add some students
[Create a Class >](#)
Grab a spreadsheet or list of your students' names and this'll take 30 seconds tops.

Add some questions to ask
[Create your first Set >](#)
Write some quick questions to deliver in your Plickers lesson.

Get the cards
[Download > I've got cards](#)
Each student holds a unique card to answer your questions. Download and print them out.

4. Crearea conținutului

- Pentru a crea un test sau o fișă de lucru, mergeți pe pagina principală a site-ului și accesați opțiunea „New set” din colțul din stânga, sus. Este nevoie de minim 10 întrebări, iar fiecare va avea câte patru variante de răspuns. Fiecare întrebare va fi introdusă individual.



5. Derularea unei sesiuni în clasă

- Deschideți aplicația mobilă și selectați clasa;
- Afișați întrebarea pe tabla interactivă;
- Elevii răspund ridicând cardurile, rotindu-le în funcție de varianta aleasă (A, B, C sau D).
- Scanați cardurile cu telefonul. Aplicația va recunoaște automat răspunsurile.

6. Vizualizarea rezultatelor

- Puteți vedea imediat cine a răspuns corect.
- Aplicația generează rapoarte cu rezultate individuale și de grup.



Plickers

MERGE CUBE

PROF. ALINA UNGUREANU

Merge Cube este o metodă inovatoare care aduce realitatea augmentată în sala de clasă, transformând învățarea într-o experiență captivantă și interactivă. Elevii pot „ține” în mână obiecte 3D – planete, fosile, inima umană sau chiar întregul sistem solar – doar cu ajutorul unui cub și al unei aplicații. Iată cum putem folosi această metodă pas cu pas:

Instrucțiuni

- 1** Descărcarea, imprimarea și asamblarea cubului. Link-ul pentru descărcarea materialului pdf poate fi găsit pe internet.
- 2** Instalarea aplicației Merge Cube Object Viewer pe un telefon sau pe o tabletă. Este recomandat ca aplicația să fie testată înainte de lecție pentru a evita probleme tehnice.
- 3** Crearea unui cont.
- 4** Alegerea lecției și interacțiunea elevilor cu Merge Cube. Aceștia țin cubul în mână și, prin intermediul camerei dispozitivului, pot explora obiectele 3D. Ei pot roti, mări, micșora sau privi detaliile, ca și cum ar ține obiectul real în mână.



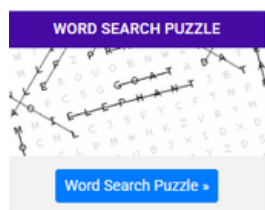
De ce să folosim Merge Cube?

Această metodă modernă îmbină tehnologia cu pedagogia, oferindu-le elevilor o învățare senzorială, dinamică și ancorată în realitate. Este ideală pentru generația digitală, care învață cel mai bine prin explorare și interactivitate.

PUZZLE MAKER

PROF. CARMEN CURMEI

Puzzle Maker este o platformă online gratuită, dezvoltată de Discovery Education, care ne permite să creăm rapid diverse tipuri de jocuri de cuvinte. Este ideală pentru profesori, părinți sau chiar elevi care doresc să învețe jucându-se. Aceasta nu necesită instalare și poate fi accesată direct de pe site.



- ① **Word Search** – Cuvinte ascunse într-un tabel de litere



- ② **Criss-Cross** – Cuvinte încrucișate (tip rebus)

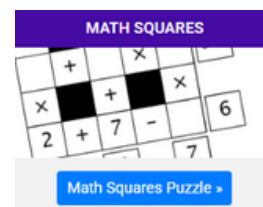


- ③ **Cryptogram** – Mesaje codificate

- ④ **Hidden Message** – Cuvinte ascunse cu un mesaj final



- ⑤ **Math Squares** – Probleme matematice sub formă de pătrat numeric



- ⑥ **Maze** – Labirinturi printabile

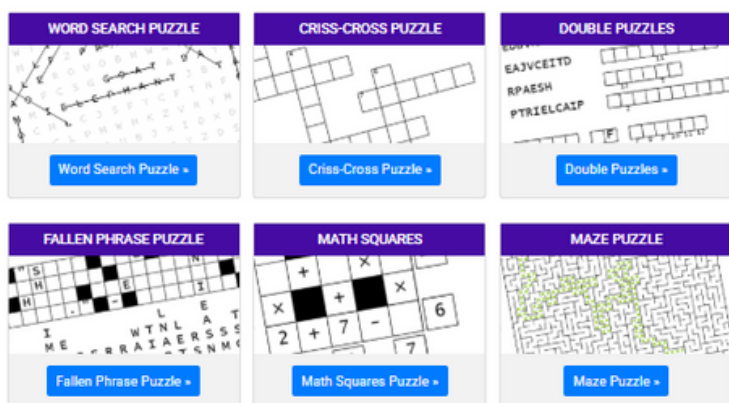


Instrucțiuni de utilizare

1. ACCESAȚI SITE-UL.

Intrați pe <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com> de pe orice browser.

Create Your Own Puzzle for Free



2. ALEGEȚI TIPUL DE JOC.

Pe pagina principală, veți găsi o listă de formate. Selectați ce doriți să creați (ex: Word Search).

3. COMPLETAȚI CÂMPURILE NECESARE

Fiecare tip de joc are un formular simplu:

- Titlul jocului
- Lista de cuvinte (pentru word search sau criss-cross)
- Dimensiunea grilei (ex: 15x15)
- Opțiuni de afișare (majuscule, orientări permise etc.)

Puzzle de căutare de cuvinte

Pentru a crea puzzle-ul de căutare de cuvintelor, urmați pașii de mai jos și faceți clic pe butonul „Creați puzzle-ul meu” când ați terminat.

STEP 1.

Introduceți un titlu pentru puzzle-ul dvs

Titlul va apărea în partea de sus a paginii dvs. (49 de caractere sau mai puțin.)

Introduceți titlul

STEP 2.

Introduceți dimensiunea puzzle-ului dvs. de căutare de cuvinte

Puzzle-ul tău poate avea până la 40 de litere cu 40 de litere și poate încăpea pe o singură pagină. Dimensiunea optimă a puzzle-ului este de 15 litere cu 15 litere.

Numărul de litere de peste

15

Numărul de litere în jos

15

Create My Puzzle

4. FINALIZAȚI PUZZLE-UL

După ce completați datele, apăsați pe “Create My Puzzle / Creaază puzzle-ul”. Jocul se generează automat și poate fi tipărit sau salvat ca PDF.

Avantajele utilizării aplicației **Puzzle Maker**:

→ **Este gratuită.**

→ **Este ușor de folosit.**

→ **Nu necesită crearea unui cont.**

→ **Stimulează atenția, memoria și gândirea logică**

→ **Se poate personaliza pentru orice temă.**

→ **Este ideală pentru toate nivelurile de vârstă.**

Aplicația Puzzle Maker poate fi integrată cu ușurință în orice lecție pentru a face învățarea mai atractivă. De exemplu, la Limba română, se pot crea cuvinte încrucișate cu sinonime și antonime pentru exersarea vocabularului. La Istorie, se poate crea un joc de tip „word search” cu numele domnitorilor sau evenimentelor importante. În cadrul orei de Biologie, elevii pot rezolva un labirint cu termeni științifici (ex: organele corpului uman), iar la Matematică, se poate folosi formatul „math squares” pentru consolidarea calculelor. Aceste activități pot fi folosite la captarea atenției, pentru recapitulare sau chiar evaluare alternativă, în funcție de nevoile clasei.

PUZZLEMAKER

CREATE YOUR OWN PUZZLES



WORDWALL

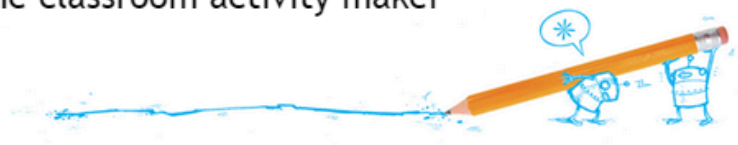
PROF. MĂLINA IFTIMIE

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.

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

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

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



De ce să folosim Wordwall?

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

Instrucțiuni de utilizare



Înregistrează-te pentru un cont de bază

Sign in with Google

Sau

Parola

Confirmare parolă

Locația
România

Accept [Condițiile de utilizare](#) și [Politică de confidențialitate](#)

Inregistrează-te

PASUL 1

Realizarea unui cont



PASUL 2

Alegerea unui șablon

Titlul textului
Unde-i tata?

Intrebari

1. Care este titlul textului?

Opțiuni:

- In vacanță
- Unde-i tata?
- La bunici
- In vacanță la bunici

Adăugați mai multe întrebări

PASUL 3

Introducerea conținutului



PASUL 4

Start Joc

INSTRUMENTE WEB 2.0 UTILIZATE LA ORA DE RELIGIE

PROF. ALINA PROFIR

Educația modernă presupune o adaptare constantă la noile tehnologii și la modul în care elevii interacționează cu informația. În acest context, utilizarea instrumentelor Web 2.0 aduce o dimensiune interactivă și creativă orelor de religie, facilitând nu doar învățarea, ci și implicarea activă a elevilor în procesul educațional. Aceste instrumente permit crearea, partajarea și colaborarea în timp real, dezvoltând competențe digitale și consolidând conținutul religios prin metode atractive.

Ce sunt instrumentele Web 2.0?

Instrumentele Web 2.0 se referă la a doua generație a serviciilor online, care permit interactivitate, colaborare și conținut generat de utilizatori. Spre deosebire de Web 1.0, care presupunea doar accesarea informației, Web 2.0 pune accent pe participarea activă a utilizatorului. Exemple populare de astfel de instrumente includ Padlet, Kahoot, Quizizz, Canva, Google Slides, Edpuzzle, WordArt și multe altele.

Beneficiile utilizării instrumentelor Web 2.0 la ora de religie

a) Învățare activă și colaborativă

Folosirea platformelor precum **Padlet** sau **Jamboard** permite elevilor să lucreze împreună, să posteze opinii, reflecții sau rugăciuni, să creeze proiecte digitale legate de temele religioase abordate.

b) Evaluarea interactivă

Instrumente ca **Kahoot**, **Quizizz** sau **Blooket** transformă evaluarea într-un joc, motivând elevii să rețină și să revizuiască concepte biblice, sărbători creștine sau viețile sfinților într-un mod dinamic.

c) Crearea de conținut digital

Elevii pot folosi **Canva** sau **StoryJumper** pentru a crea afișe, benzi desenate sau cărți digitale cu mesaje religioase, versete sau rugăciuni. Aceste activități stimulează creativitatea și contribuie la o mai bună înțelegere a valorilor creștine.

Exemple concrete de activități:

- Kahoot despre „Fericirile” sau „Cele 10 porunci”:
- Padlet colaborativ cu mesaje de Paște sau Crăciun:
- Canva pentru realizarea de postere despre sfinți sau valori creștine:
- WordArt pentru compunerea de rugăciuni în formă artistică:
- StoryJumper – povești ilustrate despre parabolele lui Iisus.

Integrarea instrumentelor Web 2.0 presupune și anumite provocări, precum accesul la tehnologie, timpul alocat pregătirii activităților sau nevoia de formare a cadrelor didactice. Este esențial ca profesorii să fie sprijiniți în dezvoltarea competențelor digitale, iar activitățile să fie bine planificate, cu respectarea valorilor și semnificațiilor profunde ale disciplinei religie.

Utilizarea instrumentelor Web 2.0 la ora de religie poate transforma modul în care elevii se raportează la învățare, făcând-o mai relevantă, interactivă și adaptată generației digitale. Aceste resurse aduc lecțiile mai aproape de viața cotidiană a elevilor și facilitează un dialog deschis între credință, cunoaștere și tehnologie.

d) Dezvoltarea gândirii critice și reflexive

Prin platforme ca **Edpuzzle** sau **Flipgrid**, profesorii pot oferi videoclipuri cu întrebări interactive pe marginea unor teme religioase, încurajând reflecția personală și dialogul.

LABORATOARE VIRTUALE

PROF. MAURA HARHĂȚĂ

Utilizarea aplicației PhET Colorado

Simulările PhET sunt simulări gratuite, online, create pentru predarea și învățarea fizicii. Aceste instrumente permit elevilor să efectueze experimente virtuale, similar cu cele din laboratoarele reale, dar într-un mediu sigur și controlat.

Avantaje: experimente sigure și repetate, acces la echipamente.

Dezavantaje: pot fi mai puțin intuitive decât experimentele reale.

Simulările accentuează modelele vizuale, relațiile cauză-efect, reprezentările multiple. Simulările sunt cele mai eficiente atunci când elevii pot să lucreze în echipe în grupuri mici. O astfel de interacțiune este posibilă într-un laborator de fizică dotat cu tehnică TIC, într-un laborator de informatică sau chiar într-o sală de clasă dotată cu calculator și proiector/tabla digitală. Pot fi folosite ca: suport pentru explicații, material de lucru însoțit de fișe de lucru sau chiar ca temă pentru acasă.

Utilizarea simulărilor PhET într-un laborator de fizică are următoarele **beneficii**:

1 Noi posibilități pentru experimente - laboratoarele care utilizează simulările PhET permit elevilor să se angajeze în explorări care nu ar fi posibile sau practice cu echipamente reale. De exemplu, în "Kit construcție circuite: curent continuu" elevii pot utiliza surse de tensiune înaltă fără a exista pericolul electrocutării.

2 Repetabilitate rapidă - simulările PhET permit repetabilitatea ușoară și precisă (de exemplu, becul poate fi alimentat la aceeași tensiune, astfel încât efectul altor parametri diferiți să poată fi explorat cu precizie.

3

Unelte de măsurare încorporate - multe simulări PhET includ o varietate de instrumente de măsurare, cum ar fi: voltmetre, ampermetre, grafice energetice, ceasuri; astfel sepretează bine la experimentele de tip laborator.

4

Lipsa factorilor perturbatori - experimentele de pe bancul de lucru pot fi adesea confuze

pentru elevi, din cauza prezenței „zgomotului” experimental (frecări, vibrații, eroare de

măsurare etc.). Deși este adesea important ca elevii să învețe să se ocupe de astfel de defecte și erori experimentale, acești factori pot fi deranjanți și pot ascunde relațiile fundamentale. De exemplu, elevii pot avea probleme în observarea unui bec slab luminat într-un circuit real, dar acest lucru este ușor vizibil într-o simulare. Spațiul virtual al simulării îi poate ajuta adesea pe elevi să observe și să înțeleagă fenomenele, înainte de a le observa în realitate.

5

Evidențierea mecanismelor de bază - simulările PhET sunt concepute pentru a evidenția

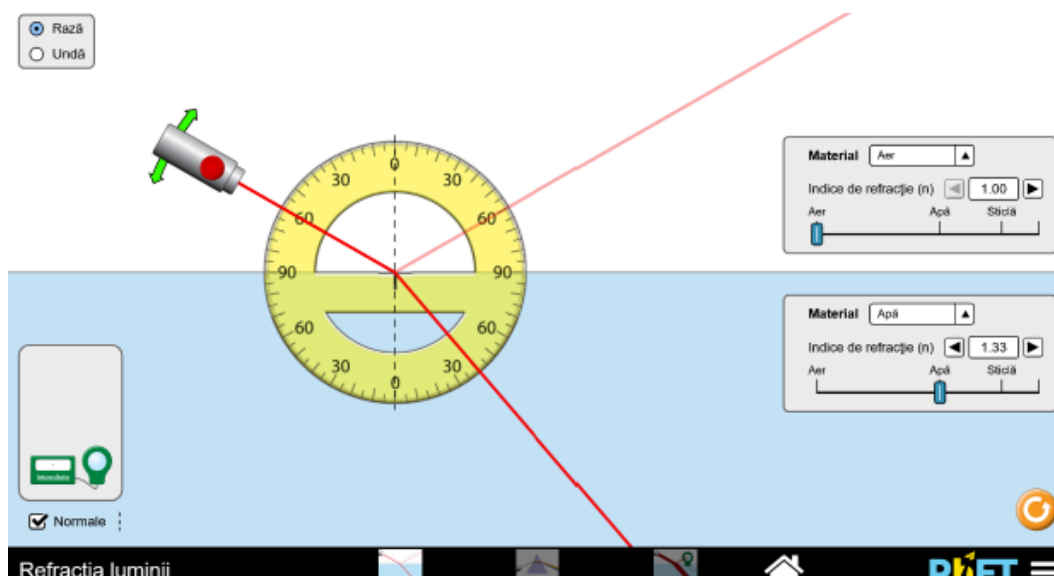
modelele științifice vizibile, astfel încât să ajute elevii să înțeleagă nu doar ceea ce se întâmplă, ci și de ce. De exemplu, mișcarea electronilor într-un circuit este vizibilă în kitul de construcție al circuitului, astfel încât elevii pot observa modul în care curentul se schimbă în diferite condiții, precum și diferența între sensul convențional și cel real al curentului într-un circuit electric.

6

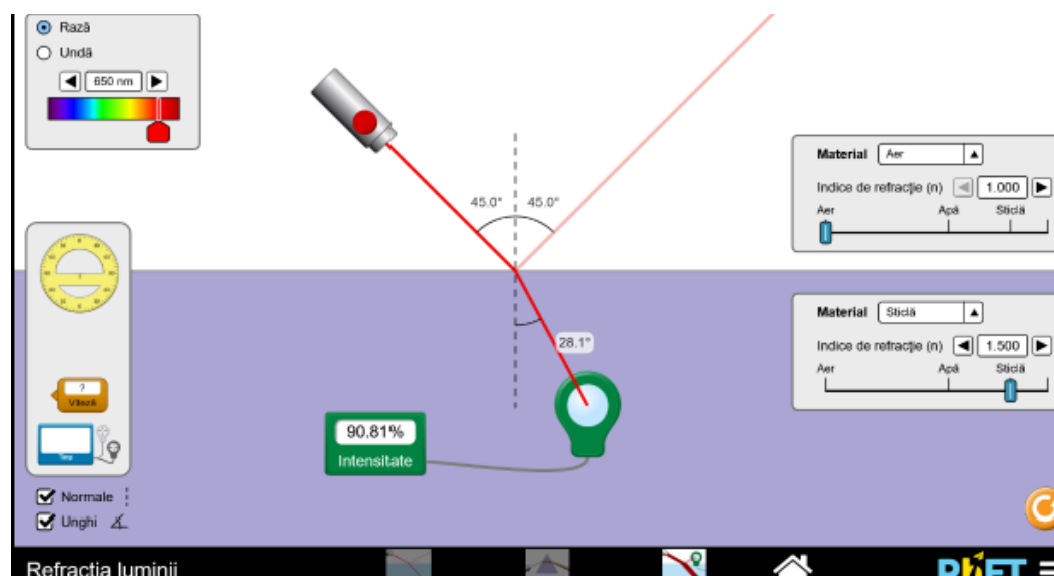
Interesul elevilor - elevii se bucură de obicei de utilizarea simulărilor PhET și percep multe beneficii adăugate la utilizarea simulărilor în laboratoare.



De exemplu, la clasa a VI-a, la capitolul „Fenomene optice, pot utiliza aplicația PhET cu titlul Refracția luminii (Bending Light) pentru a pune în evidență schimbarea direcției de propagare a luminii la trecerea dintr-un mediu în altul.



În aplicație, se pot trasa cu ușurință, direcțiile razelor de lumină incidentă, reflectată și refractată, se pot măsura unghiurile, se poate face studierea calitativă a fenomenului. Aceeași aplicație poate fi folosită și la elevii de clasa a VIII-a, la capitolul de fenomene optice. Pe lângă recapitularea semnificației calitative a fenomenelor de reflexie și refracție, se pot simula: unghiul limită, fenomenul de reflexie totală și fenomenul de dispersie al luminii.



În aplicație există butoanele de control care permit alegerea unor valori diferite pentru mărimile fizice studiate: indice de refracție, valorile unghiurilor, frecvența luminii cât și o serie de instrumente ce permit măsurarea unghiurilor, a intensității luminoase, defazarea undelor luminoase, viteza razelor de lumină. Prin modificarea unghiului de incidență și a indicelui de refracție se observă modificarea unghiului de refracție.

UTILIZAREA APLICAȚIEI *KAHOOT!* ÎN PREDAREA LIMBII FRANCEZE

PROF. MĂDĂLINA ENIA

Descoperirea și utilizarea de platforme care să permită utilizarea documentelor audio autentice în limba franceză, pentru a exploata competența de exprimare orală într-o limbă străină, reprezintă o prioritate în predarea limbilor străine.

Kahoot! este o platformă bazată pe cloud care permite utilizatorilor să creeze cu ușurință quiz-uri sau chestionare personalizate cu întrebări cu mai multe variante. Aceste întrebări pot fi însoțite de imagini, videoclipuri, clipuri audio și multe altele. Odată create, aceste activități pot fi partajate printr-un link sau cod cu participanții care se alătură jocului folosind propriile dispozitive, cum ar fi telefoanele sau tabletele. Participanților li se prezintă apoi întrebarea pe ecranele dispozitivului lor, unde au un interval de timp limitat (de obicei 60 de secunde) pentru a selecta un răspuns înainte de a trece la următoarea întrebare. La sfârșitul activității, jucătorilor li se arată scorul pe baza răspunsurilor corecte date în fiecare rundă, precum și a scorurilor generale față de alți jucători la acea sesiune, dacă este activat de către creator – acest lucru încurajează competiția între elevi, ceea ce crește și mai mult nivelul de implicare.

Platformă Kahoot!, este o platformă cu ajutorul căreia se pot crea și utiliza teste interactive intitulate “quiz”. Există două tipuri de itemi agreeți în elaborarea testului interactiv gratuit: item cu alegere multiplă și item cu alegere duală. În cadrul orei de Limbă franceză jocurile/testele create în Kahoot se pot folosi în orice moment al activității: în recapitularea cunoștințelor, în fixarea cunoștințelor, în etapa de predare, ca evaluare formativă sau chiar ca evaluare sumativă.



Dimensiunea ludică a acestei platforme constă în provocarea de a răspunde într-un timp cât mai scurt la un număr de întrebări, pentru a acumula puncte în clasament. Cromatica platformei este de asemenea prietenoasă, iar pe toată durata quiz-ului rulează o melodie care are scopul de a induce elevilor starea specifică unui joc. Quiz-ul se poate parcurge individual, sau în echipă, în funcție de scopul stabilit de cadrul didactic.

Dacă se dorește evaluarea elevilor, se va opta pentru lucrul individual, iar dacă se vizează fixarea cunoștințelor, se poate opta pentru lucrul în echipă. Un alt factor care îi poate motiva și antrena pe elevi, este setarea timpului de răspuns pentru fiecare item, astfel, elevii vor fi nevoiți să fie atenți și focusați pentru parcurgerea tuturor itemilor în timpul prestabilit. Desigur că timpul poate reprezenta și un factor perturbator pentru anumiți elevi care nu reacționează bine atunci când au un timp de răspuns prestabilit, însă dinamica platformei promovează învățarea prin joc. În urma utilizării acestei platforme, am remarcat că elevii apreciază această aplicație, care este foarte ușor de folosit de pe orice dispozitiv, fie telefon, laptop, tableta, sau calculator. Nu necesită crearea unui cont din partea elevilor, iar rezultatul quiz-ului este afișat în timp real.

Avantajele aplicației Kahoot!:

- ① îmbunătățirea calității actului de predare-învățare;
- ② utilizarea limbii franceze în contexte diferite;
- ③ ridicarea standardelor competențelor lingvistice;
- ④ diversificarea metodelor de predare-învățare-evaluare;
- ⑤ evaluarea imediată a rezultatelor obținute de elevi prin intermediul raportului personalizat generat de platformă.

Contextul actual obligă profesorul să revadă și să adapteze practicile pedagogice integrând noile „outils”, îmbinând „le présentiel” și „en-ligne”, utilizând resurse multimedia și „cyber-tâches”.

Proiecte didactice

Proiect didactic

Profesor: Pintilie Felicia

Școala: Școala Gimnazială Nr. 1 Comarna

Clasa: a VI-a

Disciplina: Limba română

Tema: Substantivul - cazurile și funcțiile sintactice

Tipul lecției: Recapitulare

Obiectivul învățării: Elevii vor fi capabili să utilizeze aplicația Coggle pentru a crea hărți mentale care ilustrează cazurile și funcțiile sintactice ale substantivului.

- Standard de limba română: Înțelegerea și utilizarea corectă a structurii gramaticale.
- Standard de tehnologie: Utilizarea tehnologiei pentru a crea și a organiza informații.

EVALUĂRI:

Elevii vor crea o hartă mentală: Utilizați Coggle care să demonstreze înțelegerea cazurilor substantivului, incluzând funcțiile sintactice specifice.

PUNCTE CHEIE:

- Importanța cazurilor substantivului în limba română
- Structura hărților mentale și cum ajută la organizarea informației
- Exemple de substantive și utilizare lor în diferite cazuri
- Funcțiile sintactice specifice fiecărui caz al substantivului (nominativ, genitiv, dativ, acuzativ, vocativ)

DESCHIDERE:

- Întreb elevii: "Ce este o hartă mentală și cum credeți că poate ajuta la învățarea limbii române?"
- Prezint o scurtă demonstrație a aplicației Coggle și cum poate fi folosită pentru a organiza gândurile.
- Încurajez elevii să ofere exemple de substantive pe care le cunosc.

INTRODUCERE ÎN MATERIALUL DE RECAPITULAT:

- Explicați cazurile substantivului, oferind exemple clare pentru fiecare.
- Demonstrați cum să creați o hartă mentală în Coggle pas cu pas.
- Anticipați o concepție greșită comună: elevii pot crede că hărțile mentale sunt doar pentru notițe, nu și pentru organizarea conceptelor complexe.

EXERCİȚIU GHIDAT:

- Împart elevii în grupuri și le cer să colaboreze pentru a crea o hartă mentală pentru un substantiv ales.
- Scenariile vor începe cu întrebări simple despre cazurile substanțiale, apoi vor avansa la întrebările mai complexe.
- Monitorizez progresul grupurilor, oferind feedback și îndrumare.

EXERCİȚIU INDEPENDENT:

- Fiecare elev va crea o hartă mentală individuală utilizând Coggle, alegând un substantiv diferit.
- Aștept ca elevii să includă exemple și definiții corecte pentru fiecare caz al substantivului.

ÎNCHIDERE:

- Revedem conceptele cheie discutate în lecție.
- Rog elevii să împărtășească una dintre hărțile lor mentale și să explice un caz al substantivului.

ACTIVITĂȚI DE EXTENSIE:

- Elevii care termină devreme pot explora funcții avansate ale aplicației Coggle, cum ar fi colaborarea cu alți elevi sau adăugarea de imagini și linkuri relevante.

TEMĂ:

- Elevii vor scrie un paragraf cu substantive diferite și vor sublinia fiecare substantiv, precizând apoi funcția sintactică și cazul acestora.

Structurarea Hărții Mentale

- **Titlu:** Cazurile Substantivului
- **Ramuri principale:** Nominativ, Genitiv, Dativ, Acuzativ, Vocativ
- **Sub-ramuri:** Exemple cu funcțiile sintactice specifice pentru fiecare substantiv ales.

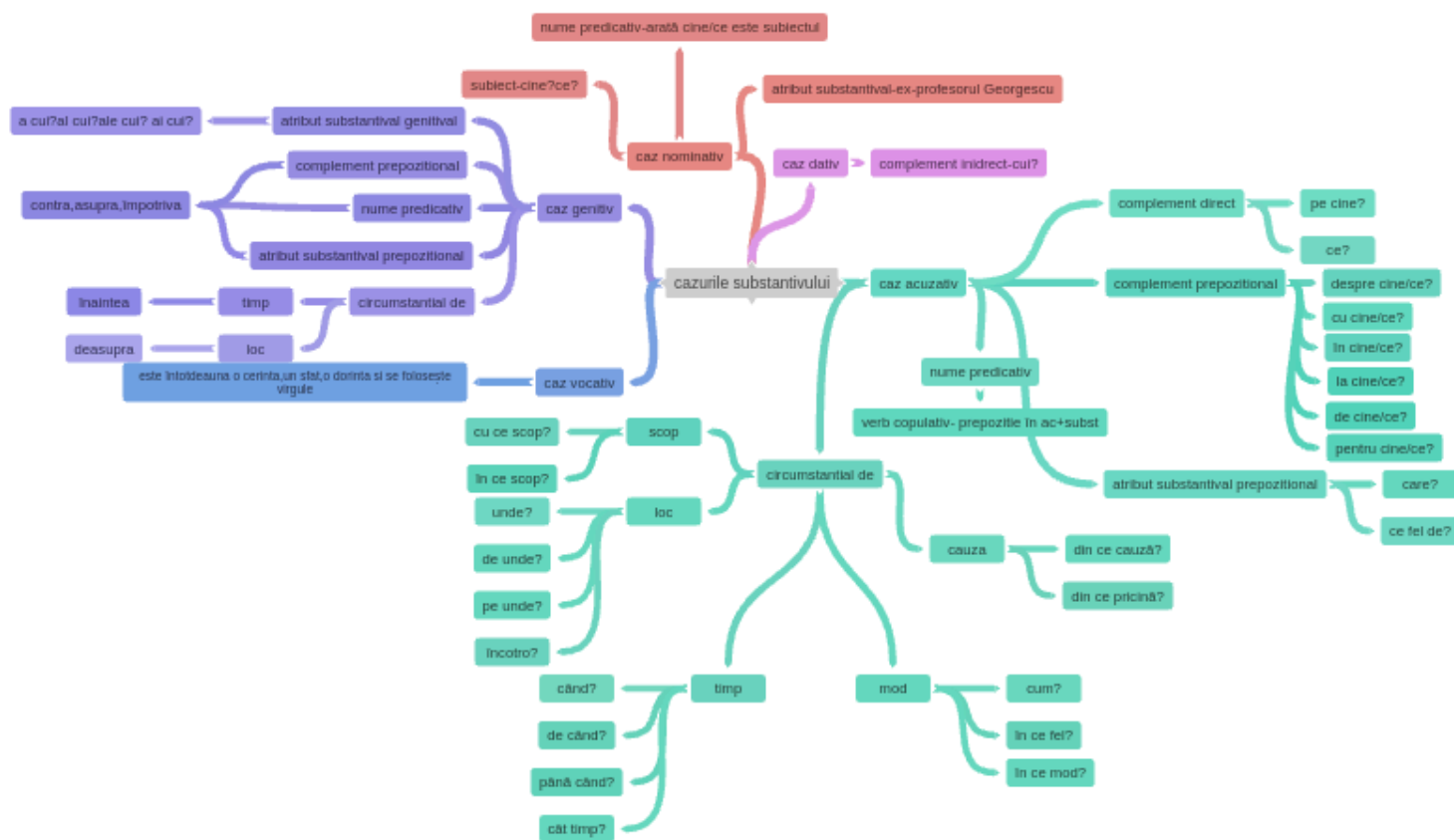
Iată o descriere detaliată a unei hărți mentale pentru cazurile substantivului, pe care o să poată desena:

Modalitate de desenare:

- Începe cu un cerc mare în centru, scriind „Cazurile Substantivului”.
- Trasează cinci ramuri mari din cercul central, fiecare reprezentând un caz (Nominativ, Genitiv, Dativ, Acuzativ, Vocativ).
- Din fiecare ramură, desenează sub-ramuri pentru funcții sintactice și exemple.

Sugestii de vizualizare:

- Folosește culori diferite pentru fiecare ramură pentru a le face ușor de distins.
- Adaugă pictograme sau desene simple pentru fiecare caz (de exemplu, un câine pentru Nominativ).
- Include săgeți sau linii colorate diferit pentru a conecta funcțiile sintactice cu cazurile.



Proiect didactic

Profesor: Botez Sorin

Școala: Școala Gimnazială Nr. 1 Comarna

Clasa: a VII-a

Discipline: Matematică

Tema: Proiecții ortogonale pe o dreaptă. Teorema înălțimii. Teorema catetei. Teorema lui Pitagora, reciproca teoremei lui Pitagora

Tipul lecției: Recapitulare

Competențe generale și specifice:

- CG 1. Identificarea unor date și relații matematice și corelarea lor în funcție de contextul în care au fost definite;
- CS 1. Recunoașterea și descrierea elementelor unui triunghi dreptunghic, într-o configurație geometrică dată;
- CG 2. Utilizarea algoritmilor și a conceptelor matematice pentru caracterizarea locală sau globală a unei situații concrete;
- CS 1. Utilizarea informațiilor oferite de o configurație geometrică pentru deducerea relațiilor metrice într-un triunghi dreptunghic;
- CG 3. Exprimarea caracteristicilor matematice cantitative sau calitative ale unei situații concrete și a algoritmilor de prelucrare a acestora;
- CS 1. Exprimarea, în limbaj matematic, a perpendicularității a două drepte prin relații metrice;
- CS 2. Aplicarea relațiilor metrice într-un triunghi dreptunghic pentru determinarea unor elemente ale acestuia.

Materiale necesare: Tabletele cu jocul Geogebra 3D Grapher.

Concepte abordate: catetă, ipotenuză, triunghi dreptunghic, lungimea proiecțiilor catetelor pe ipotenuză, lungimea înălțimii corespunzătoare ipotenuzei.

Desfășurarea lecției

1. Captarea atenției și prezentarea titlului lecției

Scop: Elevii să intre în atmosfera lecției cu atenție și curiozitate maximă

Timp: 10 minute

Materiale: Anexa 1

Metode: Conversația, jocul ciorchine

Concepte: Triunghi dreptunghic, catetă, ipotenuză

Elevii vor fi introduși în atmosfera lecției prin completarea unui organizator grafic („ciorchine”) și prin discuții pe marginea acestuia. Toți elevii primesc Anexa 1 și trebuie să completeze independent spațiile punctate.

Profesorul pune în evidență următorul aspect: ciorchinele cuprinde noțiuni legate de capitolul: Relații metrice în triunghiul dreptunghic.

Profesorul anunță titlul lecției și îl scrie pe tablă: Proiecții ortogonale pe o dreaptă. Teorema înălțimii. Teorema catetei - aplicații.

2. Reactualizarea cunoștințelor învățate anterior

Scop: Elevii să-și reamintească noțiunile însușite anterior despre proiecții ortogonale pe o dreaptă, teorema înălțimii și teorema catetei

Timp: 15 minute

Materiale: Tablete cu aplicația Geogebra, cretă, Fișa de lucru 1

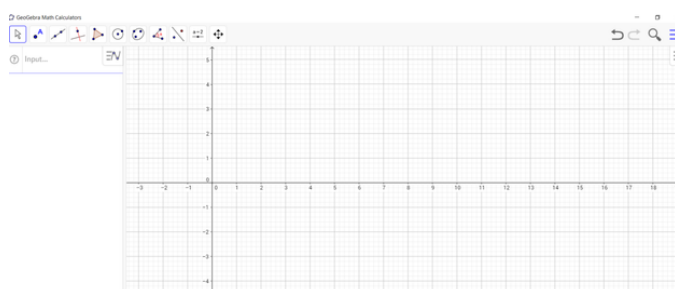
Metode: Conversația, activitatea independentă

Concepte: Triunghi dreptunghic, catetă, ipotenuză, proiecția catetei pe ipotenuză

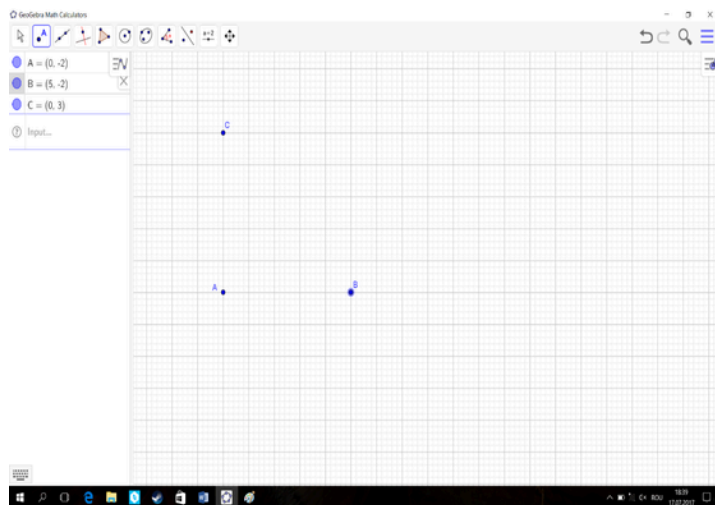
Sarcină de lucru: Încercați să construiți în Geogebra un triunghi dreptunghic, în care să evidențiați proiecțiile catetelor pe ipotenuză, precum și înălțimea corespunzătoare ipotenuzei.

Pregătirea pentru aplicația GeoGebra:

Pasul 1: Se deschide aplicația GeoGebra iar pagina de lucru va arăta pentru început astfel:



Pentru a desena un triunghi dreptunghic vom avea de parcurs mai multe etape preliminare:
 -vom pune în evidență, cu ajutorul aplicației GeoGebra, vârfurile triunghiului dreptunghic ABC (eliminăm axele și sistemul ortogonal).

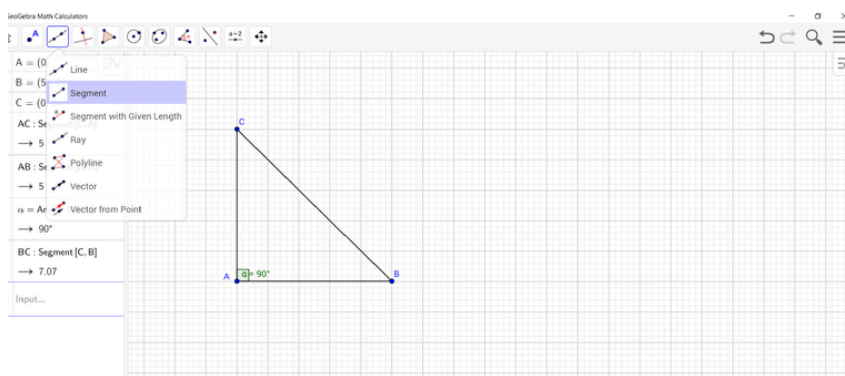


- vom trasa fiecare vârf al triunghiului fix.

Pasul 2: Vom desena, selectând din bara de meniu modul în care se va face desenarea fiecărei laturi în parte.



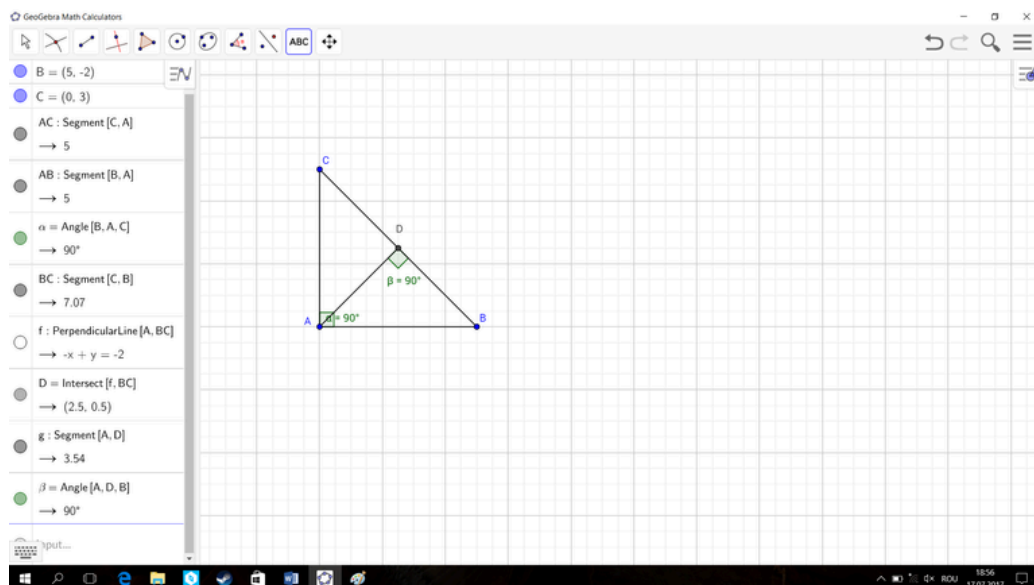
Pasul 3: Se apasă pictograma și se unesc punctele A cu B, A cu C și respective B cu C. Vom obține următoarea imagine:



Pasul 4: Construim perpendiculara dusă din vârful triunghiului dreptunghic, ADBC, obținem astfel proiecțiile celor două catete AB, respective AC pentru care vom scrie teorema catetei.

Elevii construiesc proiecțiile și salvează imaginile.

Proiecțiile catetelor sunt $pr_{BC}AC=CD$, $pr_{BC}AB=DB$.



3. Dirijarea învățării și fixarea cunoștințelor

Scop: Elevii să creeze, cu ajutorul aplicației GeoGebra, figuri geometrice pentru diferite situații în care se aplică teorema înălțimii și teorema catetei.

Timp: 25 minute

Materiale: Tablete cu aplicația GeoGebra, caietele, Fișa de lucru 2

Metode: Conversația, explicația, jocul, activitatea independentă

Concepte: Triunghi dreptunghic, catetă, ipotenuză, proiecția catetei pe ipotenuză

Profesorul împarte elevilor fișa de lucru 1, propusă spre rezolvare. Elevii trebuie să construiască cu aplicația GeoGebra figurile din fișă. Profesorul urmărește cu atenție fiecare elev în parte cum desenează pe tabletă și oferă indicații dacă este nevoie.

Verificarea rezultatelor se face frontal, elevii care termină primii sarcinile de lucru vin la tablă și expun rezolvarea pe rând a problemelor.

În clasă, elevii vor alege câte o singură problemă din fiecare teoremă propusă și o vor rezolva, celelalte probleme rămânând ca temă pentru acasă.

Reflecție

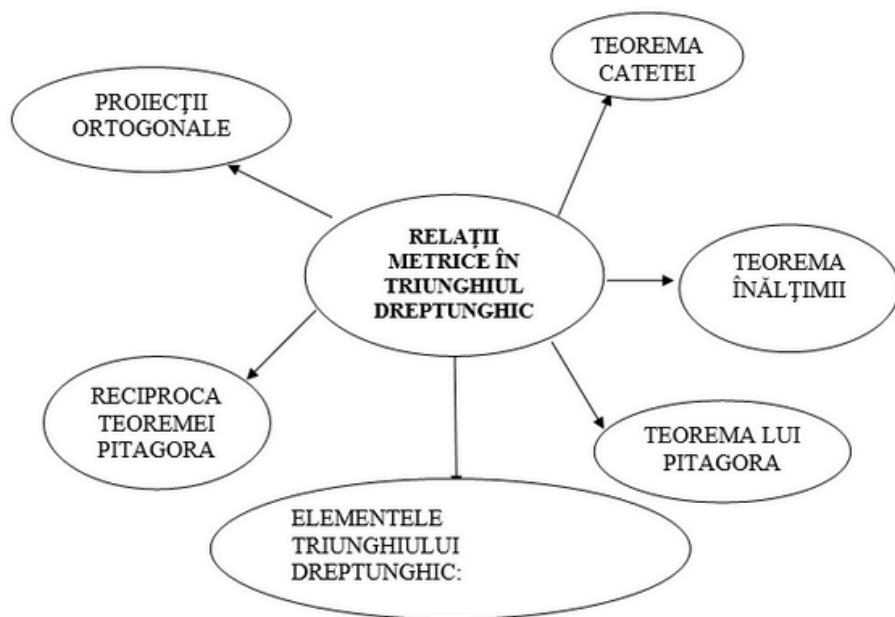
Întrebări de ghidare:

- Cât de greu sau ușor v-a fost să construiți figurile geometrice?
- Unde a fost mai greu? De ce?
- Considerați că tableta vă ajută în construcția desenelor din geometrie?

4. Tema pentru acasă (2 min.)

Elevii vor avea ca temă pentru acasă rezolvarea problemelor din fișa de lucru.

Anexe

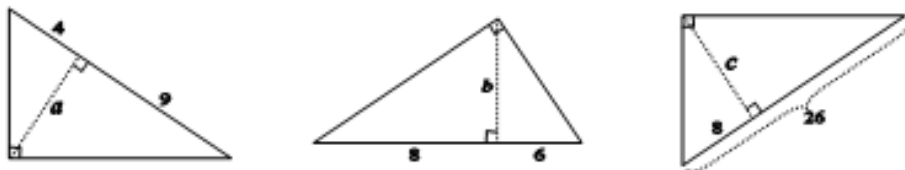


Fișa de lucru 1 (TEOREMA LUI PITAGORA)

- 1) Triunghiul ABC are $m(\sphericalangle A) = 90^\circ$, $BC = 13 \text{ cm}$ și $AC = 5 \text{ cm}$.
 - a) Desenați, folosind aplicația GeoGebra, triunghiul dreptunghic;
 - b) Determinați lungimea catetei AB;
- 2) Triunghiul ABC are $m(\sphericalangle A) = 90^\circ$, $AB = 12 \text{ cm}$, $AC = 9 \text{ cm}$.
 - a) Desenați, folosind aplicația GeoGebra, triunghiul dreptunghic;
 - b) Determinați lungimea ipotenuzei.

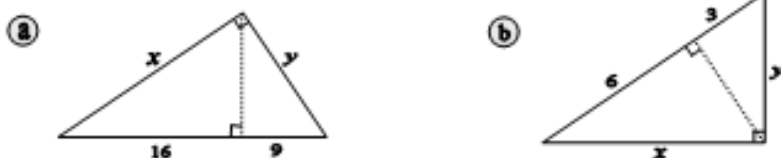
APLICAȚII: TEOREMA ÎNĂLȚIMII

- 1) Pentru triunghiurile dreptunghice de mai jos, aflați lungimea înălțimii din vârful drept.

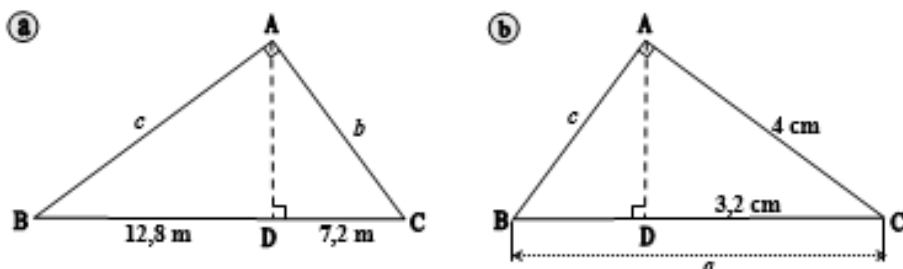


APLICAȚII: TEOREMA CATETEI

- 1) Aplicați teorema catetei și aflați lungimile notate cu litere.



- 2) Pentru triunghiurile dreptunghice de mai jos, aflați lungimile notate cu litere.



Proiect didactic

Profesor: Ungureanu Alina - Petronela

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială Nr.1, Comarna

Clasa: a V-a

Discipline: Matematică și Informatică și T.I.C.

Tema: Aplicații Scratch

Tipul lecției: Recapitulare

Locul de desfășurare: laboratorul de informatică

Durata lecției: 50 min

Scopul: Evidențierea dimensiunii aplicative a cunoștințelor matematice în situații concrete cât mai variate avându-se în vedere intradisciplinaritatea, interdisciplinaritatea, dar și utilizarea mijloacelor TIC

Competențe generale:

- CG1 – Identificarea unor date, mărimi și relații matematice, în contextul în care acestea apar;
- CG2 – Utilizarea conceptelor și a algoritmilor specifici în diverse contexte matematice;
- CG4 – Exprimarea în limbajul specific matematicii a informațiilor, concluziilor și demersurilor de rezolvare pentru o situație dată;
- CG6 – Modelarea matematică a unei situații date, prin integrarea achizițiilor din diferite domenii.

Competențe specifice:

- CS1.3 – Identificarea noțiunilor geometrice elementare și a unităților de măsură în diferite contexte;
- CS2.1 – Efectuarea de calcule cu numere naturale folosind operațiile aritmetice și proprietățile acestora;
- CS4.3 – Transpunerea în limbaj specific a unor probleme practice referitoare la perimetre, arii, volume, utilizând transformarea convenabilă a unităților de măsură;
- CS6.1 – Modelarea matematică, folosind numere naturale, a unei situații date, rezolvarea problemei obținute prin metode aritmetice și interpretarea rezultatului.

- CS6.3 – Analizarea unor probleme practice care includ elemente de geometrie studiate, cu referire la unități de măsură și interpretarea rezultatelor.

Competențe cheie ce se urmăresc a fi dezvoltate:

1. Comunicare în limba română - deschiderea pentru dialog constructiv (ca atitudine)
 - Folosirea de resurse, formularea și exprimarea de argumente orale, adecvate contextului
2. Comunicare în limbi străine – dezvoltarea curiozității pentru limbile străine (ca atitudine)
 - Învățarea limbilor străine în context informal
3. Competențe matematice și competențe de bază în științe și tehnologii – respectarea adevărului, dorința de a căuta motive și de a le proba validitatea (ca atitudine)
 - Abilitatea de a implica principii și procese matematice de bază în contexte cotidiene
 - Abilitatea de a comunica concluzii și raționamentele care au condus la acestea
4. Competența digitală - atitudine critică și reflexivă față de informația disponibilă
 - Abilitatea de a folosi instrumente digitale pentru a produce, prezenta și înțelege informații complexe
 - Folosirea TSI pentru sprijinirea gândirii critice
5. A învăța să înveți – dorința de a aplica achizițiile de învățare și experiențele de viață
 - Abilitatea de a persevera în învățare
6. Competențele sociale și civice – Colaborare
 - Exprimarea și înțelegerea diferitelor puncte de vedere
7. Spirit de inițiativă și antreprenoriat - motivația și hotărârea de a realiza obiectivele propuse
 - Abilitatea de a lucra individual

Competențe derivate:

Cognitive:

La sfârșitul orei elevii vor fi capabili:

- CC₁ – să rezolve corect probleme de aritmetică;
- CC₂ – să transforme corect diferite unități de măsură;
- CC₃ – să realizeze aplicații funcționale ale problemelor propuse de profesor;
- CC₄ – să scrie corect atât în limbaj natural, cât și în limbaj informatic rezolvarea.

Afective:

- CA₁ – să dovedească interes pentru informațiile prezentate, prin participarea activă;
- CA₂ – să-și dezvolte spiritul de observație și de concentrare în rezolvare;

- CA₃ – să se conformeze cerințelor profesorului îmbunătățindu-și continuu performanțele;
- CA₄ – să-și stimuleze curiozitatea și simțul critic;
- CA₅ – să fie încrezători în capacitatea de a aplica algoritmi de calcul matematic și informatic.

Psihomotorii:

- CP₁ – să păstreze ordinea și disciplina în laborator pentru buna desfășurare a lecției;
- CP₂ – să scrie corect și îngrijit problemele propuse, respectând convențiile.

Strategii didactice:**Principii didactice:**

- principiul participării și învățării active;
- principiul asigurării progresului gradat al performanței
- principiul conexiunii inverse

Metode:

- **metode de comunicare orală:** expunerea, conversația, explicația, observația independentă
- **metode de acțiune:** exercițiul, algoritmizarea, învățarea prin descoperire (folosirea aplicației Scartch pe de pagina de internet.

Procedee de instruire: explicația în etapa de verificare, conversația de consolidare în etapa de recapitulare

Forme de organizare: frontală și individuală, perechi.

Forme de dirijare a învățării: dirijată de profesor sau independentă.

Resurse materiale: Laptop și videoproiector, fișe de lucru, prezentare PowerPoint, PC-uri, tablă, cretă albă și colorată.

Metode de evaluare: Fișa de lucru, evaluare orală.

1. Moment organizatoric (1')

Ora se desfășoară în laboratorul de informatică. Fiecare elev are acces la propriul PC.

2. Captarea atenției / Verificarea temei (2')

Se verifică tema prin sondaj. Elevii primesc clarificări privind neclaritățile din temă.

3. Anunțarea temei și a obiectivelor urmărite (2')

Elevii sunt anunțați de obiectivele orei de astăzi și primesc fișa de lucru.

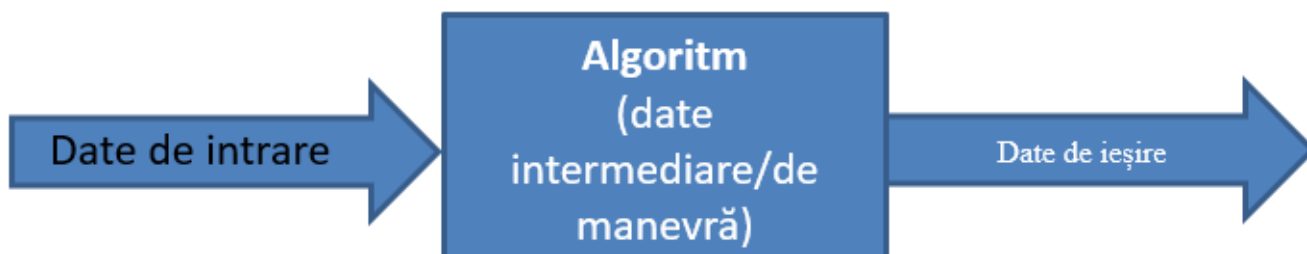
4. Reactualizarea cunoștințelor (5')

Întrebări de încălzire:

- Ce metode aritmetice de rezolvare a problemelor cunoașteți?
- Ce asemănări ați descoperit de-a lungul timpului între problemele de la matematică și cele de la informatică?

(date intermediare/de manevră)

- Care sunt pașii de rezolvare ai unui algoritm? Vă amintiți procesul de rezolvare al unei probleme de matematică?



- Ce aplicații de programare ați studiat? (R: Blockly, Scratch)

Se vor discuta pe rând problemele de pe fișă, scriind rezolvarea matematică pe jumătate de tablă, iar pe jumătatea cealaltă se vor scrie pașii de rezolvare tipici de la informatică.

Ca activitate de dezghețare se oferă câte o fișă elevilor cu Termometrul Curiozității în care vor trebui să stabilească ce stare de spirit au și unde se poziționează ei pe termometru la începutul orei.

5. Asigurarea transferului și obținerea performanței (35')

După discuții încep să creeze aplicația asociată problemei matematice din fișa de lucru.

4. Verificarea parității unei valori A.



5. Verifică dacă N aparține intervalului [A,B].



Fișă de lucru – Scratch

Pentru fiecare din problemele de mai jos, descrie o soluție în Scratch:

1. Scrie un algoritm care calculează suma a două numere a și b.
 - Exemplu: Date de intrare: a este 5, b este 8. Date de ieșire: 13.
2. Determină numărul de valori dintr-un interval [A,B].
 - Exemplu: Date de intrare: a=1,b=100. Date de ieșire: 100.
3. Determină numărul de pași pe care îi face personajul Pisică.
 - Exemplu: Date de intrare: 100. Date de ieșire: Mesajul personajului: Am făcut 100 de pași.
4. Scrie un algoritm care verifică dacă un număr este par sau impar.
 - Exemplu: Date de intrare: 125. Date de ieșire: Mesajul personajului: 125 este număr impar.
5. Scrie un algoritm care să verifice dacă un număr N aparține unui interval [A,B].
 - Exemplu: Date de intrare: N=8,A=1, B=10. Mesajul personajului: 8 aparține intervalului.
6. Creează un proiect nou
7. Dă-i numele: Proiect_nume_prenume
8. Șterge personajul current
9. Alege două personaje noi (un dinozaur – Dinozaur5 și un urs - Bear) și poziționează-le unul în partea stângă, iar celălalt în partea dreaptă
10. Alege un decor potrivit.

11. Selectează personajul: dinozaur și adaugă următoarele blocuri:

- Inserează secvența de pornire din „evenimente”;
- Inserează „spune Salut! pentru 2 secunde” din „Aspect”;
- Inserează „înaintează 10 pași” din „Detectie”;
- Inserează „așteaptă 6 sec” din „Control”;
- Inserează „gândește Hmmm” din „Aspect”;
- Inserează „așteaptă 2 sec” din „Control”;
- Inserează „spune Mă plimb” din „Aspect”;
- Inserează „așteaptă 2 sec” din „Control”;
- Inserează „spune Tu domnule Urs?” din „Aspect”;
- Inserează „așteaptă 2 sec” din „Control”;
- Inserează „spune Ce? Cântă-mi și mie!” din „Aspect”;
- Inserează „așteaptă 4 sec” din „Control”

12. Selectează personajul: urs și adaugă următoarele blocuri:

- Inserează secvența de pornire din „evenimente”;
- Inserează „așteaptă 3 sec” din „Control”;
- Inserează „spune Salut! pentru 2 secunde” din „Aspect”;
- Inserează „așteaptă 2 sec” din „Control”;
- Inserează „spune Ce faci pe aici?” din „Aspect”;
- Inserează „așteaptă 6 sec” din „Control”;
- Inserează „spune Eu cântam?” din „Aspect”;
- Inserează „așteaptă 1 sec” din „Control”;
- La final faceți astfel încât personajele să ”danseze” de 3 ori.

13. Verifică funcționarea aplicației prin apăsarea stegulețului.

Bibliografie:

1. Perianu, Marius, Stănică, Cătălin, Smărăndoiu, Ștefan, Matematică, Manual pentru clasa a V-a, Grupul Editorial ART, București, 2017;
2. Tudor, Ion, Matematică-inițiere: aritmetică, algebră, geometrie. Caiet de lucru. Clasa a VI-a, Partea a II-a, Editura Paralela 45, Pitești, 2017;
3. Popa, Daniel, Informatică și TIC: clasa a V-a, Editura Intuitext, București, 2017.

Proiect didactic

Profesor învățământ primar: Curmei Carmen-Elena

Școala: Școala Gimnazială Nr. 1 Comarna – Structura Osoi

Clasa: a IV-a

Aria curriculară: Limbă și comunicare

Disciplina: Limba română

Unitatea de învățare: A ști, a face, a fi împreună

Subiectul: „Unde-i tata?”

Tipul lecției: predare-învățare

Scopul: Dezvoltarea capacității de a formula o idee pe baza unui text în care se prezintă diverse întâmplări și fenomene din universul cunoscut

Forma de realizare: lecție integrată

Discipline integrate:

- Comunicare în limba română;
- Educație civică;
- Arte vizuale și abilități practice.

Competențe generale:

- 1.Receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute;
- 2.Exprimarea de mesaje orale în diverse situații de comunicare;
- 3.Receptarea unei varietăți de mesaje scrise, în contexte de comunicare cunoscute;

Competențe specifice:

- 1.1. Realizarea de deducții simple pe baza audierii unui text literar sau informativ accesibil;
- 1.2. Deducerea sensului unui cuvânt prin raportare la mesajul audiat în contexte de comunicare previzibile;
- 1.4. Manifestarea atenției față de diverse tipuri de mesaje în contexte previzibile;
- 1.5. Manifestarea interesului pentru receptarea mesajului oral indiferent de perturbările de canal;
- 2.1. Descrierea unui personaj dintr-o carte/ dintr-un film /a unui personaj imaginar urmărind un set de repere;
- 2.3. Prezentarea ordonată logic și cronologic a unui proiect/ a unei activități derulate în școală sau extrașcolar;

2.4. Inițierea și menținerea unei interacțiuni în vederea rezolvării de probleme individuale sau de grup;

2.5. Manifestarea interesului pentru participarea la interacțiuni orale;

3.1. Formularea de concluzii simple pe baza lecturii textelor informative sau literare;

3.2. Asocierea elementelor descoperite în textul citit cu experiențe proprii;

3.3. Extragerea dintr-un text a unor elemente semnificative pentru a susține o opinie referitoare la mesajul citit.

Metode, procedee, tehnici: conversația, explicația, observația, demonstrația, lectura explicativă, exercițiul, lucrul cu manualul, explozia stelară.

Mijloace de învățământ: tablă interactivă, manual, laptop, instrumente de scris, imagine ce îl ilustrează pe autorul textului, imagine ce ilustrează metoda „Explozia stelară”, fișe de lipit în caiete, ce ilustrează metoda „Explozia stelară”, lipici, joc Wordwall.

Forme de organizare a activității: frontal, individual, pe grupe.

Resurse:

- temporale: 50 de minute
- umane: 16 de elevi

Bibliografie:

- Mihăescu, M.; Pacearcă, Ș.; Dulman, A. (2021), *Limba și literatura română – manual pentru clasa a IV-a*, București, Editura Intuitext;
- Curriculum național – Programa școlară pentru disciplina *Limba și literatura română*, clasele a III-a și a IV-a, București, 2013.

Desfășurarea lecției

Nr. crt.	Etapete/ secvențele lecției + intervalul de timp alocat	Obiective operaționale	Conținutul instructiv-educativ	Strategia didactică			Evaluare
				Metode, procedee, tehnici	Mijloace de învățământ	Forme de organizarea activității	
1.	Moment organizatoric (1 minut)		Pentru o bună desfășurare a lecției, se vor lua următoarele măsuri: - pregătirea materialului didactic necesar desfășurării lecției; - pregătirea materialului didactic demonstrativ.	Conversația		Frontal	
2.	Captarea atenției (3 minute)		Captarea atenției se realizează prin intermediul unui joc de imaginație. Îi rog pe copii să închidă ochii și să își imagineze că se află într-o călătorie cu părinții. La un moment dat, observă că tatăl lor lipsește. Numesc 3-4 copii să spună într-un singur cuvânt cum s-ar simți (ex: speriat, trist, îngrijorat, etc).	Conversația Observația Explicația		Frontal Individual	Evaluez capacitatea elevilor de a preciza într-un cuvânt cum s-ar simți în situația dată.
3.	Comunicarea titlului lecției și a principalelor coordonate ale acesteia (2 minute)		Se comunică elevilor titlul lecției și obiectivele operaționale, pe înțelesul lor: „Astăzi, la ora de <i>Limba și literatura română</i> , vom citi textul <i>Unde-i tata?</i> , după Jack Canfield. Vom explica, apoi, cuvintele noi, vom alcătui oral câteva enunțuri cu acestea, urmând să realizăm diferite activități pe baza textului.”	Conversația Explicația		Frontal	
4.	Dirijarea învățării (25 minute)		Solicit elevilor să deschidă manualul la pagina 118 și notez pe tablă titlul lecției. Vom purta discuții pe baza titlului și a autorului textului. Le voi comunica elevilor câteva informații despre Jack Canfield și le voi prezenta o imagine cu acesta. (ANEXA 1). Voi prezenta și alte opere ale autorului, în cazul în care elevii vor fi interesați să le citească (ex: „Supă de pui pentru suflet”). Voi realiza apoi o lectură model a textului. Se insistă pe citirea cu intonație, prin respectarea semnelor de punctuație și pe importanța acestora.	Conversația Explicația Conversația Lectura explicativă Lucrul cu manualul	Manuale Tabla interactivă	Frontal Frontal	Evaluez capacitatea

			După realizarea lecturii model, elevii vor citi independent, având ca sarcină suplimentară să sublinieze cu un creion cuvintele necunoscute.	Explicația Demonstrația			elevilor de a citi noul text în mod cursiv și expresiv, respectând semnele de punctuație.
		O1	Se va realiza lectura în lanț. Elevii trebuie să citească fiecare câte 3 fraze, cu intonație, respectând semnele de punctuație.			Frontal	Evaluez capacitatea elevilor de a formula enunțuri proprii, în diverse situații de comunicare.
		O2	După ce textul este citit, se explică noile cuvinte, scriind explicațiile pentru acestea, pe tablă și în caiete. (ANEXA 3)	Explicația Demonstrația Exercițiul		Individual	
		O2	Elevii vor alcătui oral enunțuri cu termenii de la <i>Vocabular</i> , dar și cu termenii pe care i-au identificat ei.				
		O3	În continuare, li se adresează elevilor o serie de întrebări de înțelegere a textului:	Conversația			
		O3	<ul style="list-style-type: none"> • Care este titlul textului? • Cine este autorul textului? 	Explicația		Frontal	Evaluez capacitatea
		O4	<ul style="list-style-type: none"> • Câte alineate are textul? 		Tabla	Individual	

			În continuare, se va folosi metoda <i>Explozia stelară</i> .	Demonstrația	interactivă		elevilor de a răspunde corect la întrebările referitoare la text.
			Fiecare elev va primi o foaie pe care se află o imagine reprezentativă pentru această metodă și întrebările „Cine?”, „Ce?”, „Unde?”, „Când?”, „De ce?” (Anexa 3), pe care o vor lipi în caiete și, de asemenea, voi afișa și la tabla interactivă o imagine (Anexa 4). Fiecare copil va formula 5 întrebări, câte una pentru fiecare cuvânt de mai sus, pe baza textului citit, pe care le vor scrie pe caiete.	Explozia stelară Exercițiul	Imagine ce ilustrează metoda „Explozia stelară”	Individual	Evaluez capacitatea elevilor de a formula întrebări referitoare la textul citit și de a răspunde la ele.
		O5	Aceștia vor avea 5 minute la dispoziție, urmând ca, la sfârșit, să numesc câte 2-3 elevi pentru a citi fiecare întrebare. Restul clasei va răspunde oral la întrebări.		Fișe ce conțin o imagine cu o stea	Frontal	
		O3	Atunci când activitatea este gata, elevii sunt rugați să își imagineze că sunt în locul personajului principal din text. Le adresez acestora următoarele întrebări:	Conversația Problematizarea	Lipici Caiete		
		O3	<ul style="list-style-type: none"> • Cum v-ați simți dacă ați fi parte din acea familie și vi s-ar întâmpla acest lucru? • Dacă v-ați putea întoarce în trecut, ce ați schimba la călătorie pentru a nu se întâmpla niciun accident? 			Frontal	

5.	Obținerea performanței (10 minute)	O6	Pentru obținerea performanței, elevii vor juca un joc la tabla interactivă, pe Wordwall , numit "Reconstruim călătoria" https://wordwall.net/ro/resource/88799016/reconstruim-c%C4%83I%C4%83toria . Copiii vor trebui să ordoneze corect ideile principale ale textului. La fel cum paleontologii pun cap la cap fosile pentru a înțelege trecutul, și elevii vor reconstrui firul narativ al poveștii.	Conversația Explicația Demonstrația Cvintetul	Tabla interactivă Joc pe Wordwall	Frontal Individual	Evaluez capacitatea elevilor de a ordona corect ideile principale ale textului citit
6.	Asigurarea retenției și a transferului (6 minute)	O2 O6	Pentru asigurarea retenției și a transferului, elevii vor reaminti titlul textului și voi numi 2-3 copii pentru a spune într-un enunț care este mesajul textului, în opinia lor. Se fac aprecieri generale și individuale cu privire la comportamentul adoptat de către elevi pe parcursul activității și se apreciază efortul depus în rezolvarea sarcinilor.	Conversația Explicația		Frontal Individual	Evaluez capacitatea elevilor de a formula mesajul textului citit

Anexe



Anexa 2

Projet didactique

Classe: la VII^{ème}

Professeur: Enia Mădălina

Unité: À chacun son style

Sujet: Exprimer les goûts et les préférences

Type de leçon: acquisition de nouvelles connaissances de vocabulaire

Compétences spécifiques visées:

1.1. Identificarea unor detalii din mesaje simple articulate clar și rar în contexte cunoscute/previzibile;

2.1. Exprimarea unei preferințe;

2.4. Manifestarea interesului pentru exprimarea personală într-o limbă străină.

Objectifs opérationnels:

1. que les élèves expriment leurs goûts et leurs préférences;

2. que les élèves argumentent leurs choix, en utilisant au moins 3-5 adjectifs qualificatifs;

3. que les élèves emploient les expressions acquises dans des situations concrètes de communication.

Stratégies didactiques:

- Méthodes et procédés: la conversation, le jeu didactique, l'exercice question/ réponse, le dialogue dirigé, l'observation, le remue-méninges.
- Moyens d'enseignement et matériaux : le manuel, fiches de travail, les présentations en ligne, ressources internet.
- Formes d'organisation : frontale, individuelle, par groupes. .

Bibliographie:

-Ipate, Aura-Valentina, Pasache Gabriela-Liliana, Bucescu, Eduard-Culegere de exerciții de limba franceză, Ed.Coresi, București 2008.

Belabed, C, Dobre, C, Ionescu, D., Limba franceza, L2, Ed. Booklet, Bucuresti, 2019

Ressources internet:

<http://programe.ise.ro/Portals/1/Curriculum/2017-progr/21-Limba%20moderna%202>.

<https://ro.padlet.com/alinasirbu0105/pnk5z4j7dr7wqmur>

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

https://jamboard.google.com/d/1NTtJi9rR68SOE9gNS_qSn5CHikVyEv1axrHoxfshWI/viewe

Moments de la leçon	Durée	Déroulement	Activité des élèves	Rôle du professeur	Organisation de classe	Matériel utilisé Méthodes et procédés
Mise en train: salut, appel, courte conversation.	1'	Conversation introductive	Ecoute active de la consigne donnée, réponse aux questions. Organisation des groupes	Supervision	Grand groupe	Conversation Explication
Vérification du devoir écrit	3'	Lecture et corrigé du devoir à la maison. <i>Comparez des objets de votre choix (films, vêtements, matières scolaires, sports, etc)</i> Mise en commun	Les élèves présentent le devoir. <i>Exemple : Le football est plus agréable que le tennis.</i>	L'enseignant corrige les éventuelles erreurs.	Grand groupe	Conversation Explication
Passage vers la nouvelle leçon	6'	Voter l'image préférée sur le padlet. https://ro.padlet.com/alinasirbu0105/pnk5z4j7dr7wqmur Visionnement d'une vidéo portant sur l'expression des goûts et des préférences. Présentation des objectifs. Mise en commun https://www.youtube.com/watch?v=AfNyidSpmAQ	Repérer les mots employés pour exprimer le plaisir ou le dégoût. <i>J'aime Je n'aime pas J'adore Je déteste</i>	Supervision Guidage Organisation de la transition vers la nouvelle leçon.	Travail frontal	Conversation Explication
Communication des nouvelles connaissances	7'	Présentation en ligne de la fiche « <i>Exprimer ses goûts et ses préférences</i> » https://jamboard.google.com/d/1NTtJi9vR68S0E9-gNS_qSn5CHikVjEv1axvHoxfshWI/viewer Mise en commun	Lecture de la fiche Discussion sur la manière de dire qu'on aime/ qu'on déteste quelque chose. Prise de notes.	L'enseignant surveille l'activité, il explique collectivement la consigne et	Travail frontal	Conversation Explication Fiches support

				il fournit des informations et donne des explications supplémentaires		
Fixation des connaissances et transfert	5'	Activité 1 Construire des phrases qui expriment le plaisir ou le dégoût, à partir des images Annexe 1	Lecture individuelle Rédaction des réponses Réponses attendues : <i>Paul déteste les épinards. Jean et Anne aiment la pizza. Michel aime jouer avec les trains. Charles adore sa voiture. Mon chat a horreur des souris. Ma grand-mère aime beaucoup la lecture. Mon père a horreur des piqûres. Alain aime à la folie la glace au chocolat. Mon voisin aime beaucoup regarder la télé. Charles adore le modélisme radiocommandé. Ma mère déteste faire le ménage. Je ne supports pas la fumée</i>	<i>Supervision et guidage de la pratique des élèves.</i> <i>Corrigé des fautes, si nécessaire.</i>	Travail individuel	Conversation Explication Fiche de travail en ligne

	3'	Activité 2 Exprimer les préférences, à l'aide des mots-support. https://jamboard.google.com/d/1m02RWy4y56BO4kPK5z-1LcAINsQdRd8iAn9VMSKVsgY/viewer?f=1	des cigarettes. Rédaction des réponses Réponses attendues : Exemples : J'aime le football parce que c'est intéressant. Je déteste regarder la télé, j'adore le chocolat, etc.	Explications et remarques	Travail individuel	Fiche de travail en ligne
	12'	Activité 3 Construire des phrases à partir des images Dire ce qu'on aime /déteste faire Dire quelles sont les matières préférées à l'école. Argumenter les choix. https://jamboard.google.com/d/1m02RWy4y56BO4kPK5z-1LcAINsQdRd8iAn9VMSKVsgY/viewer?f=3			Travail par groupes	Fiche de travail en ligne
Devoir écrit	3'	Exercice 2 à la page 53 (manuel)	Ils notent le devoir	Explication de la tâche à résoudre	Grand groupe	Manuel

Anexa 1

Goûts et préférences

Observez les images puis cochez la réponse correcte

Nom _____ J'aime beaucoup - Je ne supporte pas
 j'aime - j'adore - je déteste - je préfère - j'ai horreur de - Je n'aime pas du tout

 1 Paul ___ les épinards. a. préfère b. déteste	 2 Jean et Anne ___ la pizza. a. n'aiment pas b. adorent	 3 Michel ___ jouer avec les trains. a. aime b. n'aime pas du tout	 4 Charles ___ sa voiture. a. ne m'aime pas du tout b. adore
 5 Mon chat ___ souris. a. adore les b. a horreur des	 6 Ma grandmère ___ la lecture. a. n'aime pas b. aime beaucoup	 7 Mon père ___ piqûres. a. a horreur des b. aime bien les	 8 Alain ___ la glace au chocolat. a. aime à la folie b. n'aime pas
 9 Mon voisin ___ la télé. a. déteste b. aime beaucoup	 10 Jean Charles ___ le le m o d e l i s m e radiocommandé a. adore b. n'aime pas	 11 Ma mère ___ faire le ménage. a. aime à la folie b. déteste	 12 Je ___ la fumée de cigarette. a. aime bien b. ne supporte pas

Proiect didactic

Nume: Harhătă Maura

Unitatea de învățământ: Școala Gimn. Nr. 1 Comarna - Structura Osoi

Clasa: a VII-a

Titlul lecției: Formule chimice

Competențe generale:

2. Interpretarea unor date și informații obținute în cadrul unui demers investigativ

3. Rezolvarea de probleme în situații concrete, utilizând algoritmi și instrumente specifice chimiei

Competențe specifice:

2.1. Formularea unor ipoteze cu privire la caracteristicile substanțelor și a relațiilor dintre ele

2.4. Formularea de concluzii pe baza rezultatelor investigației proprii

3.1. Identificarea informațiilor și datelor necesare rezolvării unei probleme în contexte variate

Competențe derivate

-Să cunoască terminologia și convențiile științifice privind formulele chimice;

- Să reprezinte simbolic formulele chimice ale diferitelor substanțe compuse pe baza valenței elementelor;

- Să valorifice sursele de informare- sistem periodic al elementelor;

- Să practice lucrul în perechi și să-și asume responsabilități în rezolvarea sarcinilor stabilite;

- Să comunice concluziile privind activitatea desfășurată și să-și dezvolte spiritul critic în activitatea desfășurată.

Resurse materiale - sistemul periodic al elementelor, fișa de lucru, RED (resurse educationale deschise), prezentări PowerPoint calculator, videoproiector.

Resurse procedurale - conversația, explicația, algoritmizarea, descoperirea dirijată, rezolvarea de exerciții.

Forme de organizare a lecției - activitate frontală, activitate în perechi, activitate individuală.

DESFĂȘURAREA LECȚIEI

CS	Momentele lecției	Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Resurse procedurale		Resurse materiale	Evaluare
				Metode și procedee	Forme de organizare		
	Moment organizatoric (5 minute)	*Se prezintă și îi cunoaște pe elevii *Asigură condițiile necesare desfășurării lecției.	Elevii își pregătesc pe bancă cărțile și caietele de chimie.	Conversația			Observarea
3.1	Reactualizarea cunoștințelor anterioare (10 minute)	Reactualizarea noțiunilor de valență, configurație stabilă, valențe în raport cu hidrogenul, valențe în raport cu oxigenul	Elevii primesc fișe de lucru pe care le completează individual	Conversația	Individual	Fișe de lucru	Aprecieri verbale
2.1 2.4	Desfășurarea lecției noi (25 de minute)	Anunțarea titlului lecției și obiectivele ei Captarea atenției cu ajutorul unui experiment filmat	Elevii urmăresc filmul, https://www.youtube.com/watch?v=qIRkUtsIC9Q Urmăresc prezentarea și notează în caiete noțiunile noi.	Conversația Explicatia Experimentul filmat Descoperirea dirijată Algoritmizarea	Individual Frontal	Laptop, videoprojector	Aprecieri verbale
3.1	Fixarea cunoștințelor noi	Aplicarea cunoștințelor nou dobândite în rezolvarea de exerciții tip joc didactic	Elevii rezolvă exercițiile indicate pe platforma Learning-apps https://learningapps.org/6488730 https://learningapps.org/11299869	Probematizarea Joc didactic	În perechi	Jocuri chimice	Aprecieri verbale
3.1	Tema pentru acasă	Exerciții de pe o nouă fișă de lucru	Elevii notează tema pentru acasă	Conversația		Fișă de lucru	

Anexe

Anexa 1

Cunoștințe dobândite anterior

Capacitate de combinare a atomilor unui element cu atomii altui element se numește.....

Electronii de pe ultimul strat al atomului se numesc....., iar ultimul strat se numește.....

Valorile valențelor

Elementele din grupele I A (1), II A(2), III A(13) au valența

Elementele din grupele IV A (14), V A(15), VI A(16), VII A(17) au valențe variabile

minima.....

maxima.....

intermediară.....

Metalele tranzitionale au valențe

Anexa 2

Fișă de lucru: Completați următorul tabel

Element	Valențe
Na	
Ca	
N	
C	
S	
Al	
Fe	
F	

Anexa 3

SCRIEREA FORMULELOR CHIMICE

Definiție:

Notarea în mod convențional a unei substanțe cu ajutorul simbolurilor chimice și a indicilor numerici este **formula chimică**.

simbolurile chimice ale elementelor componente

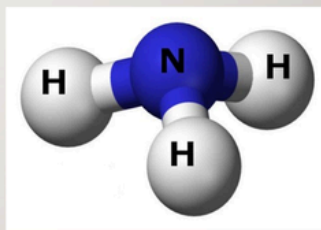
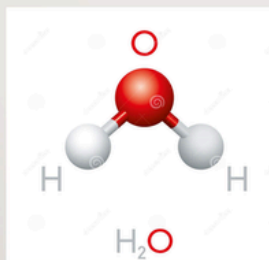
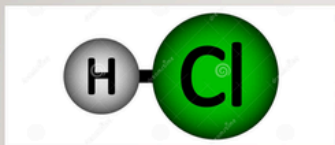
C_1H_4
indice numeric (arată numărul de atomi ai elementului respectiv)

Anexa 4

Există substanțe care au molecule formate din doi atomi: H₂, N₂, Cl₂, I₂ sau O₂ și substanțe care au molecule formate din mai mulți atomi: P₄ sau S₈.

Formula chimică a unei substanțe care are în compoziție un singur element chimic și cel puțin doi atomi ai acestuia este X_n, unde X este simbolul chimic al elementului respectiv, iar indicele n reprezintă numărul de atomi din moleculă.

Exista substante binare(formate din doua elemente)

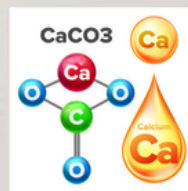
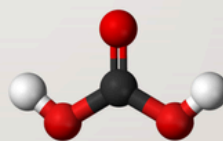
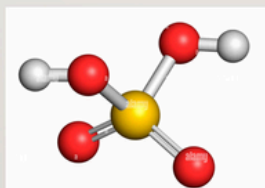
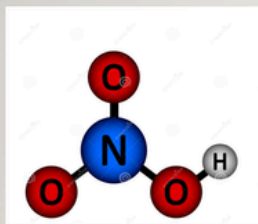


A
n
e
x
a

5

Anexa 6

Exista substante compuse din mai mult de doua elemente



A
n
e
x
a

7

Stabilirea formulei chimice a unei substanțe care are în compoziție două elemente chimice

Pentru stabilirea formulei chimice a unei substanțe formate din două elemente chimice, trebuie respectate etapele:

1. Scriem simbolurile elementelor chimice.	NH	HS	CO	FeCl	CaO
2. Scriem valența fiecărui element chimic.	N ^{III} H ^I	H ^I S ^{II}	C ^{IV} O ^{II}	Fe ^{II} Cl ^I	Ca ^{II} O ^{II}
3. Stabilim indicii numerici astfel încât produsul dintre valența și indicele unui atom să fie egal cu produsul dintre valența și indicele celuilalt atom.	$A_x^x B_m^y \rightarrow mx=ny$, unde x, y sunt valențele celor două elemente chimice A și B, iar m și n indicii. Indicele unui element este determinat de valența celuilalt element și reprezintă un număr întreg, obținut uneori prin simplificarea la cel mai mare divizor comun a valențelor celor două elemente chimice.				
	N ^{III} H ^I , indice H este 3 și indice N este 1 care nu se scrie.	H ^I S ^{II} , indice H este 2 și indice S este 1, care nu se scrie.	C ^{IV} O ^{II} , indice C este 2 și indice O este 4. Simplificăm cu cel mai mare divizor comun al numerelor 2 și 4, adică cu 2.	Fe ^{II} Cl ^I , indice Fe este 1 și indice Cl este 2, iar cifra 1 nu se scrie.	Ca ^{II} O ^{II} , indice Ca este 2 și indice O este 2. Simplificăm cu cel mai mare divizor comun al numerelor 2 și 2, adică cu 2.
	N ^{III} H ^I → NH ₃ (3×1 = 1×3) amoniac	H ^I S ^{II} → H ₂ S (1×2 = 2×1) acid sulfuric	C ^{IV} O ^{II} → C ₂ O ₄ → CO ₂ (4×1 = 2×2) dioxid de carbon	Fe ^{II} Cl ^I → FeCl ₂ (1×2 = 2×1) clorură de fier (II)	Ca ^{II} O ^{II} → Ca ₂ O ₂ → CaO (2×2 = 2×2) oxid de calciu

Bibliografie

- <https://www.manual.digital/religie>
- <https://quizlet.com/latest>
- <https://quivervision.com/>
- https://www.researchgate.net/figure/How-coloring-activities-work-for-Digital-Storytelling-with-Quiver-3-D-App-AR-Based_fig1_362267659
- <https://www.hyetteducation.com/blog/2018/09/17/how-could-you-use-kahoot-quizzes-to-support-challenge-and-assess-learners-in-your-classroom>
- <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/>
- <https://learninginhand.com/blog/quizizz>
- <https://quizizz.com/?lng=en>
- <https://padlet.com/>
- https://coggle.it/?org=0#ZEKy_iHgHRe85Uan
- <https://www.mozaweb.com/ro/>
- <https://www.baamboozle.com/>
- <https://www.plickers.com/library>
- <https://wordwall.net/>