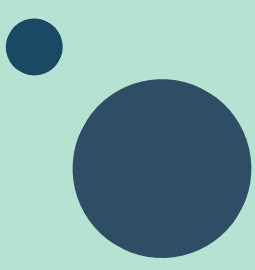




Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene



Ghid practic de utilizare a instrumentelor digitale în educația elevilor cu C.E.S



Timișoara
2024



Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene



Coordonatori: Laura-Ionela Bălăngean, Gabriela-Monica Popa, Mihaela Oance, Alexandra Cociorvă-Brudaru, Alexandra Ciobanu, Angela Mate, Silvana Marcov, Maria Stampar, Gabriela Jianu, Miruna Pletea, Loredana Olaru, Dana Jurj, Cristina Trușcă, Maria Văetiși, Ramona Fizeșan.

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
Ghid practic de utilizare a instrumentelor digitale în educația
elevilor cu
C.E.S. / Laura-Ionela Bălăngean, Gabriela-Monica Popa, Mihaela
Oance, -
Timișoara : Editura Partoș, 2024
Conține bibliografie
ISBN 978-606-040-068-4
I. Bălăngean, Laura-Ionela
II. Popa, Gabriela-Monica
III. Oance, Mihaela
376
004

**Rezultat al proiectului Erasmus+
KA122-SCH -
2022-1-RO01-KA122-SCH-000076830
„Educația este șansa mea!”**

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

CUPRINS

I.	INTRODUCERE	4
II.	IMIGRANȚI DIGITALI VERSUS NATIVI DIGITALI	6
III.	DIGITALIZAREA ÎN EDUCAȚIA ELEVILOR CU CES	8
IV.	LIMITELE DIGITALIZĂRII ÎN DOMENIUL EDUCAȚIEI SPECIALE	11
V.	WEB 2.0: O PRIVIRE ASUPRA INTERNETULUI INTERACTIV ȘI COLABORATIV	15
	INSTRUMENTE DIGITALE ȘI PLATFORME EDUCAȚIONALE	19
	❖ Educaplay	22
	❖ Quiver	29
	❖ Canva	31
	❖ Learningapp	35
	❖ Bouncy balls	37
	❖ Wordwall	38
	❖ Kahoot	42
	❖ Socrative	44
	❖ Padlet	45
	❖ Book creator	47
	❖ Liveworksheets	50
	❖ Animated drawings	52

❖ Wordart	53
❖ Pixton	54
❖ Jigsawplanet	55
❖ Actionbound	58

VI. EXEMPLE DE BUNE PRACTICI ÎN UTILIZAREA RESURSELOR

EDUCAȚIONALE DIGITALE 61

❖ Modele de proiecte didactice	62
--------------------------------	----

I. INTRODUCERE

În perioada 1 septembrie 2022-28 februarie 2024, Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă „Constantin Pufan” din Timișoara, a fost beneficiarul proiectului „Educația este șansa mea!”, proiect finanțat prin Programul Erasmus + KA 1- EDUCAȚIE ȘCOLARĂ (SCH), 2022-1-RO01-KA122-SCH-000076830.

Scopul proiectului a urmărit, pentru toate cadrele didactice, dezvoltarea competențelor de abordare și utilizare eficientă a noilor tehnologii digitale și a unor metode moderne prin colaborarea cu instituții europene specializate, pentru crearea unei strategii coezive privind actul educational, asigurând premisele unei instituții care asigură o educație de calitate pentru toți elevii.

Obiectivele proiectului au vizat:

1. Dezvoltarea competențelor specifice pentru un număr de 14 cadre didactice prin participarea la două cursuri de formare, în vederea creșterii calității procesului educațional și terapeutic.
2. Creșterea nivelului de profesionalizare a cadrelor didactice din CSEI „Constantin Pufan” prin utilizarea eficientă a noilor strategii didactice și a instrumentelor digitale.
3. Creșterea nivelului rezultatelor școlare și a incluziunii socio - școlare a elevilor prin implementarea noilor competențe educaționale dobândite de profesori în cadrul cursurilor de formare Erasmus+.

Astfel în cadrul acestui proiect, 14 cadre didactice din unitatea noastră școlară au beneficiat de 3 cursuri de formare la Paris și Barcelona.

- Programul de formare **„Use of ICT in SEN”**, furnizat de Anatolia Education s-a desfășurat la Paris între 06 - 10.03.2023. Cursul a oferit profesorilor implicați în educația elevilor cu nevoi educaționale speciale (CES), o privire de ansamblu asupra principalelor modalități, metode și principii de utilizare a tehnologiei informației și comunicațiilor (TIC) în activitățile didactice și terapeutice. De asemenea a inclus activități de familiarizare a profesorilor cu tehnici și instrumente digitale.

- Programul de formare **„Special Educational Needs And Disability An Innovative Approaches (SEND)**, s-a desfășurat la Barcelona în perioada 13-17.03.2023, și a fost furnizat de către Sherlock Edu International. Cursul le-a oferit profesorilor participanți o perspectivă nouă privind educația elevilor cu CES, dar și strategii inovative pentru managementul clasei, colaborarea în cadrul echipei multidisciplinare, metode și exemple de activități pentru o educație de calitate centrată pe nevoile elevilor.

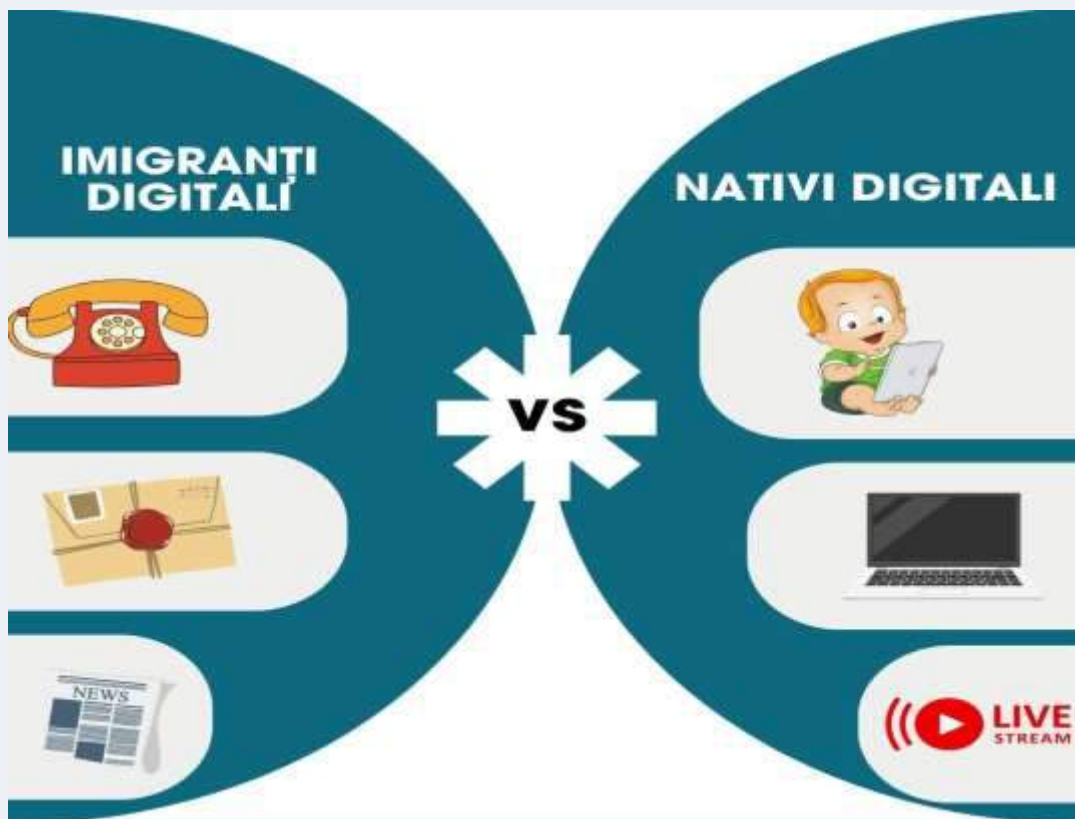
- Programul de formare „**Digital Tools for Students with Special Needs**”, oferit de Eromentor s-a desfășurat la Barcelona între 18-22.09.2023 și a cuprins activități de dezvoltarea a competențelor digitale și integrarea lor în predarea diferitelor discipline de învățământ, precum și în activitățile de timp liber. Cadrele didactice participante au fost familiarizate cu noi strategii de învățare pentru elevii cu deficiențe senzoriale de auz și văz, precum și forme de individualizare a învățării în raport cu nevoile educaționale ale elevilor.

Toate aceste sesiuni de formare au urmărit creșterea gradului de profesionalizare a cadrelor didactice și a calității actului educațional prin dezvoltarea competențelor profesorilor de a utiliza noi strategii de predare, tehnici incluzive și de cooperare. Activitățile de implementare au vizat dezvoltarea competențelor digitale ale profesorilor și elevilor, integrarea resurselor și instrumentelor digitale în procesul instructiv-educativ. Prin atingerea acestor obiective, activitățile vor deveni mai atractive și interactive ducând la dezvoltarea competențelor digitale, creșterea motivației pentru învățare și a gradului de implicare în activități, ceea ce va duce la îmbunătățirea rezultatelor școlare și a competențelor sociale și emoționale. În urma implementării proiectului va crește coeziunea grupului de cadre didactice, se va îmbunătăți comunicarea și cooperarea între cadrele didactice.

Acest ghid își propune să împărtășească exemple de bune practici din activitatea cadrelor didactice implicate în proiect, privind utilizarea instrumentelor și resurselor digitale. De asemenea se dorește să fie un real ajutor cadrelor didactice care lucrează cu elevi cu dizabilități și au nevoie să elaboreze și să integreze resurse educaționale deschise în activitățile didactice și terapeutice.

Coordonatori proiect:
Prof. Laura-Ionela Bălăngean
Prof. Gabriela-Monica Popa

II. IMIGRANȚI DIGITALI VERSUS NATIVI DIGITALI



Termenii „imigranți digitali” și „nativi digitali” sunt utilizați pentru a descrie două grupuri diferite de persoane în funcție de gradul lor de familiaritate și confort cu tehnologia digitală. Iată câteva aspecte cheie care pot evidenția diferențele în competențe digitale între generații:





Competențe digitale



Imigranți digitali

VS

Nativi digitali

Au învățat să folosească dispozitivele digitale mai târziu în viață

Acces și utilizare dispozitive digitale

Crescuți cu tehnologia, obișnuiți cu dispozitivele digitale

Pot avea nevoie de timp pentru a se obișnui cu navigarea online

Navigare online

Experimentați în utilizarea internetului și a platformelor online

Au nevoie de timp pentru a se adapta la social media și rețele online

Social Media

Familiari cu diverse platforme de socializare online

Pot avea nevoie de sprijin pentru a comunica eficient online

Comunicare digitală

Experimentați în utilizarea internetului și a platformelor online

Pot avea nevoie de ajutor pentru a rezolva problemele tehnice ale echipamentelor digitale

Rezolvare probleme tehnice

Abilități dezvoltate în depistarea și rezolvarea problemelor tehnice ale echipamentelor digitale

Pot avea nevoie de ghidare în privința măsurilor de securitate online

Securitate online

Conștienți de aspectele legate de securitatea online și confidențialitate

Pot avea nevoie de timp pentru a dezvolta abilități eficiente de căutare online

Căutare și evaluare informații online

Abilități avansate în găsirea și evaluarea informațiilor online

Pot avea nevoie de timp pentru a se adapta și a învăța noi aplicații digitale

Abilități utilizare software și aplicații online

Experimentați în utilizarea diverselor software-uri și aplicații

III. DIGITALIZAREA ÎN EDUCAȚIA ELEVILOR CU CES

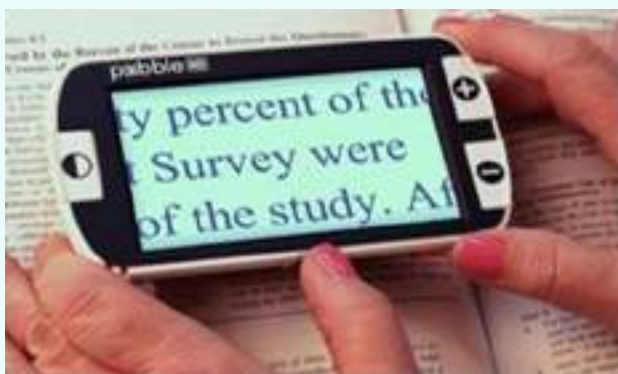
Instrumentele digitale și softurile se pot utiliza în domeniul educației speciale, adaptându-le pentru fiecare tip de dizabilitate.

Abordarea adaptată începe cu selecția atentă a softurilor, ținând cont de tipul de dizabilitate cu care se confruntă copilul.

De exemplu, pentru elevii cu **dizabilități senzoriale vizuale**, softurile care se bazează pe elemente auditive devin esențiale. Acestea pot include povești audio captivante, ghidaje sonore și exerciții concentrate pe auditiv pentru a compensa deficitul vizual.

Posibilitatea de a ajusta mărimea textului, contrastul și alte aspecte vizuale asigură accesul și participarea optimă a copiilor cu deficiențe vizuale.

Realitatea virtuală (RV) și augmentată (AR) devin aliați de nădejde în crearea unor medii interactive și stimulative.



În ceea ce privește copiii cu **dizabilități senzoriale auditive**, elementele vizuale devin instrumente de sprijin pentru copiii cu deficiențe auditive.

Softurile pot include culori și mișcări captivante pentru a compensa lipsa informației auditive și pentru a stimula învățarea prin intermediul altor simțuri.



Recunoașterea vizuală a limbajului semnelor este un alt domeniu în care softurile educaționale pot aduce beneficii semnificative.

Accesul la dispozitive tehnologice speciale, cum ar fi telefoanele mobile și tabletele cu vibrații, permit elevilor cu dizabilități auditive o mai bună comunicare și interacțiune cu mediul înconjurător.

Softurile pentru comunicare și de colaborare online oferă posibilitatea de a comunica și de a lucra împreună cu colegii și profesorii fără bariere, permițând elevilor cu dizabilități auditive să se implice activ în procesul educațional și să se dezvolte social și emoțional.



Utilizarea softurilor educaționale în educația copiilor cu dizabilități senzoriale reprezintă un pas important către o învățare incluzivă.

Prin intermediul softurilor, se pot utiliza diverse metode de evaluare, cum ar fi teste cu întrebări cu opțiuni multiple, jocuri educaționale, simulări sau proiecte interactive, toate adaptate ritmului și nivelului senzorial funcțional al fiecărui elev cu dizabilități.

Această diversitate de opțiuni de adaptare a materialelor didactice și terapeutice sporește motivația elevilor și oferă o perspectivă cuprinzătoare asupra cunoștințelor lor.

Softurile pot oferi feedback instantaneu, evidențiind atât punctele forte, cât și pe cele slabe ale performanței. Acest tip de feedback imediat încurajează îmbunătățirea continuă și înțelegerea mai profundă a subiectelor.

În ultimii ani, tehnologiile digitale precum softurile și realitatea virtuală (VR) au evoluat semnificativ, oferind soluții inovatoare pentru sprijinirea copiilor cu autism. Iată câteva aspecte cheie care evidențiază rolul acestor tehnologii în

îmbunătățirea abilităților de comunicare ale copiilor cu autism:

- Dezvoltarea și implementarea de **Softuri pentru Comunicare Augmentativă și Alternativă (CAA)** oferă opțiuni de comunicare adaptate nevoilor individuale ale fiecărui copil, inclusiv prin utilizarea simbolurilor, imaginilor sau textului.
- Softurile pot fi personalizate pentru a se potrivi nivelului de înțelegere și abilităților de comunicare ale fiecărui copil.
- Se oferă flexibilitate în a ajusta și adăuga noi elemente pentru a corespunde evoluției copilului în timp.
- Utilizarea realității virtuale în terapia copiilor cu autism pentru a crea medii controlate, care le permit să practice și să îmbunătățească abilitățile sociale.
- Scenariile virtuale pot simula situații sociale diverse, contribuind la înțelegerea și adaptarea comportamentală.
- Integrarea tehnologiilor digitale în ședințele de terapie pentru a face sesiunile mai atractive și eficiente.
- Jocurile și activitățile interactive pot fi adaptate pentru a dezvolta abilități specifice, precum limbajul și interacțiunile sociale.

Prin monitorizarea în timp real și utilizarea datelor pentru a ghida intervențiile terapeutice și activitățile educaționale, softurile și tehnologiile digitale devin instrumente prețioase în sprijinirea dezvoltării copiilor cu autism, facilitând o abordare personalizată și eficientă în îmbunătățirea abilităților lor. Prin integrarea acestor instrumente în terapie și educație, se deschid noi posibilități pentru copiii cu autism în procesul lor de învățare și adaptare la mediul social.



Educația elevilor cu dizabilități aduce cu sine provocări specifice, iar competențele digitale pregătesc profesorii și specialiștii să abordeze aceste provocări într-un mod eficient.

Competențele digitale permit profesorilor:

- să acceseze și să utilizeze o gamă largă de resurse digitale, inclusiv aplicații și platforme educaționale, pentru a individualiza și personaliza activitățile educaționale și terapeutice la nevoile specifice ale fiecărui elev cu CES.

- să utilizeze tehnologii asistive, cum ar fi ecranele tactile, dispozitivele de recunoaștere vocală sau alte instrumente digitale, pentru a sprijini elevii cu CES în procesul de învățare și evaluare.
- să monitorizeze mai eficient progresul și performanțele elevilor, facilitând procesul de evaluare și oferind date utile pentru ajustarea continuă a programelor de intervenție terapeutică și educațională.
- ✓ Competențele digitale facilitează comunicarea între membrii echipei multidisciplinare - profesori, părinți și terapeuți, permițând schimbul rapid de informații cu privire la progresele și nevoile specifice ale elevilor cu CES.
- ✓ Profesorii cu competențe digitale pot integra tehnologii inovatoare în activitățile de învățare și terapeutice, oferind astfel elevilor o experiență educațională mai interactivă și captivantă.



IV. LIMITELE DIGITALIZĂRII ÎN DOMENIUL EDUCAȚIEI SPECIALE

A. Disfuncții potențiale cauzate de digitalizare

Digitalizarea aduce cu sine numeroase beneficii, dar, în același timp și provocări. Utilizarea excesivă a tehnologiei, în special a platformelor de socializare și a dispozitivelor mobile, poate contribui la unele disfuncții sau probleme asociate cu sănătatea mentală și bunăstarea personală. Este important să recunoaștem aceste aspecte și să gestionăm în mod corespunzător impactul lor. Iată câteva aspecte și termeni asociați cu aceste disfuncții:

Dependența de tehnologie:

Dependența de tehnologie se referă la starea în care o persoană devine prea legată de utilizarea dispozitivelor tehnologice, precum smartphone-uri, tablete, computere sau alte gadget-uri digitale. Această dependență poate avea impact asupra sănătății mentale, relațiilor interpersonale și calității vieții în general.



Claustrofobie digitală:

Sentimentul de a fi mereu conectat pentru a rămâne la curent cu evenimentele sociale online poate genera anxietate și stres. Utilizarea excesivă a platformelor de socializare poate contribui la sentimentul de a fi mereu sub supraveghere și evaluare.

Tulburări emoționale:

Interacțiunile față în față oferă oportunități pentru dezvoltarea empatiei și a înțelegerii emoțiilor. Lipsa acestor experiențe poate afecta capacitatea copiilor de a gestiona relații și de a dezvolta competențe emoționale. Interacțiunile reale joacă un rol crucial în dezvoltarea stimei de sine a copiilor. Lipsa acestor interacțiuni poate afecta modul în care copiii se percep pe ei înșiși și cum se simt în relație cu alții. Socializarea virtuală poate crea bariere în formarea unor legături autentice și profunde.

Selfitis:



Termenul „selfitis” a fost propus pentru prima dată în 2014 și se referă la o posibilă obsesie patologică de a face selfie-uri. Acest termen nu este încă recunoscut oficial ca o tulburare mentală, dar a fost folosit pentru a descrie comportamentele excesive legate de

Nomofobie (No-Mobile Phobia):



Frica de a fi fără telefonul mobil sau de a pierde accesul la acesta. Nomofobia poate duce la anxietate și disconfort atunci când o persoană nu are acces la telefonul mobil sau la conexiunea la internet.

FOMO (Fear of Missing Out):



Frica de a rata ceva sau de a nu fi inclus în evenimentele sociale sau experiențele altora. FOMO poate fi exacerbată de utilizarea excesivă a rețelelor sociale, unde persoanele văd activitățile și evenimentele la care alții participă.

auto-fotografiere.

Cyberchondria:



O anxietate excesivă legată de sănătate, alimentată de căutările online constante a simptomelor medicale. Persoanele cu cyberchondrie pot exagera riscurile de sănătate pe baza informațiilor obținute online.

B. PERICOLELE DIN MEDIUL ONLINE ȘI SUGESTII PRIVIND SIGURANȚA ELEVILOR ÎN MEDIUL VIRTUAL

Cursurile de formare din cadrul proiectului au oferit cunoștințe și abilități esențiale pentru a proteja individul, în special elevii, în mediul online în continuă evoluție. Digitalizarea aduce numeroase beneficii, dar vine și cu anumite pericole, în special în ceea ce privește securitatea online. Pentru a-i învăța pe elevi să se protejeze în mediul digital, este esențial să se ofere o educație cuprinzătoare privind siguranța online.



Cyberbullying:

Educați-i cu privire la impactul negativ al cyberbullying-ului, încurajându-i să raporteze imediat orice formă de hărțuire online.

Furtul de identitate:

Învățați-i să-și protejeze informațiile personale, să evite partajarea unor detalii sensibile și să folosească parole puternice.

Accesul la conținut inadecvat:

Instalați filtre de conținut și discutați cu elevii despre importanța navigării responsabile. Învățați-i să identifice și să evite conținutul inadecvat.

Dependența de tehnologie:

Promovați o utilizare echilibrată a tehnologiei și încurajați activități offline, cum ar fi sportul și lectura.

Phishing și malware:

Învățați-i să identifice mesajele de phishing, să evite link-uri necunoscute și să folosească software de securitate.

Iată câteva pericole comune ale digitalizării și sugestii despre cum să îi învățăm pe elevi să se protejeze:

Implementarea politicii de prevenire și intervenție:

Dezvoltați și implementați politici școlare clare și eficiente privind cyberbullying- ul, astfel încât toată comunitatea școlară să fie conștientă de reguli și sancțiuni.

Suprasolicitarea informațională:

Învățați-i să-și gestioneze timpul online, să selecteze informațiile relevante și să-și echilibreze consumul de conținut digital.

Educație privind siguranța online:

Introduceți la clasă lecții despre siguranța online și consecințele utilizării necorespunzătoare a tehnologiei.

Dezvoltarea gândirii critice:

Învățați elevii să analizeze critic informațiile online, să verifice sursele și să-și formeze propriile opinii în mod responsabil.

Politici de confidențialitate și securitate:

Discutați despre importanța menținerii confidențialității online și încurajați utilizarea setărilor de confidențialitate pe diferite platforme.

Respectarea eticii online:

Învățați-i să respecte, să aibă un comportament etic online.

Setarea unor limite clare:

Stabiliți reguli clare și limite în ceea ce privește comportamentul online și asigurați-vă că elevii le înțeleg și le respectă.

Implementarea politicii de prevenire și intervenție:

Dezvoltați și implementați politici școlare clare și eficiente privind cyberbullying- ul, astfel încât toată comunitatea școlară să fie conștientă de reguli și sancțiuni.



"Competențele
digitale sunt
esențiale pentru a ne
adapta la lumea în
continuă schimbare a
tehnologiei."

- Lailah Gifty Akita

Implementarea unui cadru solid de informare cu privire la siguranță în mediul digital necesită colaborarea între școli, părinți și comunitatea în general, împreună cu o educație continuă privind siguranța online pentru toate părțile implicate.

V. WEB 2.0: O PRIVIRE ASUPRA INTERNETULUI INTERACTIV ȘI COLABORATIV



Termenul „Web 2.0” a fost popularizat în jurul anului 2004, dar originile sale pot fi urmărite în evoluția internetului și a tehnologiilor asociate (Hosch, 2024). Gânditori și teoreticieni precum Tim O'Reilly și Dale Dougherty de la O'Reilly Media împreună cu Tim Berners-Lee, inventatorul World Wide Web-ului, au contribuit la definirea și promovarea conceptului de Web 2.0 prin intermediul lucrărilor teoretice și discuțiilor academice.

Web 2.0 este un moment esențial în dezvoltarea Internetului. A însemnat o schimbare de perspectivă de la un site web static la unul care este dinamic și interactiv. Interacțiunile utilizatorilor cu informațiile online s-au schimbat și ele ca urmare a acestei noutăți, făcând mai ușor pentru oameni să colaboreze, să partajeze și să participe activ la crearea de conținut (Hall, 2023).

Principalele caracteristici ale Web 2.0 includ site-uri web interactive, cum ar fi bloguri, rețele sociale, wiki-uri și platforme de partajare video, care permit utilizatorilor să creeze, să modifice și să distribuie conținut în timp real. Utilizatorii pot interacționa între ei prin comentarii, evaluări, partajări și alte forme de feedback. De asemenea, au devenit posibile aplicații web mai complexe și personalizate, prin utilizarea tehnologiilor precum AJAX.



În ceea ce privește educația, apariția acestei noi etape în evoluția internetului a influențat procesul de predare-învățare-evaluare. Çalişkan et al. (2019) au căutat să vadă care este opinia profesorilor cu privire la efectul resurselor și instrumentelor oferite de Web 2.0 în educație, iar în aceste opinii au fost identificate niște efecte pozitive:

- promovarea interacțiunii dintre elevi și colaborarea, aceștia având șansa de a și a-și genera noi conținuturi într-un limbaj accesibil și atractiv lor folosind platforme sociale, servicii de partajare și distribuire a informațiilor;
- accesul la resurse a fost cu totul schimbat, gama acestora fiind mult mai largă, iar studenții și elevii putând să consume conținutul care li se potrivește, să completeze informațiile lipsă, să corecteze greșeli, să își lărgescă orizonturile prin descoperire;

- creativitatea și gândirea critică au fost dezvoltate și din necesitatea de a decide acum criteriile după care se selectează conținutul consumat, modul în care acesta este prezentat;
- abilitățile digitale, indiferent de nivelul la care se lucrează sau tipologia copiilor vizați, au fost și sunt dezvoltate constant pentru a asigura buna utilizare a acestor noi oportunități de învățare.

Analizând totalitatea schimbărilor aduse de această nouă generație de internet, probabil cel mai mare impact s-a produs la nivelul mentalității utilizatorilor. Perspectivele acestora s-au schimbat și ele ca urmare a Web 2.0 care promovează interacțiunea și munca în echipă în contextul online.

Această evoluție s-a dezvoltat și pe fondul noilor tendințe precum cloud computing, o mobilitate mai mare și acces la internet de mare viteză, care au făcut conectarea mai ușoară și mai rapidă la materiale online.

Toate lucrurile luate în considerare, Web 2.0 a făcut din Internet un mediu mai social, mai participativ și mai interactiv, în care utilizatorii sunt acum principalii creatori de conținut și comunicare online, lucrând în echipă și generând conținut relevant comunității lor.

După cum au descoperit Thomas and Li (2008), identitățile personale, sociale, politice și profesionale ale elevilor vor fi modelate de obiectivele, interesele și preocupările comune ale comunităților locale și globale. Acest lucru ridică speranța și perspectiva pentru o lume mai bună.




Este esențial să rețineți că termenul "Web 2.0" nu denotă o schimbare formală în natura World Wide Web, ci descrie o schimbare generală către interactivitate și participarea utilizatorilor. Deși există unele dezbateri cu privire la caracterul său distinctiv, acesta rămâne o etapă importantă în istoria internetului.




Printre exemplele de caracteristici Web 2.0 se numără:

- Site-urile de rețele sociale: Platforme precum Facebook facilitează conexiunile sociale și schimbul de conținut.
- Bloguri: Blogurile personale (de exemplu, Blogger, Tumblr, LiveJournal) permit indivizilor să își exprime gândurile și să interacționeze cu cititorii.
- Wikis: Platformele de colaborare (de exemplu, Wikipedia) permit utilizatorilor să creeze și să editeze conținut în mod colectiv.
- Site-uri de partajare video: YouTube permite utilizatorilor să încarce și să partajeze videoclipuri.
- Site-uri de partajare a imaginilor: Flickr oferă un spațiu pentru schimbul de fotografii.
- Aplicații web (Apps): În această categorie intră instrumentele și serviciile interactive bazate pe web.
- Platformele de consum colaborativ: Printre exemple se numără Airbnb și Uber, unde utilizatorii împart resurse.



INSTRUMENTE DIGITALE ȘI PLATFORME EDUCAȚIONALE

NR. CRT.	NUMELE PLATFORMEI	LINK	COD QR	TIPURI DE MATERIALE
1.	EDUCAPLAY	https://www.educaplay.com/login/ 		18 tipuri de jocuri educaționale
2.	QUIVER	https://quivervision.com/ 		5 tipuri de servicii: activități de colorare, realitatea augmentată, medii digitale, jocuri educaționale, metode de aplicare conținut
3.	CANVA	https://www.canva.com/ 		șabloane (prezentări, videoclipuri, reclame, cărți de vizită, postere, planuri de lecție, orar, diplome, fișe de lucru, lecții etc), instrumente de inteligență artificială.
4.	LEARNINGAPP	https://learningapps.org/ 		21 tipuri de jocuri educaționale
5.	BOUNCY BALLS	https://bouncyballs.org/ 		managementul clasei
6.	WORDWALL	https://wordwall.net/ro 		activități interactive și șabloane imprimabile
7.	KAHOOT	https://kahoot.com/ 		jocuri educaționale de tip quiz
8.	SOCRATIVE	https://www.socrative.com/ 		chestionare / teste de evaluare

9.	PADLET	https://padlet.com/ 		colaborare online, panouri vizuale pentru organizare și partajare de conținut
10.	BOOK CREATOR	https://bookcreator.com/ 		creare de cărți digitale
11.	LIVEWORKSHEETS	https://www.liveworksheets.com/ 		PDF-uri, documente, slide-uri și multe altele în fișe de lucru digitale
12.	ANIMATED DRAWINGS	https://sketch.metademolab.com/ 		transformarea desenelor în animații
13.	WORDART	https://wordart.com/ 		reprezentări vizuale personalizate ale textului
14.	PIXTON	https://www.pixton.com/welcome 		benzi desenate și creare de personaje avatar
15.	JIGSAWPLANET	https://www.jigsawplanet.com/ 		puzzle-uri digitale
16.	ACTIONBOUND	https://en.actionbound.com/ 		instrumente de joc bazate pe locații GPS, tururi interactive, conținut digital în lumea fizică

EXEMPLE DE BUNE PRACTICI ÎN UTILIZAREA RESURSELOR EDUCAȚIONALE DIGITALE

1.	Biblioteca virtuală	https://educatie5628.my.canva.site/bibliotecavirtuala-pufantm	
2.	Modele de proiecte didactice	https://shorturl.at/guz59	
3.	Tutoriale de prezentare a aplicațiilor	https://shorturl.at/wFLO0	



Link: <https://www.educaplay.com/login/>

Tipuri de materiale: 18 tipuri de jocuri educaționale

Tip abonament: Basic (gratuit) și Premium (cu plată)

I. INTRODUCERE

Educaplay este un instrument digital care permite profesorilor să creeze jocuri educaționale interactive. În prezent, Educaplay are optsprezece tipuri de jocuri și activități pe care le puteți crea.

II. TIPURI DE SERVICII

1. *Fill in the Blanks Game* - constă în completarea cuvintelor lipsă dintr-un text dat. Textul poate fi format din fraze, propoziții sau chiar paragrafe întregi.



2. *Crossword Puzzle* - este o grilă de pătrate care conține spații libere pentru cuvinte care se suprapun pe orizontală și verticală. Pentru fiecare cuvânt sunt oferite indicii.



3. *Dialogue Game* - utilizatorul ascultă sau citește un dialog între două sau mai multe personaje.



Dialogue_Game

4. *Dictation Game* - utilizatorul trebuie să tasteze un text dictat exact așa cum este rostit.



Dictation Game

5. *Unscramble Letters Game* - utilizatorul primește un indiciu pentru un cuvânt și literele pe care trebuie să le descifreze pentru a găsi răspunsul. Indiciul poate fi un text, o imagine, un fișier audio sau orice combinație a celor trei.



Unscramble Letters Game

6. *Unscramble Words Game* - utilizatorul primește de cuvinte pentru descifrarea unei propoziții sau a unei fraze. Puteți încărca sau înregistra un fișier audio ca indiciu suplimentar. Când creați activitatea, puteți alege modul în care utilizatorul trebuie să descifreze cuvintele.



Unscramble Words Game



7. *Matching Game* - utilizatorul primește o listă de cuvinte care trebuie grupate în categorii. Categoriile pot fi perechi de cuvinte, cum ar fi sinonime, țări și capitale sau vocabular și definiții. Sau pot fi grupuri mai mari, cum ar fi tipuri de animale sau părți de vorbire.



8. *Word Search Puzzle* - este un puzzle în care trebuie să găsești cuvintele ascunse.



9. *Quiz* - activitatea de chestionare constă într-un grup de întrebări adresate succesiv. Instrucțiunile pentru test sunt afișate în partea de sus a paginii, împreună cu întrebarea. Fiecare întrebare poate include o imagine, precum și un element video sau audio.



10. *Map Quiz* - activitatea permite utilizatorilor să identifice părți ale unei imagini încărcate (hartă, fotografie, colaj etc.). De exemplu, ați putea cere utilizatorului să identifice numele râurilor pe o hartă sau să localizeze oasele corpului uman pe un schelet. Dumneavoastră stabiliți metoda prin care utilizatorul identifică partea din imagine:

- Cea mai ușoară opțiune este prin click. În acest mod, utilizatorul face click pe partea din imagine indicată în partea de sus a activității.
- Cealaltă posibilitate este scrierea. Utilizatorul selectează un element și îi tastează numele în spațiul de răspuns.



11. *Slideshow* - slideshow-urile pot fi utilizate pentru a colecta și afișa conținut pentru utilizatori într-un mod organizat și educativ, care este atractiv din punct de vedere vizual.



12. *Video Quiz* - este o secvență de segmente video, fiecare fiind urmată de o întrebare la care utilizatorul este invitat să răspundă.

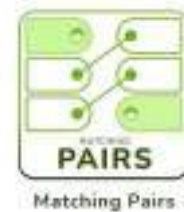
Există trei etape pentru crearea unui segment video:

- Alegeți un videoclip: selectați un videoclip de pe un motor de căutare sau tastând URL-ul unui anumit videoclip.
- Creați un segment video: alegeți orele de începere și de oprire pentru segmentul video care se referă la întrebare.
- Adăugați o întrebare: scrieți întrebarea și alegeți tipul de răspuns. Există patru tipuri de răspunsuri:
 - Răspunsuri cu alegere multiplă cu un singur răspuns corect.
 - Alegere multiplă cu mai multe răspunsuri corecte.
 - Răspuns scris cu răspuns scurt.
 - Răspuns scris cu răspuns lung.

Puteți utiliza secțiunea "Feedback" pentru a oferi informații suplimentare despre un subiect care vor fi afișate utilizatorului după ce acesta a răspuns la întrebare.



13. *Matching Pairs Game* - obiectivul acestui joc este de a potrivi un element dintr-o coloană cu perechea sa din a doua coloană. Fiecare element poate fi un text, o imagine sau un sunet. Utilizatorul identifică perechea care se potrivește făcând click pe cele două elemente care o formează. Puteți ajusta dificultatea activității prin stabilirea unei limite de timp pentru aceasta și prin modificarea numărului de greșeli pe care utilizatorul are voie să le facă.



14. *Memory Game* - Obiectivul acestui joc de memorie este de a potrivi perechi de elemente. Fiecare element poate fi un text, o imagine sau un sunet. Utilizatorul identifică perechea care se potrivește făcând click pe cele două elemente care o formează. Există mai multe modalități de a ajusta nivelul de dificultate al activității:

- Setați o limită de timp.
- Modificați numărul de greșeli pe care le poate face utilizatorul.
- Puneți cărțile cu fața în sus sau cu fața în jos.
- De asemenea, aveți posibilitatea de a ajusta dimensiunea cărților pentru a se adapta la numărul de potriviri din cadrul activității.



15. *Alphabet Game* - constă în a ghici un cuvânt pentru fiecare dintre literele alfabetului, pornind de la un indiciu. Cuvântul care trebuie descoperit va începe cu litera corespunzătoare sau, dacă este indicat, va conține litera respectivă. Puteți sări peste o literă și trece la următoarea dând click pe butonul "Skip", dar trebuie să o completați mai târziu. Jocul nu se va încheia până când nu se va răspunde la toate literele. Indiciile oferite pot fi text, imagine sau audio. Puteți configura numărul maxim de greșeli care trebuie depășite în fiecare activitate și timpul maxim pentru a o face.

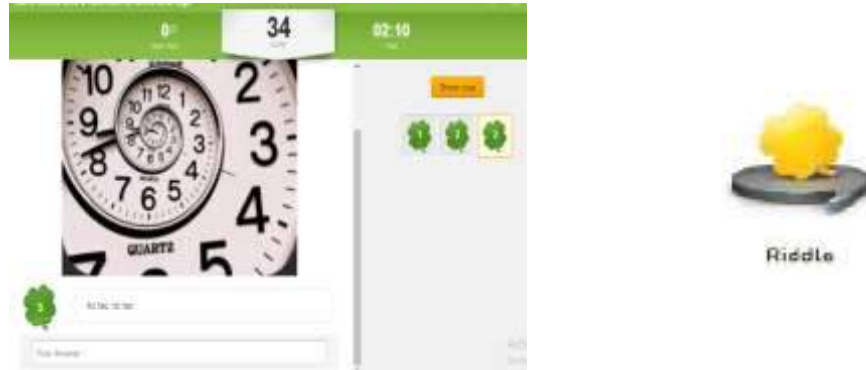


16. *Froggy Jumps* - vom crea un joc în care jucătorii vor trebui să facă această broască să sară prin locurile cu răspunsuri corecte la întrebările tale până când o vor aduce în siguranță la mal. Jucătorii tăi vor fi încântați trebuind să răspundă contra cronometru, luptând pentru a nu rămâne fără timp sau fără vieți. Pentru că Froggy Jumps este versatil: dacă preferați ca jucătorii dvs. să meargă în ritmul lor, cu mai puțini stimuli, le puteți oferi timp și vieți nelimitate. Aveți o mulțime de resurse pentru a vă crea întrebările și răspunsurile, combinând texte, fișiere audio, imagini sau chiar gif-uri animate.



17. *Riddle* - este o activitate în care trebuie să găsești un cuvânt în funcție de indiciile date. De fiecare dată când cereți un indiciu, punctajul dumneavoastră se reduce; acesta este motivul pentru care trebuie să încercați să ghiciți cuvântul folosind cel mai mic număr de indicii. Dar fii atent, deoarece fiecare ghicitoare are un număr maxim de încercări pe care nu ai voie să îl depășești! Indiciile pot fi de tip text sau audio.

De asemenea, poate exista și o imagine care este dezvăluită încet de fiecare dată când cereți un indiciu. Ghicitorile Educaplay sunt jocuri rapide care îl pot ajuta pe jucător să recapituleze concepte prin definiții, sunete și imagini.



18. *Yes or No* - jocul testează cunoștințele în legătură cu un subiect anume, având ca variante de răspuns "da" sau "nu".

Introduceți subiectul jocului Da sau Nu (de exemplu, "Elemente chimice"), iar inteligența artificială a lui Ray generează automat cărțile, descrierea și titlul. Ar trebui doar să apăsați butonul "Publish" (Publicare) după ce modificați tot ce doriți. Dacă aveți deja textele, imaginile și/sau înregistrările audio ale cărților, introduceți-le în editor, dați un titlu și o descriere jocului dvs. și acesta va fi gata să fie publicat. Jucătorii tăi răspund "Da" sau "Nu" apăsând butonul corespunzător.



Link: <https://quivervision.com/>

Tipuri de materiale: 5 tipuri de servicii: activități de colorare, realitatea augmetată, medii digitale, jocuri educaționale, metode de aplicare conținut

Tip abonament: Basic (gratuit) și Premium (cu plată)

I. INTRODUCERE

Quiver este o aplicație specializată în Realitatea augmentată, oferind experiențe interactive și captivante, care educă și inspiră. Activitățile de realitate augmentată stimulează creativitatea și imaginația.

II. TIPURI DE SERVICII

1. *Coloratul* - este o activitate artistică foarte îndrăgită. Coloratul ajută la dezvoltarea motricității fine, reduce stresul și oferă o expresie creativă. Quiver se bazează pe această activitate prin utilizarea realității augmentate pentru a da viață paginilor de colorat în 3D animat.



2. *Realitatea augmentată* - plasează conținutul virtual în lumea reală din jurul nostru. Această tehnologie interesantă permite noi experiențe în tot felul de sectoare: divertisment, educație, marketing, industrie și multe altele!



3. *Mediile digitale* - fac legătura între experiențe mobile de colorare a realității augmentate și pornirea într-o călătorie captivantă a lumii înconjurătoare (lumea acvatică, lumea plantelor etc.).



4. *Jocuri educaționale* - care fascinează sunt dezvoltate în cadrul aplicației, acestea fiind potrivite pentru diferite categorii de vârstă. De asemenea, aplicația Quiver permite să fie implementată pe mai multe dispozitive din clasă, folosind un singur abonament. Acest lucru permite apoi tuturor acestor dispozitive să acceseze și să utilizeze tot conținutul Quiver App disponibil pe durata abonamentului. În plus, platforma Quiver oferă planuri de lecție, fiind adevărate modele de folosire a conținut.



5. *Metode de aplicare conținut* - există un portofoliu educațional cu planuri de lecții și activități raportate la curriculum (peste 88 de planuri de activități) care pot fi utilizate în combinație cu conținutul 3D AR.



Link: <https://www.canva.com/>

Tipuri de șabloane (prezentări, videoclipuri, reclame, cărți de vizită, postere, planuri de lecție, orar, materiale: diplome, fișe de lucru, lecții etc), instrumente de inteligență artificială.

Tip abonament: Basic (gratuit) și Premium (cu plată)

I. INTRODUCERE

Canva este o aplicație de design grafic care are ca scop să vă permită să proiectați materiale vizuale fără a avea nevoie de o experiență vastă în design grafic. Poate fi folosită pentru a crea grafice pentru rețelele sociale, videoclipuri simple, prezentări, diapozitive, postere și alte materiale vizuale - și pentru a ajuta utilizatorii să facă acest lucru cu ușurință este pusă la dispoziție o gamă largă de șabloane personalizabile, imagini fără drepturi de autor și funcții AI.

Cum funcționează Canva?

Canva poate fi utilizat fie într-un browser web, fie ca aplicație descărcabilă (pentru Mac, PC, Chromebook, iOS sau Android).

II. TIPURI DE SERVICII

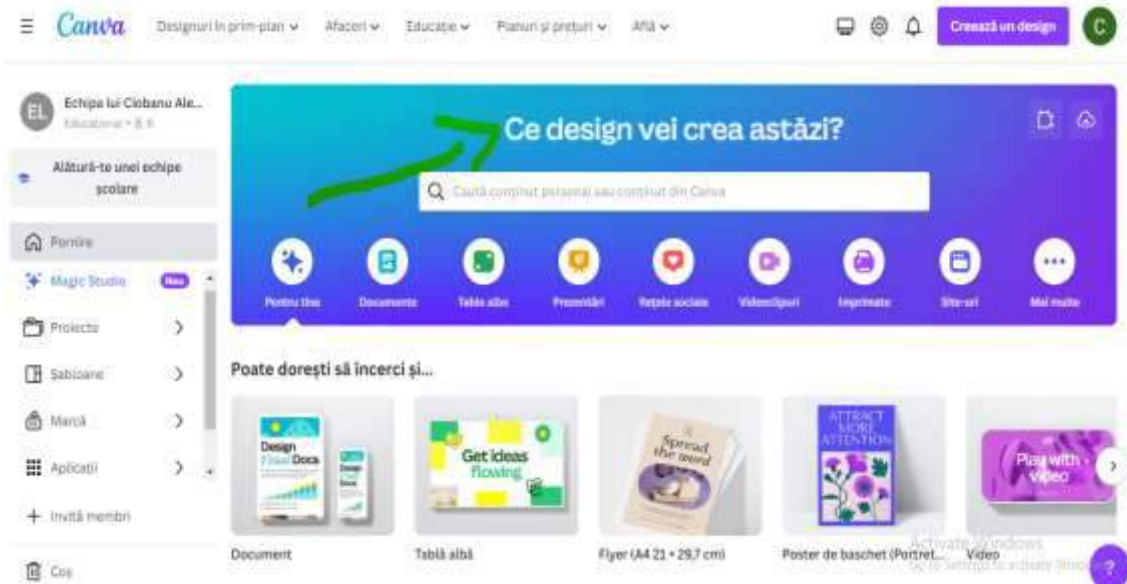
Canva vă oferă patru lucruri esențiale pentru a vă ajuta să vă creați designul:

- ✚ **șabloane** - machete predefinite pe care le puteți utiliza pentru o gamă largă de aplicații (de exemplu, pentru a crea prezentări, videoclipuri, reclame, cărți de vizită, infografice sau diagrame);
- ✚ **"elemente"** - fotografii, videoclipuri și grafice libere de drepturi de autor pe care le puteți adăuga la șabloanele Canva;
- ✚ **instrumente de inteligență artificială** - funcții de inteligență artificială care vă permit să creați conținut nou pentru proiectele dvs. (sau să manipulați modelele existente în moduri interesante);
- ✚ **un editor de tip "drag and drop"** care vă permite să mutați elementele în jurul unui șablon.

În plus, Canva oferă controale pentru a edita caracterele și culorile folosite pe un șablon; vă permite, de asemenea, să creați șabloane personalizate. Ideea este că pur și simplu alegeți un șablon, plasați un anumit conținut în el, faceți câteva modificări și apoi exportați designul pentru a fi utilizat online sau ca element tipărit.

Cum folosim Canva?

Atunci când vă conectați la Canva, vi se prezintă o întrebare: "Ce design vei crea astăzi?".



Puteți răspunde la această întrebare introducând idei de design în bara de căutare sau făcând click pe pictogramele de sub ea. Procedând astfel, veți avea acces la sugestii de machete pentru prezentări, postări pe rețelele de socializare, videoclipuri, produse tipărite și multe altele.



Veți avea la dispoziție o gamă largă de șabloane din care puteți alege. Puteți alege unul dintre acestea ca punct de plecare pentru designul dumneavoastră.

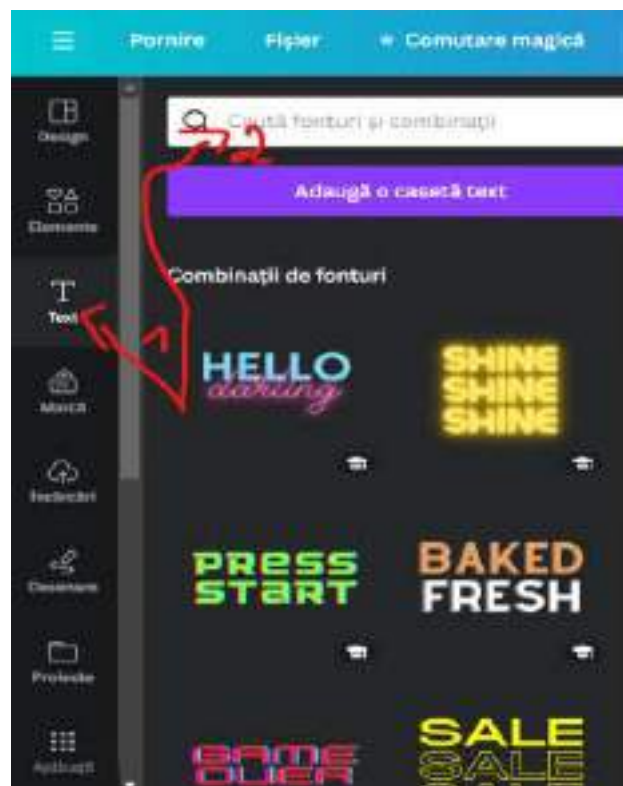
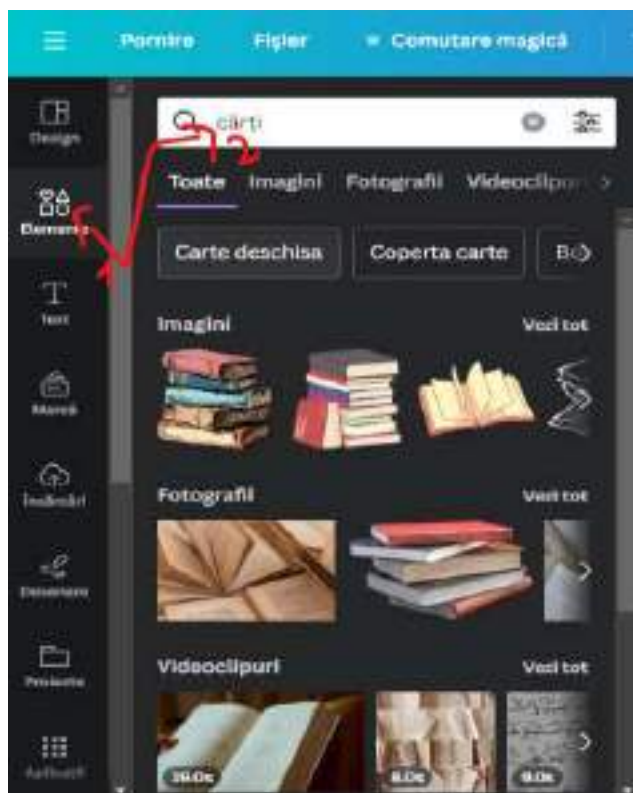




De aici, este suficient să editați șablonul astfel încât să corespundă cerințelor dumneavoastră. Puteți face acest lucru dând clic pe unul dintre elementele designului (text, elemente vizuale etc.) și utilizând comenzile care apar deasupra acestuia pentru a modifica elementul respectiv.

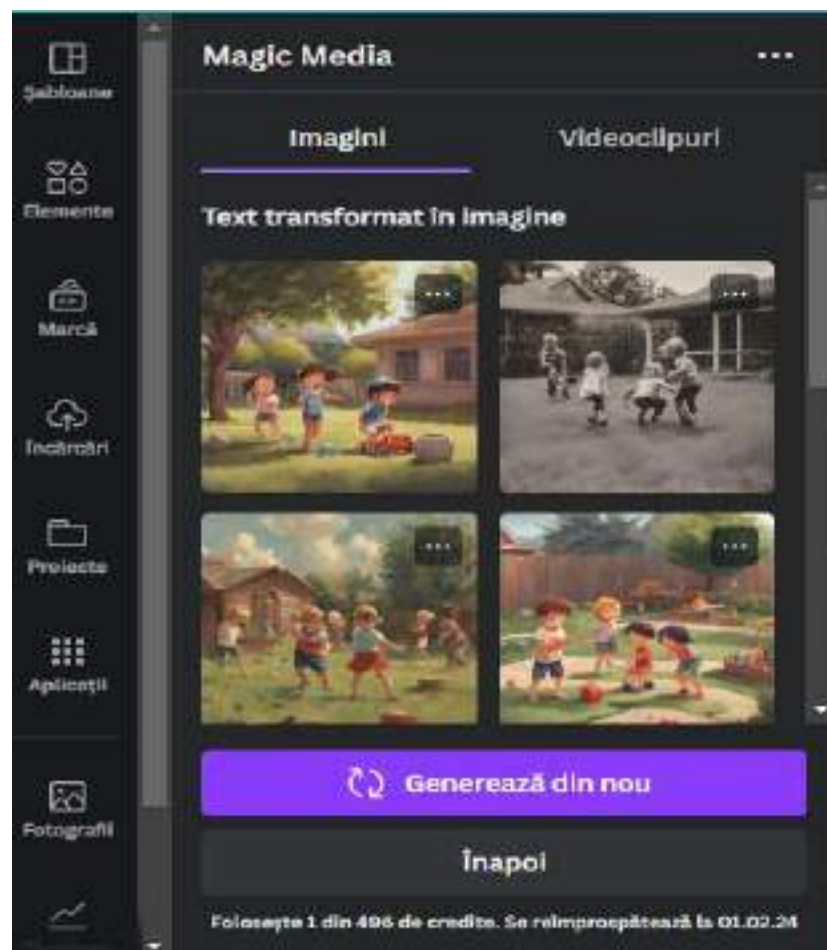
Pentru a adăuga o imagine la un șablon, puteți fie să **căutați un element din biblioteca de "elemente"** Canva. Trebuie doar să faceți click pe un element pentru a-l adăuga la designul dvs. și îl puteți redimensiona cu ușurință pentru a se potrivi scopurilor dvs.

În ceea ce privește **modificarea textului**, este suficient să modificați textul existent sau să folosiți instrumentul "text" (ilustrat mai jos) pentru a adăuga noi titluri sau fonturi de text.



Canva a lansat recent mai multe funcții de inteligență artificială și le-a reunit într-un nou set de funcții "Magic Studio". Acesta cuprinde un total de 14 instrumente de inteligență artificială, dintre care cele mai importante sunt:

- ✚ **Magic Eraser** - un instrument care vă permite să eliminați cu ușurință elemente din imagini;
- ✚ **Magic Switch** - un instrument care traduce automat designurile existente pentru alte platforme;
- ✚ **Magic Morph** - un instrument care vă permite să transformați aspectul imaginilor și al textului pe baza instrucțiunilor furnizate de utilizator;
- ✚ **Magic Grab** - o funcție care vă permite să separați subiectul unei fotografii de fundalul acesteia;
- ✚ **Magic Expand** - un "deformator de imagine" care vă permite să generați un fundal mai mare pentru o imagine;
- ✚ **Magic Animate** - un instrument care vă permite să animați aspecte ale desenelor dumneavoastră (să le adăugați mișcare, dinamism);
- ✚ **Magic Write** - un instrument de copywriting care utilizează indicații de tip ChatGPT pentru a crea text;
- ✚ **Magic Media** - un generator text-imagine care creează grafice sau fotografii pe baza indicațiilor pe care i le furnizați.



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

Tipuri de materiale: 21 tipuri de jocuri educaționale

Tip abonament: Gratuit

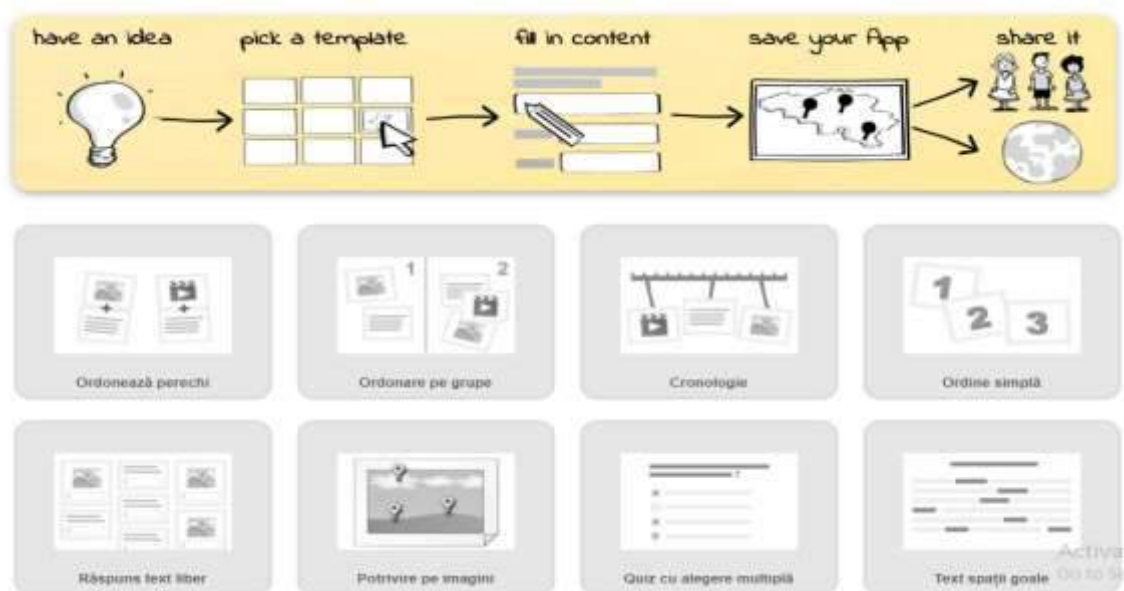
I. INTRODUCERE

LearningApps.org este un instrument versatil pentru cursanți, profesori și formatori de profesori care doresc să utilizeze sau să creeze o varietate de activități didactice.

II. TIPURI DE SERVICII

Se pot realiza jocuri și chestionare bazate pe potrivire, identificare, clasificare, completarea golurilor, cuvinte încrucișate, completarea răspunsurilor, ordonare, punerea lucrurilor pe o linie și sarcini cu alegere multiplă.

De asemenea, să pot încărca texte, imagini, înregistrări audio sau video pentru adaptarea activităților. Se pot adăuga feedback și indicii pentru a-i ajuta pe elevi să obțină răspunsurile corecte și să înțeleagă de ce răspunsul lor este corect sau greșit.





Audio/Video cu înregistrări



Jocul Mikmazii



Puzzle - Grupa



Rebus



Cuvinte încrucișate



Ude de peisaj și/sau animale?



Spănzurări



Cursă de cai



Joc Paroșii



Apreciați



Tabel cu întrebări



Completează tabel



Quiz cu introducere

BOUNCY BALLS



Link: <https://bouncyballs.org/>

Tipuri de
materiale: Managementul clasei

Tip abonament: Gratuit

I. INTRODUCERE

Bouncy Balls este un aparat de măsurare a zgomotului simplu și gratuit care poate fi folosit în clasă. Pe măsură ce sunetele cresc, bile de plastic, emoji, bule sau globuri oculare se ridică din partea de jos a ecranului și se mișcă neregulat până când nivelurile scad.

II. TIPURI DE SERVICII

Folosiți Bouncy Balls în timpul lucrului în grup, atunci când nivelurile ridicate de zgomot pot distra atenția elevilor. Sau încercați să folosiți instrumentul pentru a menține liniștea în sălile de clasă în timpul lucrului independent sau al unui examen. Va trebui să ajustați contorul de sensibilitate pentru a se potrivi mediului din clasă.

Țineți cont de faptul că elevii ar putea dori de fapt să provoace zgomot pentru a vedea haosul care se instalează pe ecran. În acest caz, ați putea dori să-i lăsați pe elevi să râdă la început, apoi să-i provocați să facă cât mai multă liniște. Bouncy Balls este un instrument bun pentru a stabili o linie de bază de zgomot și pentru a încuraja autoreglarea și menținerea sarcinilor.



Link: <https://wordwall.net/ro>

Tipuri de materiale: activități interactive și șabloane imprimabile

Tip abonament: Basic (gratuit) și Premium (cu plată)

I. INTRODUCERE

Wordwall - poate fi folosit pentru activități interactive. Multe dintre șabloane pot fi utilizate atât în format interactiv, cât și în format imprimabil.

II. TIPURI DE SERVICII

Simplu ca 1-2-3

Creează o resursă personalizată cu doar câteva cuvinte și clicuri.



Selectează un șablon pentru a afla mai multe



Activitățile 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.

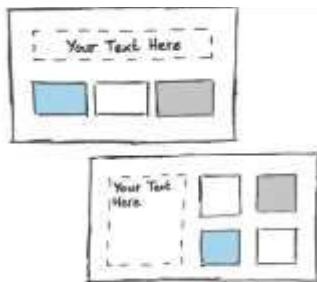
Activitățile imprimabile pot fi imprimate direct sau descărcate ca fișier PDF. Ele pot însoți activitățile interactive sau cele independente.



Creează folosind șabloane

Activitățile platformei wordwall sunt create folosind un sistem de șabloane.

Acestea includ șabloane clasice familiare, cum ar fi **Chestionarul** și **Cuvintele încrucișate**. Se găsesc, de asemenea, jocuri în stil arcade, precum **Maze Chase** și **Airplane**, și există instrumente de gestionare a clasei, ar fi **Planul de locuri**.

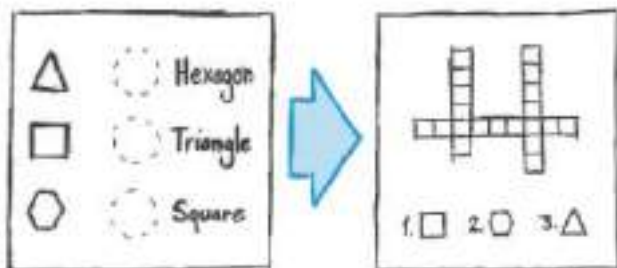


Comutarea șablonului

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

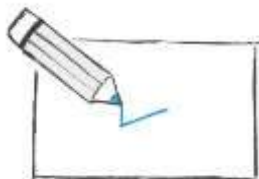
De exemplu, dacă ai creat o activitate de **Potrivire** bazată pe nume de forme, o poți transforma în **Cuvinte încrucișate** cu exact aceleași nume de formă.

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



Editarea oricărei activități

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



Teme și opțiuni

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

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

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

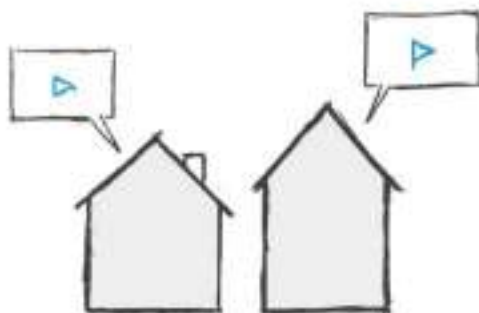


Temele elevilor

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

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

Rezultatele fiecărui elev sunt înregistrate și puse la dispoziția profesorului.



Distribuirea către profesori

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

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



Încorporarea pe un site web

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

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



Link: <https://kahoot.com/>

Tipuri de materiale: Jocuri educaționale de tip quiz

Tip abonament: Basic (gratuit) și Premium (cu plată)

I. INTRODUCERE

Kahoot! - este o platformă online pentru crearea, găzduirea și desfășurarea de jocuri de tip quiz. Participanții pot fi implicați atât în timp real, în sălile de clasă, cât și în mod virtual, în caz de învățare la distanță.

II. TIPURI DE SERVICII

1. *Crearea de jocuri* - crearea unui joc de învățare Kahoot! durează doar câteva minute. Puteți crea un kahoot de la zero, puteți folosi banca Kahoot! de întrebări pentru a combina întrebările existente, puteți edita un șablon sau puteți personaliza kahoot-urile existente create de alți utilizatori.



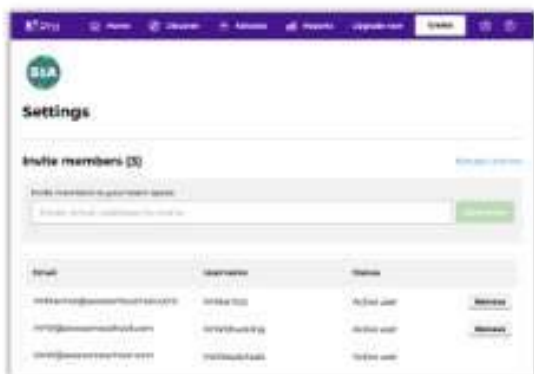
2. *Gazda live* - găzduiți un kahoot live în clasă sau prin intermediul unui instrument de videoconferință pentru a conecta elevii virtual! Întrebările și răspunsurile sunt afișate pe un ecran partajat, în timp ce elevii răspund pe dispozitivele lor, dar puteți alege să afișați întrebările și pe dispozitivele lor.



3. *Atribuiți un kahoot* – se pot atribui kahoot-uri în ritmul elevilor, întrebările și răspunsurile sunt afișate pe ecranele jucătorilor, iar cronometrul este dezactivat.



4. *Grupuri* - puteți crea grupuri în care să partajați kahoot-uri cu elevii dvs. pentru a-i implica după orele de curs, de exemplu, direct în Microsoft Teams. De asemenea, puteți să partajați kahoot-uri cu colegii dvs. și să organizați discuții în jurul unor teme sau subiecte specifice.



Link: <https://www.socrative.com/>

Tipuri de materiale: chestionare / teste de evaluare

Tip abonament: Basic (gratuit) și Premium (cu plată)

I. INTRODUCERE

Socrative - este o platformă de evaluare care vă ajută să creați și să lansați chestionare, să vă evaluați elevii și să vizualizați progresul învățării în timp real.

II. TIPURI DE SERVICII

1. *Teste de evaluare/ chestionare* - creați-vă propriile chestionare, importați conținut pregătit sau accesați resurse chestionarelor deja existente în biblioteca platformei.



2. *Camere* - Invitați cu ușurință elevii într-o Cameră folosind coduri QR sau folosind codul camerei.



3. *Feedback instant* - Plonjați într-o analiză detaliată a rezultatelor, evaluați progresul, descărcați rapoarte de chestionare și partajați feedback-ul.

PADLET



Link: <https://padlet.com/>

Tipuri de materiale: Colaborare online, panouri vizuale pentru organizare și partajare de conținut

Tip abonament: Basic (gratuit) și Premium (cu plată)

I. INTRODUCERE

Padlet - este un instrument de colaborare online (ca o tablă de notițe live) care poate sprijini activitățile de învățare în orice mod de predare. Puteți crea diferite tipuri de planșe Padlet, pentru o varietate de scopuri.

II. TIPURI DE SERVICII

Puteți posta text, imagini, linkuri, videoclipuri și documente de pe orice dispozitiv, care sunt apoi adunate pe Padlet în timp real, astfel încât acesta este un instrument excelent pentru a fi utilizat în cadrul clasei, dar poate fi folosit și ca activitate de sine stătătoare.

Elevii nu au nevoie de un cont Padlet pentru a interacționa cu Padlet-ul dumneavoastră. Ei îl pot accesa prin Padlet sau printr-un cod QR în clasă, pe orice dispozitiv.

Padlet poate fi folosit pentru o varietate de scopuri, cum ar fi:

- ✚ Împărtășirea de informații și resurse;
- ✚ Brainstorming;
- ✚ Ice-breakers;
- ✚ Prezentări;
- ✚ Hărți mentale;
- ✚ Formarea grupurilor, alocarea sarcinilor și comunicarea;
- ✚ Albume foto;
- ✚ Răspunsuri la întrebările adresate etc.

Padleturile sunt panouri vizuale pentru organizarea și partajarea de conținut

- 1 Fiecare padlet începe cu o **tablă goală**.
- 2 Tu **adaugi** text, imagini, video și mai multe.
- 3 Apoi **partajează** padletul cu alții care fac la fel.
- 4 **Colaborează** pentru a crea ceva frumos.

Turul galeriei



BOOK CREATOR



Link: <https://bookcreator.com/>

Tipuri de materiale: Creare de cărți digitale

Tip abonament: Basic (gratuit) și Premium (cu plată)

I. INTRODUCERE

Book Creator - este un instrument de creare de cărți digitale care le permite elevilor să devină autorii propriilor povești.

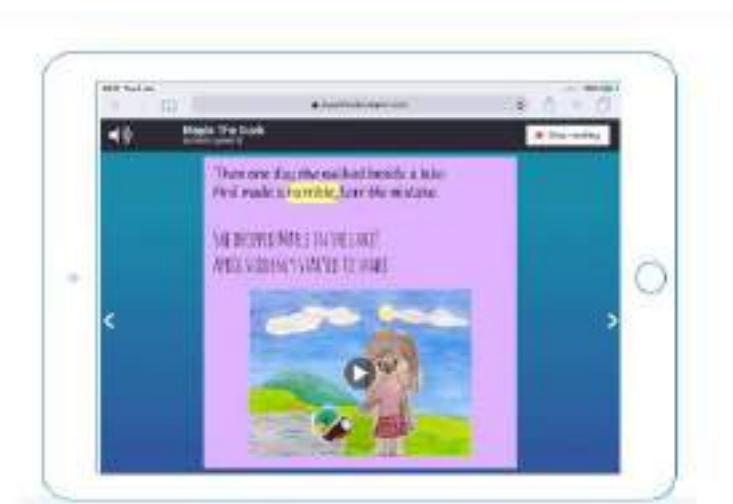
Opțiunile multimedia includ text, fotografii, material audio, video, emoticoane și chiar adăugarea propriului desen. Multitudinea de opțiuni le oferă elevilor multe modalități de a se exprima.

II. TIPURI DE SERVICII

1. *Teme și șabloane* - alegeți unul dintre șabloanele frumos concepute pentru a vă ajuta să stimulați creativitatea, să economisiți timp și să vă concentrați asupra scrisului.



5. *Citește-mi* - Book Creator pune la dispoziție un cititor complet interactiv și, ceea ce este cel mai important, citești cărțile în orice limbă!



Link: <https://www.liveworksheets.com/>

Tipuri de materiale: PDF-uri, documente, slide-uri și multe altele în fișe de lucru digitale

Tip abonament: Basic (gratuit) și Premium (cu plată)

I. INTRODUCERE

LiveWorksheets vă permite să vă transformați fișele de lucru și temele de clasă tradiționale tipărite (doc, pdf, jpgs) în exerciții interactive online cu notare automată.

II. TIPURI DE SERVICII

1. *Transformați* PDF-uri, documente, slide-uri și multe altele în fișe de lucru interactive pe care elevii le pot face online.

Puteți personaliza fișele de lucru digitale, adăugând “elemente” grafice (de exemplu, săgeți), componente interactive precum fișiere audio – indicații, instrucțiuni sonore sau posibilitatea ca elevul să răspundă direct vocal (se poate alege limba vorbitorului), prezentări Microsoft PowerPoint, grile de cuvinte, casete de text, link-uri, fișiere de pe dispozitivul personal, videoclipuri de pe Youtube etc.

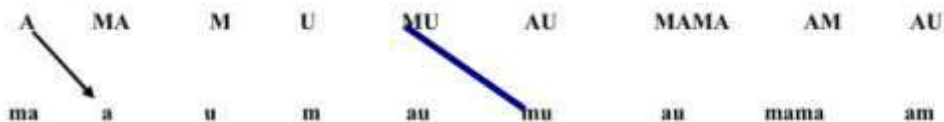
1. Selectează litera „u” :



2. Stabilește numărul de silabe :



3. Potrivește:



3. Scrie în ordine crescătoare și descrescătoare numerele de la 0 la 8:

0 1 2 3 4

4. Ordonează crescător numerele: **7** **4** **0** **8**

0 4

5. Scrie vecinii numerelor:

6 7 8

5

4 6

2. *Serviciu de auto-notare* – în urma rezolvării exercițiilor, răspunsurile se corectează automat, economisind timp și ținând mai ușor evidența progresului elevului.



What do you want to do?



Check my answers



Email my answers to my teacher

Close

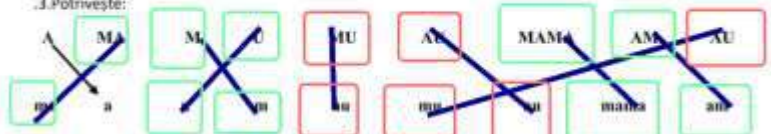
1. Selectează litera „u”:



2. Stabilește numărul de silabe:



3. Potrivește:



ANIMATED DRAWINGS



Link: <https://sketch.metademolab.com/>

Tipuri de materiale: Transformarea desenelor în animații

Tip abonament: Gratuit

I. INTRODUCERE

Animated Drawings este un instrument digital prin care desenele copiilor sunt aduse la viață prin adăugarea de mișcare, devenind astfel animații.

II. TIPURI DE SERVICII

Această platformă le cere utilizatorilor să încarce un desen care îndeplinește condițiile pentru ca acesta să fie detectat de inteligența artificială și transformat într-o animație. Personajul trebuie să fie desenat pe o foaie de hârtie albă, fără linii, riduri sau rupturi și este necesar ca desenul să fie bine luminat. Personajul trebuie să aibă cap, membre inferioare și superioare, iar membrele să nu se suprapună peste corp. Odată ce desenul este încărcat, instrumentul folosește inteligența artificială pentru a separa personajele de fundal și pentru a detecta punctele de îmbinare ale personajelor. Utilizatorii pot alege apoi dintr-o mare varietate de opțiuni de animație disponibile pe platformă.

UPLOAD A DRAWING



WORDART

WORDART

Link: <https://wordart.com/>

Tipuri de materiale: reprezentări vizuale personalizate ale textului

Tip abonament: Basic (gratuit) și Premium (cu plată)

I. INTRODUCERE

WordArt - este un generator online de cuvinte într-un mod estetic plăcut și unic.

II. TIPURI DE SERVICII

Norii de cuvinte sunt reprezentări vizuale ale textului care acordă un rang mai mare cuvintelor ce apar mai frecvent.



Link: <https://www.pixton.com/welcome>

Tipuri de materiale: Benzi desenate și creare de personaje avatar

Tip abonament: Basic (gratuit) și Premium (cu plată)

I. INTRODUCERE

Pixton - este un creator de benzi desenate care le permite elevilor să-și creeze propriile personaje avatar și să le dea viață în mediul digital. Acesta este conceput pentru a fi utilizat în educație, având ca avatare principale profesorii și elevii.

II. TIPURI DE SERVICII

Pixton are diverse șabloane, personaje, fundaluri și ținute puse la dispoziție. Este ușor de utilizat și poate fi accesat de pe orice dispozitiv cu un browser web. Pixton este un instrument de învățare care îi poate ajuta pe elevi și educatori să exploreze subiecte din orice domeniu și să își dezvolte abilitățile de scriere.

Profesorii pot folosi aceste personaje avatar pentru a oferi alternative virtuale la orele de curs, folosindu-le chiar și pentru a crea o fotografie de grup a clasei care este pur digitală.





Link: <https://www.jigsawplanet.com/>

Tipuri de materiale: puzzle-uri digitale

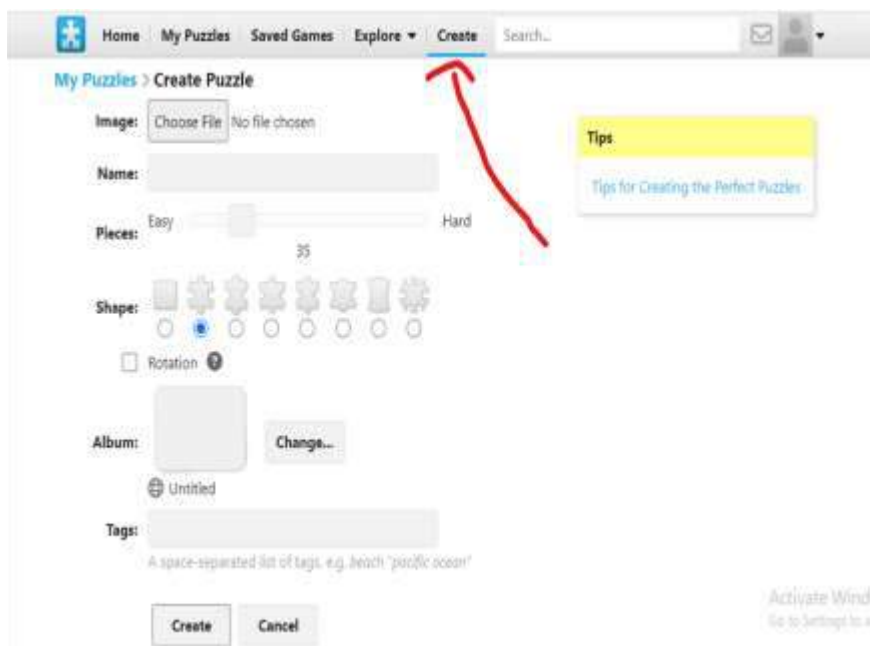
Tip abonament: Gratuit

I. INTRODUCERE

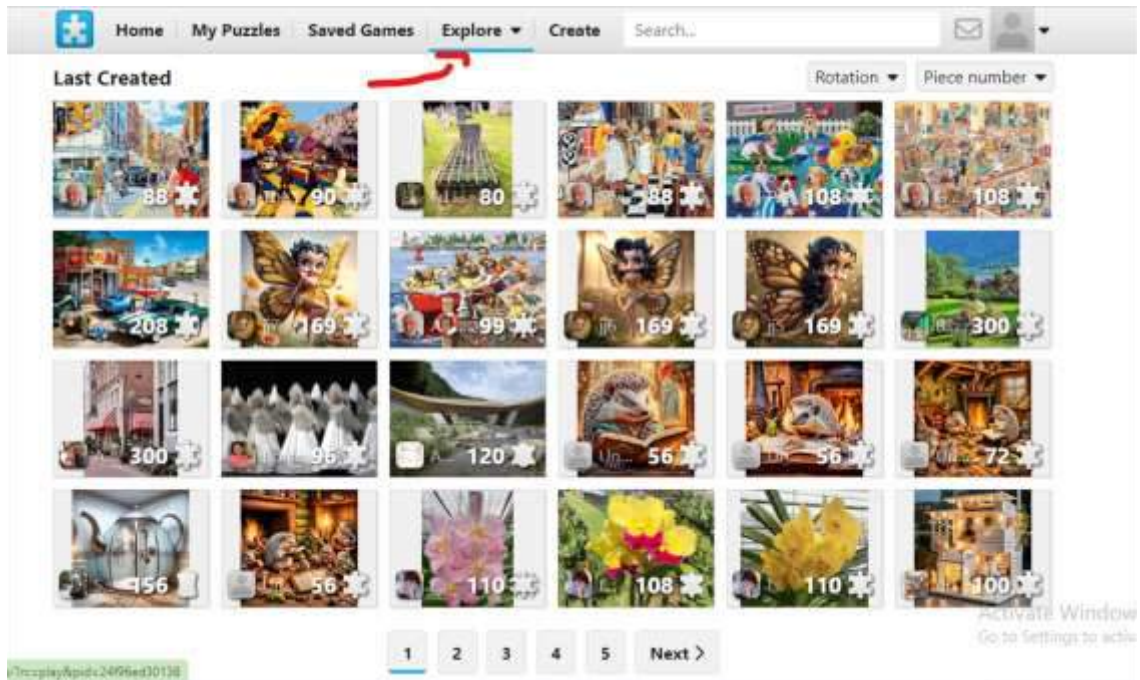
Jigsaw Planet este o platformă online în care milioane de puzzle-uri gratuite sunt create de către comunitate.

II. TIPURI DE SERVICII

1. *Creeați-vă propriile puzzle-uri:* eliberați-vă creativitatea prin crearea de puzzle-uri personalizate. Încărcați imaginile preferate, alegeți numărul de piese și lăsați-i pe alții să se bucure de rezolvarea lor.



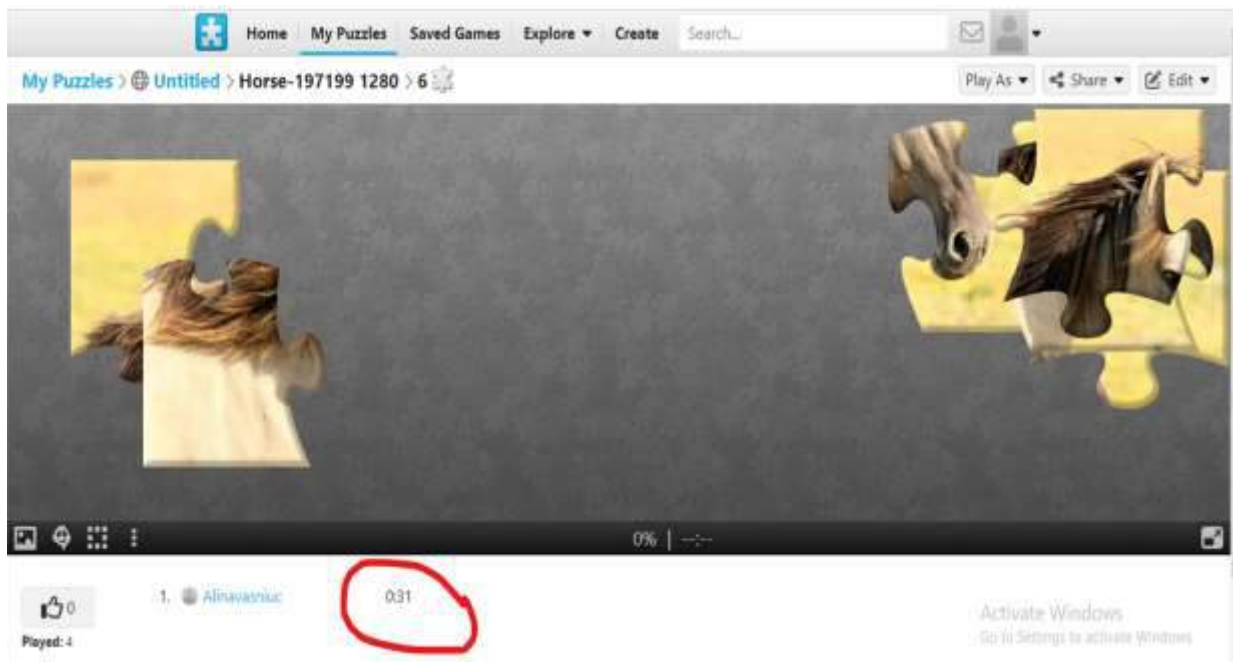
2. *Jucați puzzle-uri existente:* Cufundați-vă într-o colecție vastă de puzzle-uri existente.



3. *Partajați puzzle-uri:* Răspândiți bucuria! Împărtășiți puzzle-urile create de dvs. cu prietenii, familia sau comunitatea globală. Provoacă-i pe alții să rezolve creațiile tale.



4. *Concureți și colaborați:* Implicați elevii într-o competiție contra cronometru sau activități de colaborare pentru a finaliza puzzle-uri provocatoare.



Fie că sunteți un rezolvator de puzzle experimentat sau un nou venit, Jigsaw Planet oferă o evadare încântătoare în lumea puzzle-urilor digitale. Plonjați și asamblați imagini frumoase, bucată de puzzle virtual la bucată!

Link: <https://en.actionbound.com/>

Tipuri de materiale: instrumente de joc bazate pe locații GPS, tururi interactive, conținut digital în lumea fizică

Tip abonament: Basic (gratuit) și Premium (cu plată)

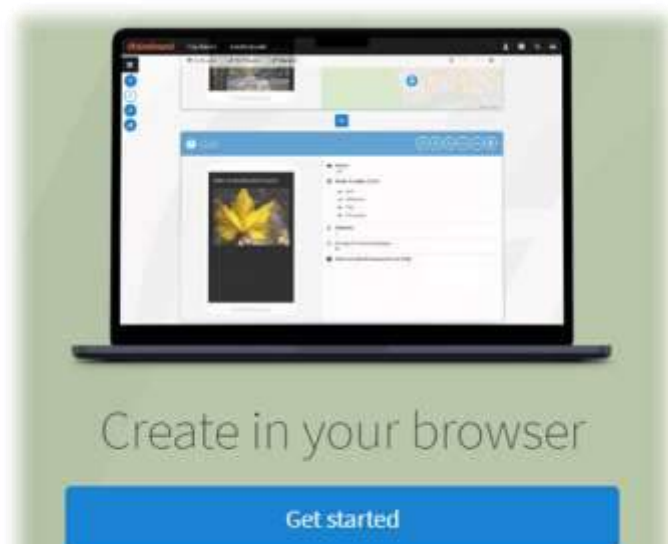
I. INTRODUCERE

Actionbound - este o aplicație pentru a crea activități de tipul „vânători de comori” în format digital, pentru a conduce elevii pe calea descoperirii. Actionbound dispune de instrumente de joc extinse, cum ar fi locații GPS, direcții, hărți, busolă, imagini, videoclipuri, chestionare, misiuni, turnee, coduri QR și multe altele, pentru a crea aventuri distractive și captivante bazate pe aplicații mobile.

II. TIPURI DE SERVICII

1. Creare „vânătoare de comori”:

- Concepeți-vă propriile „vânători de comori” sau tururi interactive.
- Adăugați sarcini, întrebări și provocări legate de anumite locații.
- Adăugați conținut multimedia, cum ar fi imagini, clipuri video și audio.



2. Participare în alte „vânători de comori”:

- Explorați limitele create de alții.
- Folosiți aplicația pentru a urmări indicii, a îndeplini sarcini și a debloca conținut.



3. Personalizare conținut:

- Personalizați-vă jocurile în funcție de publicul dumneavoastră (studenți, colegi, prieteni etc.).
- Includeți chestionare, ghicitori sau elemente de povestire.
- Îmbunătățiți experiența cu funcții de realitate augmentată (AR).
- Sarcinile pot include realizarea de fotografii, dansuri etc.



4. Colaborare:

- Colaborați cu alte persoane la crearea de „vânători de comori”.
- Partajați jocurile cu prietenii, familia sau participanții de la anumite evenimente.
- Este încurajată interacțiunea socială și explorarea.

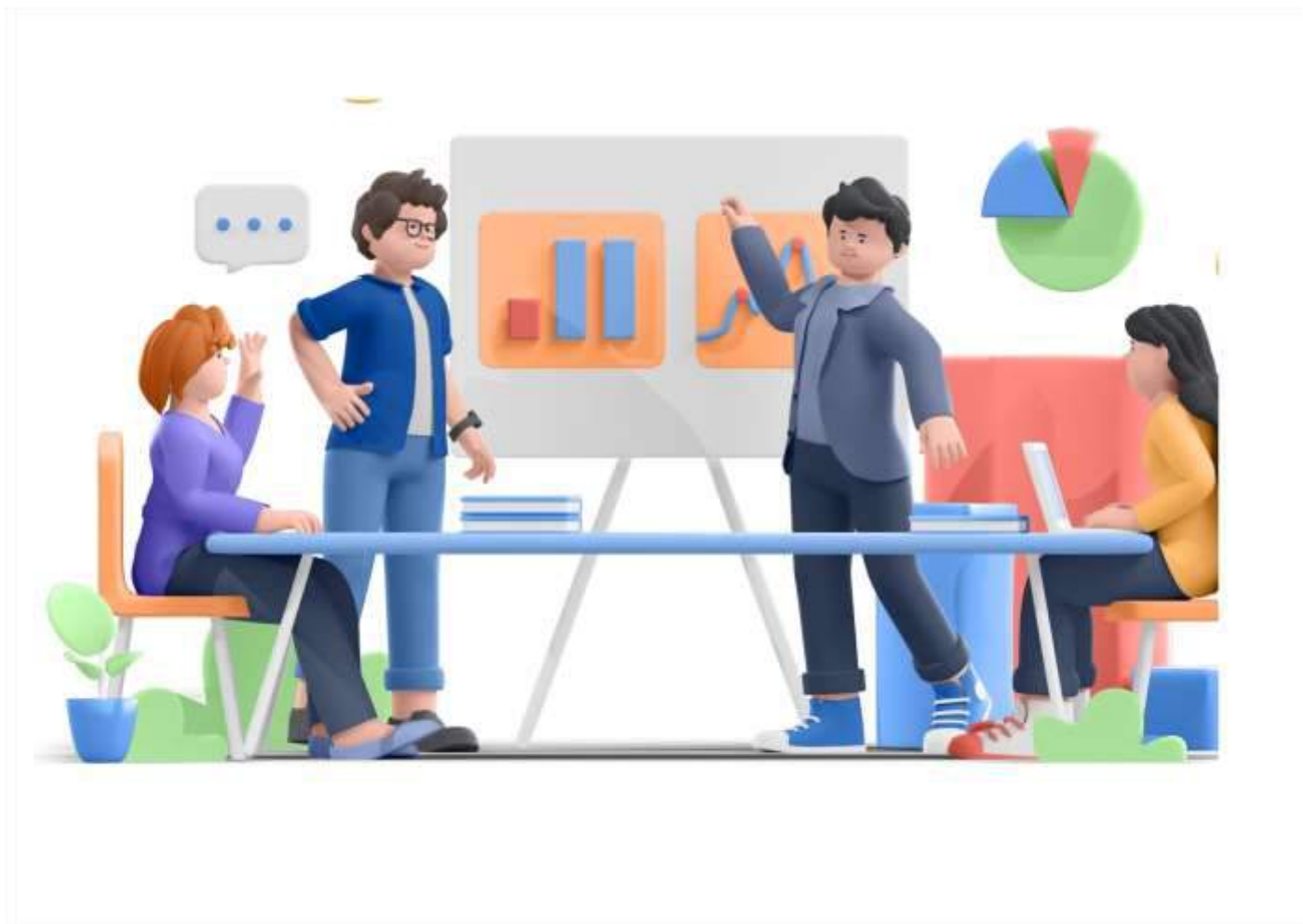


5. Descoperire de locuri noi:

- Utilizați Actionbound pentru a descoperi locații noi, situri istorice sau atracții locale.
- Aflați fapte interesante privind istoria, politica și cultura mediului în care vă aflați.



VI. EXEMPLE DE BUNE PRACTICI ÎN UTILIZAREA RESURSELOR EDUCAȚIONALE DIGITALE. MODELE DE PROIECTE DIDACTICE.





**Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă
„Constantin Pufan” Timișoara**
Str. Bucegi nr. 2, cod poștal 300 566, jud Timiș
Tel: 0040 256 224 401 Fax 0040 256 295 827
e-mail: constantin_pufan@yahoo.com
website: www.cseiconstantinpufan.ro



PROIECT DIDACTIC

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: C.Ș.E.I „Constantin Pufan”, Timișoara

CLASA: a III-a

PROFESOR DE PSIHOPEDAGOGIE SPECIALĂ:

ARIA CURRICULARĂ: Matematică și științe ale naturii

DISCIPLINA: Matematică și explorarea mediului

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: „Fapte bune”

TEMA LECȚIEI: Programul zilnic

TIPUL DE LECȚIE: Consolidare

COMPETENȚE GENERALE:

5. Utilizarea unor etaloane convenționale pentru măsurări și estimări

COMPETENȚE SPECIFICE:

- 6.2. Utilizarea unor unități de măsură pentru determinarea/ estimarea duratelor unor activități cotidiene

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- O1. Să formuleze răspunsuri corecte la întrebările referitoare la programul zilnic, pe baza cunoștințelor anterioare;
- O2. Să completeze programul zilnic prezentat, notând orele potrivite;
- O3. Să alcătuiască propriul program zilnic, prezentându-l în fața clasei;
- O4. Să clasifice imaginile în activități desfășurate înainte de școală și activități desfășurate după școală;
- O5. Să utilizeze realitatea augmentată pentru a reda activitatea preferată desenată pe fișa Quiver;
- O6. Să enumere cel puțin două asemănări și două deosebiri dintre programul zilnic și programul din weekend.

OBIECTIVE RECUPERATOR-COMPENSATORII:

- Dezvoltarea interesului pentru comunicarea orală
- Dezvoltarea capacității de labiolecturare
- Compensare realizată prin imagini iconice , limbaj mimico-gestual
- Dezvoltarea stimei de sine prin valorificarea în cadrului colectivului.

METODE ȘI PROCEDEE: conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic

MIJLOACE DIDACTICE: cufăr, bilețel cu ghicitoare, fișe de lucru, tablete, tablă SMART, instrumente de scris, creioane colorate, aplicația Quiver, youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=IMGONoKBcsg>, joc -<https://wordwall.net/ro/resource/12655551>, joc <https://learningapps.org/watch?v=pg6jyamd223>

FORME DE ORGANIZARE: frontal-dirijat, individual

FORME ȘI STRATEGII DE EVALUARE: chestionarea orală, observarea sistematică a elevilor, participarea activă, produsul final, rezolvarea sarcinilor, ilustrarea talentelor prin desen, redarea prin desen a unei activități preferate.

TIMP: 45 minute

BIBLIOGRAFIE: Gherguț, A., Frumos, L. & Raus, G. (2016). *Educația specială. Ghid metodologic*.
Hattie, J. (2014). *Învățarea vizibilă: ghid metodologic*.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Nr. Crt.	Etapetele activității	Ob.	Timp	Demersul instructiv-educativ	Strategia didactică			Evaluare
					Metode și procedee	Mijloace didactice	Forma de org.	
1	Moment organizatoric		1 min	Voi asigura condițiile optime desfășurării lecției.			frontal-dirijat	
2	Captarea atenției		1 min	„Astăzi am adus cu mine ceva special care ne va ajuta să descoperim împreună ...(Un cuțar !)”	Conversația		frontal-dirijat	
3	Reactualizarea cunoștințelor anterioare	O1	7 min	<p>„Știți ce este acela un cuțar? (Cuțarul este un loc de depozitare).</p> <p>Cuțarul este o ladă specială făcută din lemn și pictată frumos, care demult, pe vremea străbunicilor noștri se folosea pentru a depozita diverse obiecte prețuite.</p> <p>Ce credeți că depozitau oamenii în cuțere? (bijuterii, diamante, pietre prețioase etc).</p> <p>Da, aveți dreptate, dar vreau să vă spun că puneau și alte lucruri. Spre exemplu: bunica mea păstra în cuțar rochia ei de mireasă, cureaua militară a bunicului, pozele din tinerețe.</p> <p>Și eu am pus în cuțar un lucru important de care am nevoie în fiecare zi. Sunteți curioși să aflați? (Daaaa).”</p>	Conversația Explicația	<p>Cuțar</p> <p>Bilețele ghicitoare</p> <p>Ceas</p>	frontal-dirijat	<p>Observarea sistematică</p> <p>Chestionarea orală</p> <p>Participarea activă</p>

				<p>Scot din cufăr bilețelul care conține o ghicitoare și le citesc elevilor:</p> <p>„N-are mâini și totuși bate, Bate-ntruna, zi și noapte, Stă oriunde îl vei pune Și oricând timpul ți-l spune!</p> <p>(ceasul)</p> <p>Bravo!”</p> <p>„Ce ne indică ceasul?” (Ceasul ne indică ora exactă din zi).</p> <p>„Ce rol are ceasul?” (este un instrument cu ajutorul căruia măsurăm timpul).</p> <p>„Ce este un program?” (Programul este un plan care ne ajută să stabilim activitățile pe care le desfășurăm pentru o anumită perioadă de timp)</p> <p>„Ce reprezintă programul zilnic?” (Reprezintă activitățile desfășurate într-o zi)</p>				
4	Anunțarea obiectivelor și a subiectului lecției		1 min	„ Astăzi ne vom juca și vom rezolva diverse sarcini de lucru legate de programul zilnic”.	Conversația		frontal-dirijat	

5	Dirijarea învățării	O2	25 min	<p>Împart elevilor fișe de lucru (Anexa1). Acolo vor găsi programul zilnic al unui băiat, realizat prin imagini. În fiecare imagine, în partea stângă este reprezentat un ceas care indică ora la care băiatul face acțiunea reprezentată în imagine. „În fișa de lucru observăm programul de lucru al lui Martinel. Acesta a auzit că sunteți buni cunoscători ai ceasului și vă roagă să îl ajutați să își completeze programul zilnic.” Elevii vor observa fiecare ceas și vor scrie pe spațiile libere orele potrivite.</p>	<p>Conversația Explicația Demonstrația Exercițiul</p>	<p>Fișe de lucru Instrumente de scris</p>	<p>frontal-dirijat Individual</p>	<p>Observarea sistematică Chestionarea orală Observarea programului prezentat Rezolvarea corectă a sarcinii de lucru</p>
		O3		<p>„Acum că l-am ajutat pe Martinel să își completeze programul, am pentru voi o fișă unde veți nota orele la care voi faceți activitățile prezentate” Elevii vor avea de completat cu informații astfel încât să alcătuiască propriul lor program zilnic. La final, voi ruga 5 elevi să prezinte propriul program (Anexa 2).</p>	<p>Conversația Explicația</p>			
		O4		<p>Voi continua activitatea cu un joc Word Wall. „Am pregătit pentru voi un joc. Va trebui să clasificăm imaginile în două categorii: activități desfășurate înainte de școală și activități desfășurate după școală.” Voi prezenta pe tabla Smart jocul Word Wall-</p>		<p>Tablă Smart Word Wall</p>	<p>frontal-dirijat Individual</p>	<p>Observarea sistematică Chestionarea orală Observarea programului prezentat</p>

		O5	<p>https://wordwall.net/ro/resource/12655551</p> <p>Elevii vin pe rând la tablă și rezolvă cerința. (Anexa 3).</p> <p>Împart elevilor fișe de lucru Quiver. (Anexa 4). „Acum că am văzut care sunt activitățile voastre din weekend, sunt tare curioasă care este activitatea voastră preferată din weekend. Am pregătit pentru voi o fișă Quiver care conține un desen în care este reprezentat un ceas. Veți colora fișa, iar în interiorul ceasului veți desena activitatea voastră dintr-o zi.</p> <p>După cum observați, pe fișă sunt și momentele zilei. Care sunt? (dimineața, pânz, după amiaza, seara).</p> <p>Elevii vor rezolva sarcina de lucru.</p> <p>Voi urmări modul de rezolvare a sarcinii, îndrumând și ajutând acolo unde este cazul.</p> <p>După terminarea sarcinii de lucru, voi proiecta pe tabla Smart prezentarea modalității de utilizare a fișei -</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=IMGONoKBcs</p> <p>g</p> <p>„Vă rog să deschideți aplicația Quiver de pe tablete și să scanați codul QR al fișei.</p> <p>Aplicația va crea din pozele voastre o imagine 3D.”</p> <p>După cum putem observa din videoclip, dacă</p>	<p>Demonstrația</p> <p>Exercițiul</p> <p>Jocul didactic</p>	<p>Tablă Smart</p> <p>Youtube</p> <p>Tablete</p> <p>Aplicația Quiver</p> <p>Fișe Quiver</p> <p>Creioane colorate</p> <p>Instrumente de scris</p>	<p>Rezolvarea corectă a sarcinii de lucru</p>
--	--	----	--	---	--	---











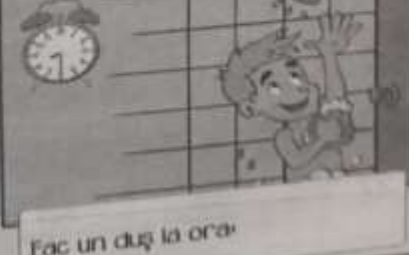

				<p>apăsăm pe prima iconiță din partea stângă, va schimba culoarea ceasului.</p> <p>Ce se întâmplă dacă atingem creioanele? (se vor transforma în acele ceasornicului)</p> <p>Cât ne indică ora? (ora 3:00).</p> <p>Dacă selectăm iconița a treia, ne va redirecționa către un joc: „Cât este ceasul?”</p> <p>Trebuie să selectăm ceasul care ne indică ora potrivită din imagine.”</p> <p>Activitatea continuă cu încă două întrebări.</p> <p>După ce elevii au terminat, propunătoarea le spune să selecteze ultima iconiță.</p> <p>„Priviți, este un ceas!</p> <p>Dacă mutăm acele ceasornicului, în partea de jos ne va arăta ora.</p> <p>Spre final îi voi lăsa pe elevi să exploreze ultima iconiță.</p>				
6.	Asigurarea retenției și a transferului	O6	9 min	<p>Activitatea se încheie cu un joc.</p> <p>„Am pregătit pentru voi un joc. Va trebui să clasificăm activitățile în două categorii: activități pe care le desfășurăm zilnic și activități pe care le desfășurăm doar în programul din weekend.”</p> <p>Propunătoarea va prezenta pe ecranul digital un joc- https://learningapps.org/watch?v=pg6jyamd223.</p> <p>Observăm două coloane: În partea stângă avem programul zilnic, iar în partea dreaptă programul din weekend. Activitățile vor apărea pe rând: unele sunt</p>	<p>Conversația</p> <p>Explicația</p> <p>Exercițiul</p>	<p>Tablă SMART Pltaforma learningapps</p>	<p>frontal – dirijat, individual</p>	<p>Rezolvarea corectă a sarcinii de lucru</p> <p>Participarea activă</p> <p>Chestionarea orală</p>

				<p>reprezentate de imagini, alte activități trebuie să le citim și să le clasificăm.</p> <p>Tragem imaginea cu degetul către coloana în care dorim să clasificăm.”</p> <p>Elevii vin pe rând la tablă și rezolvă cerința.</p> <p>„Ce face baiatul din imagine? (ia micul dejun)</p> <p>Din ce categorie face parte? (programul zilnic)</p> <p>Ce face fetița din imagine? (se spală pe dinți)</p> <p>Din ce categorie face parte? (programul zilnic).</p> <p>Activitatea se termină când toate imaginile au fost clasificate.</p> <p>Voi oferi sprijin și îndrumare acolo unde este cazul.</p> <p>Voi încheia activitatea prin a adresa elevilor aprecieri verbale, individuale și colective, cu privire la modul în care s-a desfășurat activitatea.</p>				Observarea sistematică
7.	Încheierea activității		1 min	<p>Voi încheia activitatea prin a le adresa elevilor aprecieri verbale, individuale și colective, cu privire la modul în care s-a desfășurat activitatea.</p>	Conversația		frontal-dirijat	

ANEXA 1

Observă programul zilnic al lui Marinel și completează cu orele potrivite.

Programul zilnic

 <p>Mă trezesc la ora:</p>	 <p>Servec micul dejun la ora:</p>	 <p>Încep școala la ora:</p>
 <p>Mă întorc de la școală la ora:</p>	 <p>Mănânc prânzul la ora:</p>	 <p>Plimb câțelul la ora:</p>
 <p>Încep temele la ora:</p>	 <p>Mă recreez începând cu ora:</p>	 <p>Servec cina la ora:</p>
 <p>Citesc o poveste la ora:</p>	 <p>Fac un duș la ora:</p>	 <p>Mă pun la somn la ora:</p>

19

Programul meu zilnic
Fișă de lucru

Mă trezesc la ora:

Servesc micul dejun la ora:

Încep școala la ora:

Mă întorc de la școală la ora:

Mănânc prânzul la ora:

Încep temeile la ora:

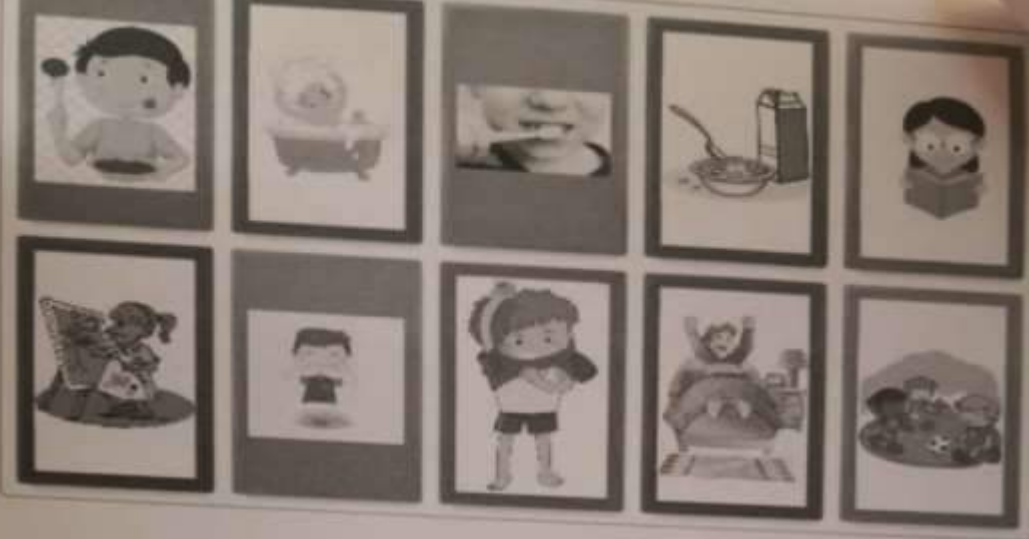
Mă recreez începând cu ora:

Servesc cina la ora:

Citesc o povestea ora:

Fac un duș la ora:

Mă pun la somn la ora:

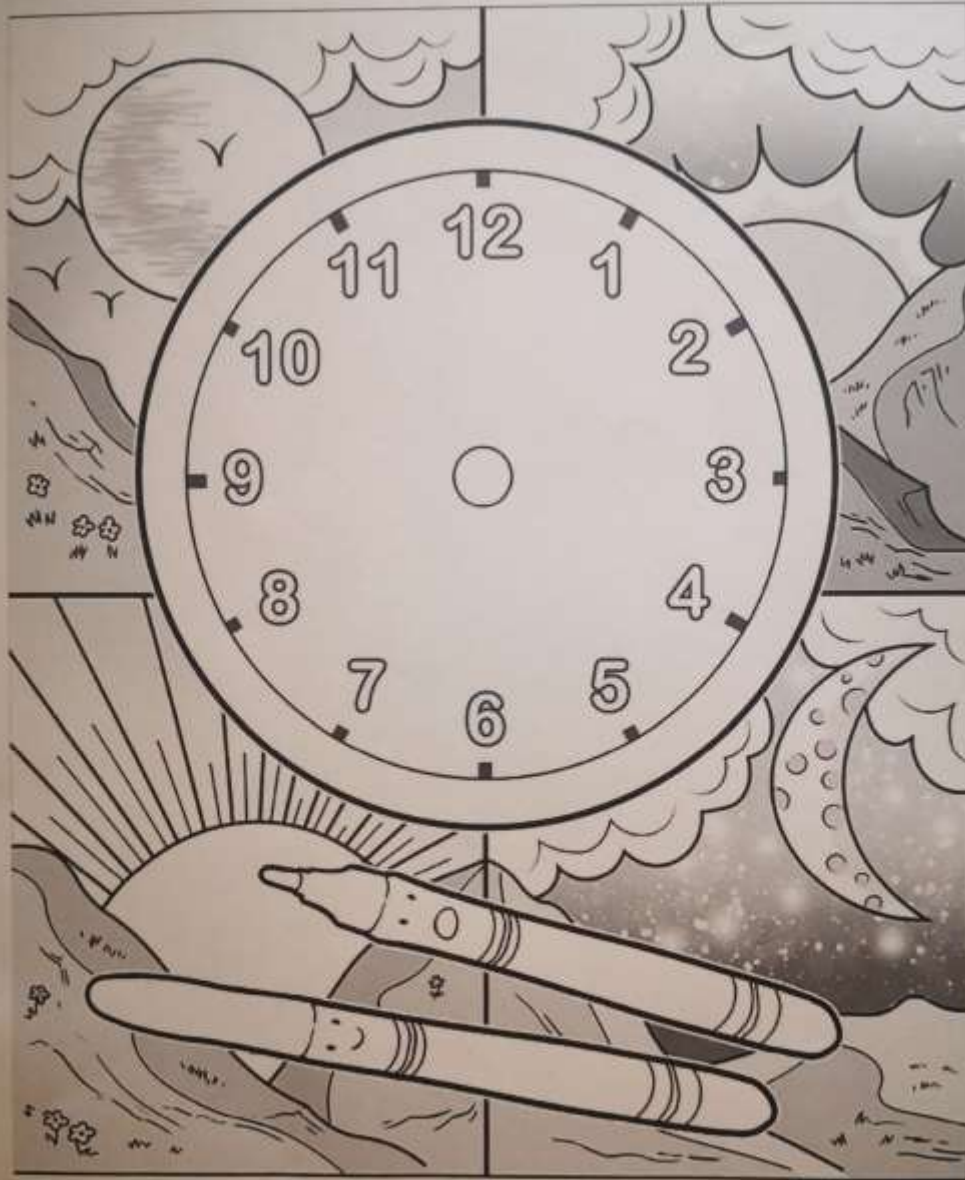


ACTIVITĂȚI DESFĂȘURATE
ÎNAINTE DE ȘCOALĂ

--	--	--	--	--

ACTIVITĂȚI DESFĂȘURATE
DUPĂ ȘCOALĂ

--	--	--	--	--



1. Color the picture.
2. Download the Quiver app.
3. Open the Quiver app & scan the QR Code.
4. Scan the page & enjoy the AR experience.

Note: You need a paid subscription to access this page





Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă
„Constantin Pufan” Timișoara
Str. Bucegi nr. 2, cod poștal 300 566, jud Timiș
Tel: 0040 256 224 401 Fax 0040 256 295 827
e-mail: constantin_pufan@yahoo.com
website: www.cseiconstantinpufan.ro

PROIECT DIDACTIC

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: C.Ș.E.I ”Constantin Pufan”, Timișoara

CLASA: I

PROFESOR EDUCATOR:

ARIA CURRICULARĂ: Terapie Educațională Complexă și Integrată

DISCIPLINA: Formarea autonomiei personale

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: Igiena

SUBIECTUL LECȚIEI: Igiena cavității bucale

TIPUL LECȚIEI: Recapitulare și sistematizare a cunoștințelor

SCOPUL LECȚIEI: transmiterea și asimilarea de noi cunoștințe, practice și cognitive, în contexte cotidiene, asupra sănătății și igienei personale; formarea automatismelor; lărgirea orizontului cunoașterii.

COMPETENȚE GENERALE/SPECIFICE

2. Formarea și dezvoltarea unor deprinderi de igienă personală și igiena spațiului de locuit

2.1 Formarea și dezvoltarea unor deprinderi de igienă alimentară

2.3 Formarea și dezvoltarea și exersarea deprinderilor de igienă sanitară

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

O1 - să asocieze imaginea cu alimentul sănătos/ nesănătos cu imaginea cavității bucale îngrijite/ neîngrijite;

O2 – să execute mișcările unui periaj al dinților, cu ajutorul materialelor puse la dispoziție (periuță de dinți, pastă de dinți, șablon în folie de plastic, marker), în funcție de indicațiile primite;

O3 – să decupeze imaginile cu etapele periajului dinților și să le așeze în ordine, respectând etapele.

COMPETENȚE RECUPERATOR COMPENSATORII:

- să folosească Lmg-ul în timpul activității;
- dezvoltarea capacității de labiolecturare;
- dezvoltarea motivației pentru limbajul verbal;
- dezvoltarea auzului fonematic.

STRATEGIA DIDACTICĂ

METODE ȘI PROCEDEE: conversația, explicația, demonstrația, exercițiul.

MIJLOACE DIDACTICE: laptopul, fișe de lucru, tabla magnetică, tabla Smart, planșe, marker, pastă de dinți, periuțe de dinți, Youtube, Learningapps, Educaplay.

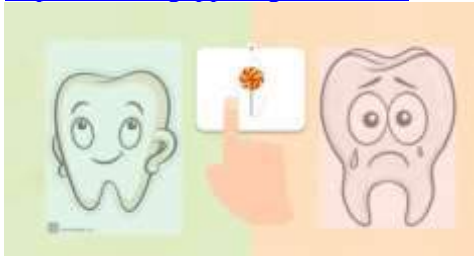
FORMA DE ORGANIZARE: Frontală , individuală

TIMP: 45 minute

BIBLIOGRAFIE: BIBLIOGRAFIE:

1. <https://learningapps.org/11794852>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=eTdbqtCizfs>
3. https://www.canva.com/design/DAF8Ic6da6Q/fKnRSRwfJ5tE0VrCORdd9w/view?utm_content=DAF8Ic6da6Q&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor
4. <https://shorturl.at/ckqrR>
5. https://www.canva.com/design/DAF8ImRZ6Ac/EayQ2OPBIPS7hcjEesMGw/view?utm_content=DAF8ImRZ6Ac&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=edito
6. Programa școlară pentru aria curriculară TERAPIE EDUCAȚIONALĂ COMPLEXĂ ȘI INTEGRATĂ, Disciplina FORMAREA AUTONOMIEI PERSONALE, Învățământ special, Clasa pregătitoare–clasa a IV-a, Dizabilități intelectuale ușoare și moderate

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Nr. Crt.	Etapale activității	Ob.	Timp	Demersul instructiv-educativ	Strategii didactice			Evaluare
					Metode și procedee	Mijloace și materiale	Forma de organizare	
1.	Moment organizatoric		1 min	Pregătirea materialelor didactice și a mijloacelor necesare desfășurării lecției. Asigurarea unui climat educațional favorabil desfășurării activității în condiții optime.				
2.	Captarea atenției	O1	5 min	<p>În cadrul acestei etape se prezintă elevilor, cu ajutorul aplicației learningapps, un joc în care se regăsesc imagini ce prezintă cavitatea bucală neîngrijită și îngrijită. Elevii au sarcina de a grupa alimentele în funcție de imagine.</p> <p>https://learningapps.org/11794852</p> 	<p>Observația</p> <p>Conversația</p> <p>Exercițiul</p> <p>Învățarea prin descoperire</p> <p>LMG</p>	<p>Planșe</p> <p>Tabla</p> <p>SMART</p> <p>Learningapps</p>	Frontal	Observare sistematică a comportamentului
3.	Anunțarea temei		1 min	Se anunță elevilor scopul, subiectul și obiectivele lecției: „În cadrul lecției de astăzi, IGIENA CAVITĂȚII BUCALE, ne amintim cât de important este spălatul dinților.”	Conversația		Frontal	

4.	Dirijarea învățării	O2	25 min	<p>Se adresează elevilor întrebarea: <i>Ce este cavitatea bucală?</i></p> <p>Se pune spre vizionare desenul animat, educativ, FIXIKI- Periuța de dinți (Ep. 12): https://www.youtube.com/watch?v=eTdbqtCizfs .</p> <p>După vizionarea episodului se aduce în fața elevilor o periuță de dinți, o pastă de dinți și o periuță de dinți electrică și se subliniază faptul că există mai multe tipuri de periuțe de dinți, manuale, electrice, precum și mai multe tipuri de pastă de dinți, în funcție de gustul agreeat, dar mai ales după nevoile personale ale fiecărei persoane (pastă de dinți pentru albirea dinților, pentru tartru, pentru gingii sensibile etc.).</p> <p>Se prezintă <i>Anexa 1- Cum să ne spălăm dinții?</i> (fișă de lucru creată în Canva), pe tabla SMART, se explică conținutul anexei și se exemplifică fiecare etapă a periajului cu ajutorul unei fișe ce conține cavitatea bucală (Anexa 2), fișa este pusă într-o folie de plastic A4 colorată cu marker semipermanent.</p> <p>Etapele periajului sunt:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. aplică pastă de dinți cât un bob de mazăre, pe periuța de dinți; 2. înclină periuța pentru a acoperi gingiile și dinții din față și periază ușor; 3. periază ușor partea exterioară a dinților, asigurându- te că ajungi și la dinții din spate; 4. periază partea interioară și suprafața tuturor dinților; 5. periază ușor și limba pentru a elimina bacteriile; 6. scuipă excesul de pastă de dinți și clatește cu apă. enumerate mai sus. 	<p>Observația</p> <p>Conversația</p> <p>Demonstrația</p> <p>Exercițiul</p> <p>Învățarea prin descoperire</p> <p>LMG</p>	<p>Youtube</p> <p>Diverse periuțe de dinți</p> <p>Pastă de dinți</p> <p>Fișă etapele periajului</p> <p>Folie de plastic</p> <p>Marker semipermanent</p> <p>Suport tehnic</p> <p>Pastă de dinți</p> <p>Fișă etapele periajului</p> <p>Folie de plastic</p> <p>Marker semipermanent</p>	<p>Frontal</p> <p>Individual</p>	<p>Observare sistematică a comportamentului</p>
----	---------------------	----	--------	--	---	---	----------------------------------	---

		O1		<p>După parcurgerea și exemplificarea etapelor periajului dinților, se cere elevilor să perieze fiecare cavitatea bucală regasită în fișă, respectând etapele enumerate mai sus.</p> <p>Cu ajutorul tablei SMART, elevii vor selecta alimentul sănătos pentru dințișorul îngrijit corespunzător și alimentul nesănătos pentru dințișorul neîngrijit.</p> <p>Elevii rezolvă un chestionar pe bază de pictograme despre dinții curați și sănătoși, folosind aplicația Educaplay.</p> <p>https://www.educaplay.com/learning-resources/17766539-din-i-cura-ii-s-n-to-i-vs-din-i-neingrijii-i-ne-s-n-to-i.html</p>	<p>Exercițiul</p> <p>Învățarea prin descoperire</p> <p>LMG</p>	<p>Suport tehnic</p> <p>Educaplay</p>		
5.	Asigurarea feedbackului	O3	2 min	<p>Se prezintă, elevilor Anexa 3- <i>Periajul dinților</i> și se cere acestora să decupeze imaginile și să le așeze în ordinea corectă, respectând etapele periajului dinților.</p> <p>https://www.canva.com/design/DAF8ImRZ6Ac/EayQ2OPBIP-S7hcjEesMGw/view?utm_content=DAF8ImRZ6Ac&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor</p>	<p>Exercițiul</p> <p>LMG</p>	<p>Fișe de lucru</p> <p>Foarfecă</p> <p>Lipici</p>	Individual	Observația sistematică a comportamentului
6.	Închiderea activității.		1 min	<p>Se fac aprecieri individuale și colective cu privire la activitatea din cadrul lecției și se felicită elevii.</p>	<p>Conversația</p>		Frontal	Frontal verbal

Anexa 1



Anexa 2



Anexa 3







**Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă
„Constantin Pufan” Timișoara**
Str. Bucegi nr. 2, cod poștal 300 566, jud Timiș
Tel: 0040 256 224 401 Fax 0040 256 295 827
e-mail: constantin_pufan@yahoo.com
website: www.cseiconstantinpufan.ro

PROIECT DIDACTIC

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: C.Ș.E.I „Constantin Pufan”, Timișoara

CLASA: a VIII-a

PROFESOR PSIHOPEDAGOG:

ARIA CURRICULARĂ: Terapii și programe de intervenție

DISCIPLINA: Terapii specifice

DOMENIUL: Limbaj și comunicare

TEMA: Automatizarea sunetului Ș

TIPUL LECTIEI: consolidare

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Formarea abilităților practice de folosire corectă a sunetului Ș în diferite structuri verbale, în emiterea independentă, în silabe, în cuvinte și propoziții

METODE DIDACTICE: conversația, analiza, observația, demonstrația, exercițiul

MIJLOACE DIDACTICE: tabla SMART

FORMA DE ORGANIZARE: Individual

FORMA DE EVALUARE: observare sistematică, analiza răspunsurilor

ELEV: R. D.

DIAGNOSTIC: Hipoacuzie neurosenzorială bilaterală moderată

Deficiență de limbaj

Sindrom autist

Retard mintal moderat $QI=46$

OBIECTIVE OPERAȚIONALE :

O₁ - să respecte poziția organelor articulatorii la emiterea sunetului ”Ș,,

O₂ - să execute corect exercițiile de articulare

O₃ - să pronunțe corect sunetul „Ș” în diverse structuri verbale

O₄ – să realizeze corespondența cuvânt-imagie

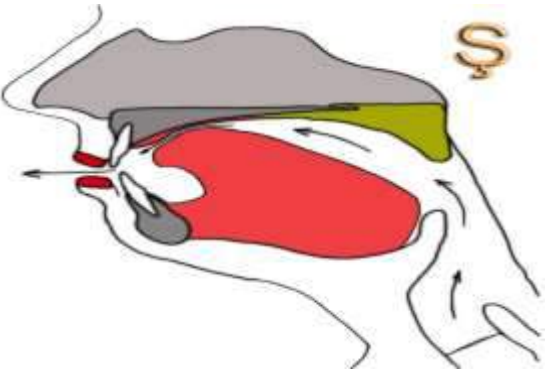
O₅ - să găsească cuvintele ascunse într-o grilă de litere

OBIECTIVE RECUPERATIV-COPENSATORII:

- dezvoltarea interesului pentru comunicarea orală
- dezvoltarea capacității de labiolecturare
- compensare realizată prin imagini iconice , limbaj mimico-gestual
- dezvoltarea auzului fonematic în vederea percepției corecte a sunetelor , a compoziției sonore a cuvintelor

BIBLIOGRAFIE:

- Alois Gherguț, Ghid metodologic – Educația specială, Editura Polirom, 2016
- Programa școlară Terapii și programe de intervenție, învățământ special, OMEN 3702/2021

Nr. Crt.	Etapale activității	Ob.	Timp	Demersul instructiv-educativ	Metode și mijloace			Evaluare
					Metode și procedee	Mijloace și materiale	Forma de organizare	
1.	Moment organizatoric		1 min	Se pregătesc materialele necesare desfășurării activității.		Fișe de lucru		
2.	Efectuarea gimnasticii logopedice		3 min	Se vor efectua exerciții pentru respirație și exerciții de gimnastică articulară. https://wordwall.net/ro/resource/12231609/miogiogimnastic%c4%83-f%c4%83-%c8%99i-tu-la-fel	Demonstrația în fața oglinzii Exercițiul	Oglindă logopedică Calculator Tablă SMART	Individual	Observare sistematică
3.	Captarea atenției		4 min	Se citește poezia din anexa 1, de către profesor.	Conversația Explicația	Fișă	Individual	
4.	Anunțarea temei și a obiectivelor		1 min	Astăzi vom automatiza sunetul "Ș" în silabe, cuvinte, propoziții. Anunțarea obiectivelor.	Conversația Explicația		Individual	
5.	Desfășurarea activității		25 min	Se prezintă profilul sunetului Ș. 	Analiza Observarea Explicația	Fișă	Individual	Observare sistematică

		O ₁		Elevului i se propune să numească poziția organelor articulatorii la emiterea sunetului Ș. La pronunția sunetului Ș: Buzele iau forma unui tubușor deschis. Dinții se unesc, lăsînd o distanță de 1mm unul de la altul, formînd un obstacol pentru aer.	Exercițiul			
		O ₂		Limba sub formă de cupă(căuș). Fluxul de aer la pronunția sunetelor Ș este cald. La sunetul Ș coardele vocale nu vibrează.	Demonstrarea			
		O ₃		Exercițiul 1: Elevul citește poezia ”Coșul cu gogoși” din anexa 1. Se insistă asupra pronunției corecte a cuvintelor.	Explicația			
		O ₄		Exercițiul 2: Sarcină: Fixează fiecare cuvânt lângă imaginea corespunzătoare. https://wordwall.net/ro/resource/66210845/fixeaz-fiecare-cuvant-langa-imaginile-corespunzatoare	Exercițiul	Fișă	Tabla SMART	
6	Asigurarea feedback-ului	O ₅	1o min	Elevul va găsi cuvintele care conțin litera Ș din poezia citită. https://wordwall.net/ro/resource/66209927/g%20cuvintele-din-imaginile-turate-sunetul-%20litera-%20	Exercițiul	Tabla SMART	Individual	Observare sistematică

7	Încheierea activității 1 min		1 min	Se fac aprecieri referitoare la activitatea elevului.	Conversația		Individual	Aprecieri verbale
---	------------------------------------	--	-------	--	-------------	--	------------	----------------------

ANEXA 1

COȘUL CU GOGOȘI

Un (cocoș) avea un (coș)

Și era plin cu (gogoși) .

A venit un (moș)

Să îi dea și lui gogoși.


Șase gogoși cu dulceață

Le-a mâncat de dimineață.

Și încă șase cu șerbet

Le-a pus într-un (șervet).





ISBN 978-606-040-068-4

**Timișoara
2024**