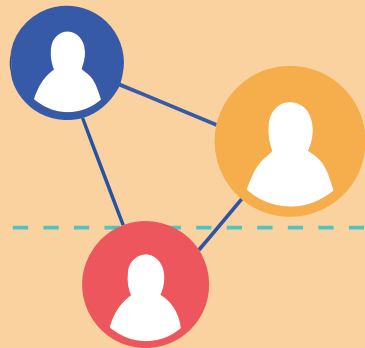


## SUPPORT METODOLOGIC



# UTILIZAREA PLATFORMELOR EDUCAȚIONALE ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE





finanțat de

**giz** Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

Swiss Agency for Development and Cooperation SDC  
Agenția Elvețiană pentru Dezvoltare și Cooperare  
Швейцарское управление по развитию и сотрудничеству



MINISTERUL EDUCAȚIEI  
ȘI CERCETĂRII



{clasa  
vilTorului}

SUPORT METODOLOGIC

# UTILIZAREA PLATFORMELOR EDUCAȚIONALE ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

PRINT  
CARO

Chișinău - 2022

Acest suport de curs este elaborat cu susținerea proiectului „Promovarea Învățământului Profesional Tehnic pentru o Economie Verde” finanțat de Ministerul Federal German pentru Cooperare și Dezvoltare Economică (BMZ) și Agenția Elvețiană pentru Dezvoltare și Cooperare (SDC), și implementat de Agenția de Cooperare Internațională a Germaniei (GIZ).

### **Manager de proiect:**

Victoria BERCU

Opiniile expuse în această lucrare sunt cele ale autorilor și nu angajează în niciun fel instituțiile de care aceștia aparțin, tot așa cum nu reflectă neapărat poziția finanțatorului sau cea a echipei care a asigurat managementul proiectului.

### **Autori:**

**Natalia GAVRILENCO**, doctorandă, profesoară de discipline de specialitate, grad didactic II, Colegiul „Alexei Mateevici” din Chișinău

**Diana CAȘU**, profesoară de discipline de specialitate, grad didactic II, șef de catedră, Colegiul „Alexei Mateevici” din Chișinău

**Valeria GARBATOVSKI**, profesoară de discipline de specialitate, grad didactic II, șef de catedră, Colegiul „Alexei Mateevici” din Chișinău

**Alexandru LEAHU**, profesor de matematică, trainer Tehnologii în cadrul CNIDE «Clasa Viitorului»

**Elena BOAGHI**, profesoară de discipline de specialitate, grad didactic I, șef secție, Colegiul „Alexei Mateevici” din Chișinău

*Imaginile folosite în prezenta lucrare au fost preluate de pe Google Image, public domain.*

DESCRIEREA CIP A CAMEREI NAȚIONALE A CĂRȚII DIN REPUBLICA MOLDOVA

**Utilizarea platformelor educaționale în procesul de predare-învățare-evaluare:** Suport metodologic / Natalia Gavrilenco, Diana Cașu, Valeria Garbatovschi [et al.]; Ministerul Educației și Cercetării, Agenția de Cooperare Internațională a Germaniei (GIZ). – Chișinău: Print-Caro, 2022. – 176 p. : fig., tab.

Bibliogr.: p. 173-175. – Apare cu sprijinul Min. Federal German pentru Coop. și Dezvoltare Econ. (BMZ) și Agenției Elvețiene pentru Dezvoltare și Coop. (SDC). – 100 ex.

ISBN 978-9975-164-11-5.

377.091:004(072)

U 94

Tipar executat la tipografia "Print-Caro"  
str. Columna, 170

## CUPRINS

<b>INTRODUCERE .....</b>	<b>5</b>
<b>Modulul I. Inițiere în utilizarea instrumentelor web .....</b>	<b>6</b>
<b>și a conținuturilor e-learning.....</b>	<b>6</b>
1.1 Rolul competențelor digitale în educația secolului XXI .....	6
1.2 Instrumente Web 2.0 utilizate în educație.....	9
1.3 Licențe. Drepturi de autor. RED reutilizabile. Repozitorii de resurse. Rețele profesionale .....	14
<b>Modulul II. Google Workspace-un mod mai productiv și mai eficient de colaborare educațională.....</b>	<b>20</b>
2.1 Crearea și personalizarea Conturilor Google. Prezentarea generală a serviciilor Google în educație. Gmailul-o aplicație web de e-mail oferită de Google.....	20
2.2 Google Chrome. Extensii browser. Persoane de Contact. Calendar. Grupuri. Formulare Google.....	25
2.3 Utilizarea aplicației Google Drive. Prezentări Google. ....	31
<b>Modulul III. Crearea conținuturilor digitale în procesul de predare și învățare .....</b>	<b>35</b>
3.1 Book Creator - o metodă simplă de a crea o carte digitală .....	35
3.2.Coggle-un instrument de structurare grafică a unui conținut.....	45
3.3 Genially – un mod genial de a crea prezentări creative și interactive .....	50
3.4 Canva - Elaborarea materialelor didactice cu ajutorul platformei de design grafic .....	65
<b>Molulul IV. Adaptarea jocurilor didactice a tendințele digitalizării în educație .....</b>	<b>72</b>
4.1 Word Wall – cel mai simplu mod de a crea propriile resurse de predare....	72
4.2 Slidemia - o resursă interactivă suplimentară explorată în era digitalizării educaționale .....	79
4.3. Nearpod-o platformă interactivă de învățare, aplicată în demersul didactic.....	81
4.4. Jeopardy - joc didactic online realizat în echipă.....	87
4.5 Learning apps – aplicație Web de creare a exercițiilor interactive .....	92
<b>Modulul V. Videoul educațional. Crearea și editarea resurselor video. Animațiile video.....</b>	<b>98</b>
5.1 Cerințe psihopedagogice în crearea și editarea .....	98
videourilor educaționale .....	98
5.2 Edpuzzle -un instrument online care asigură sporirea interactivității materialelor video prin includerea sarcinilor didactice .....	108

*5.3 Animaker - un software de animații video. Utilizarea elementelor 2D.... 114*

**Modulul VI. Instrumente web de evaluare în pedagogia digitală ... 123**

*6.1 Instrumente WEB pentru evaluarea online: Online Test Pad..... 123*

*6.2. Wizer.md – un Instrument de evaluare online ..... 146*

*6.3 Quizzes - o modalitate alternativă de evaluare..... 155*

*6.4 Mentimeter – o aplicație omonimă, utilizată pentru a crea prezentări ..162  
cu feedback în timp real ..... 162*

*6.5 Recomandări didactice privind crearea lecției în format digital ..... 168*

## INTRODUCERE

Învățământul profesional tehnic postsecundar și postsecundar nonterțial dual reprezintă un laborator de formare a specialiștilor în contextul organizării procesului de studii prin acordarea instruirii teoretice și a celei practice în cadrul instituției de învățământ profesional tehnic și al agentului economic, în vederea obținerii de cunoștințe, deprinderi și abilități care în final se vor consolida în competențe profesionale necesare exercitării activității profesionale conform Cadrul Național al Calificărilor.

La etapa actuală lucrăm cu un contingent de elevi - utilizatori fideli de gadget-uri pe care este greu să-i antrenăm în activitatea de învățare într-un context tradițional, prin urmare adaptarea procesului de învățare trebuie să fie orientată spre interesele acestora.

Astfel, adaptarea procesului de învățământ trebuie să se conformeze la noile provocări, asigurând realizarea idealului educațional și formarea personalităților competitivi pe piața muncii.

Ghidul a fost elaborat în baza programului de formare și dezvoltare a competențelor digitale destinat cadrelor didactice din învățământul profesional tehnic postsecundar și postsecundar nonterțiar prin sistem dual.

*Scopul ghidului constă în:*

1. Formarea și dezvoltarea continuă a competențelor digitale ale cadrelor didactice din domeniul profesional tehnic postsecundar și postsecundar nonterțiar;
2. Formarea și dezvoltarea abilităților de utilizare/creare a activităților, lecțiilor interactive digitale, ce vor asigura calitatea procesului de pregătire a specialiștilor pentru învățământul dual pedagogic.
3. Explorarea și valorificarea resurselor și instrumentelor digitale pentru procesul predare-învățare-evaluare prin crearea produselor digitale proprii pentru procesul de învățare pentru domeniu.

Echipa de formatori a selectat cele mai relevante și accesibile instrumente digitale în format "free to use", abordând subiecte actuale de ordin psihopedagogic care va fi util în activitatea didactică, procesul de elaborarea a conținuturilor lecțiilor și activităților digitale interactive.

Dezvoltarea tehnologiilor educaționale reprezintă o modalitate eficientă de a transmite conținuturile informaționale în format digital, asigurând Accesibilitatea și Calitatea în procesul de studii.

## Modulul I. Inițiere în utilizarea instrumentelor web și a conținuturilor e-learning

Garbatovschi Valeria

Competența digitală constituie o finalitate necesară în domeniul economic, juridic, ș.a., dar mai ales în cel educațional, întrucât de aici pornește pregătirea omului pentru viața cotidiană. Astfel, în modulul ce urmează, vom aborda necesitățile societății secolului XXI, specificul competenței digitale și ariile acesteia, nivelurile de deținere a competenței digitale, avantajele și dezavantajele integrării tehnologiei Web, dar și alte aspecte specifice. De asemenea, vom analiza partea etică de utilizare a tehnologiei informaționale și anume cum protejăm un produs digital propriu, dar și cum folosim diferite resurse educaționale în conformitate cu caracteristicile diferitor licențe, în ce mod și ce beneficii ne aduce colaborarea în comunitățile educaționale.

### 1.1 Rolul competențelor digitale în educația secolului XXI

Educația secolului XXI este bazată pe noi principii didactice, întrucât fenomenele, problemele sociale au evoluat, ceea ce determină și schimbarea accentelor în procesul educațional. Actanții educaționali implicați în educația secolului XXI, dețin roluri și atribuții diferite, iar mediul de învățare poate fi creat atât în sala de clasă/ grupă, cât și într-un context virtual.

Astfel, putem menționa că unele particularități ale educației secolului XXI sunt:

**Centrarea pe cel instruit**, prin raportarea la nevoile educabilului și selecția strategiei didactice în funcție de acestea;

**Promovarea colaborării și incluziunii**, creând contexte de învățare prin investigație, proiecte de grup, valorificarea atuurilor fiecărui educabil;

**Asigurarea inter/trans-disciplinarității**, prin crearea situațiilor de învățare noi și neobișnuite, ce înlesnesc transferul de valori între discipline, favorizează dispoziția la dialog și creativitatea;

**Conturarea autenticității**, prin abordarea în studii de caz, discuții dirijate, ș.a., a unor probleme reale din viața cotidiană;

**Valorificarea resurselor educaționale deschise**, în scopul de a sprijini învățarea educabilului;

**Utilizarea instrumentelor TIC**, sporind atractivitatea, motivația pentru învățare a nativilor digitali.

Din aceste considerente, rolul integrării tehnologiilor în procesul instructiv-educativ a devenit unul esențial, pe de o parte, fiind o necesitate din perspectiva profilului de învățare a nativilor digitali, pe de altă parte, fiind o cerință a lumii contemporane, iar instituțiile de învățământ trebuie să corespundă în pregătirea educabilului pentru viață.

Conform Codului Educației<sup>1</sup>, cele nouă competențe-cheie necesare în formarea și dezvoltarea procesului educațional, sunt următoarele:

comunicarea într-o limbă maternă;

comunicarea în limba română și comunicarea într-o limbă străină;

competența matematică, științifică și tehnologică;

<sup>1</sup> Codul Educației. [https://www.legis.md/cautare/getResults?doc\\_id=123537&lang=ro#](https://www.legis.md/cautare/getResults?doc_id=123537&lang=ro#) (Accesat 03.09.2021)

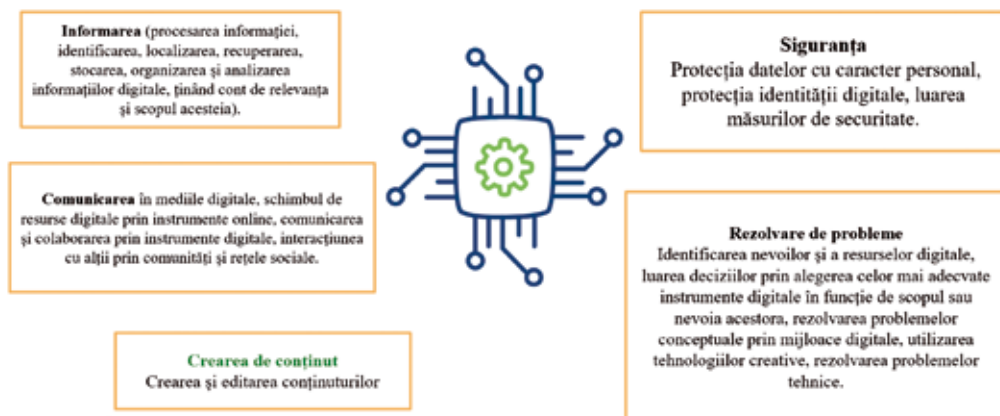
## competența digitală;

competența de a învăța să înveți competențe sociale și civice;

competența - spirit de inițiativă și antreprenoriat, sensibilizare și exprimare culturală.

La Recomandarea Consiliului European, în 2006, competența digitală a fost inclusă drept competență-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții și se referă la „utilizarea cu încredere și în mod critic a tehnologiei informației și comunicațiilor pentru muncă, timp liber și comunicare”<sup>2</sup>.

Totodată, **competența digitală** este abilitatea de a utiliza calculatorul și alte tehnologii pentru obținerea, copierea, evaluarea, prelucrarea, prezentarea, producerea, stocarea și schimbul de informații; de a comunica, participa și interacționa în cadrul unei echipe prin intermediul și al altor tehnologii disponibile<sup>3</sup>.



**Figura 1. Ariile de competență digitală<sup>4</sup>**

Această competență se divizează în mai multe arii, care se axează nemijlocit pe modalitățile de valorificare a acesteia și anume pe procesarea, stocarea informației, pe comunicarea în mediul virtual, crearea de conținut digital, protecția datelor cu caracter personal și rezolvarea problemelor tehnice (vezi Figura 1.).

De exemplu, aria „*Creare de conținut*” se referă la faptul că în calitate de cadru didactic e binevenit să încurajăm educabilii să creeze conținut digital sub formă de text, fotografii, cărți digitale, videoclipuri, colaje, ș.a., specificându-se neapărat modul în care se aplică drepturile de autor în aceste situații.

Astfel, domeniile menționate, odată asimilate, contribuie la atingerea unui nivel înalt de competență digitală. Există diferite niveluri de competență, precum Începător (A1), Explorator (A2), Integrator (B1), Expert (B2), Lider (C1), Pioner (C2).

<sup>2</sup> [http://publications.europa.eu/resource/cellar/89e165de-b214-4013-81c6-c8a12e52330b.0014.02/DOC\\_3](http://publications.europa.eu/resource/cellar/89e165de-b214-4013-81c6-c8a12e52330b.0014.02/DOC_3)

<sup>3</sup> OECD: The definition and Selection of Key Competencies. Executive Summary, p. 11 <https://www.oecd.org/pisa/35070367.pdf> (accesat 02.09.2021)

<sup>4</sup> Cadrul european pentru competența digitală a profesorilor: DigComp, 2020, p. 23 [https://ec.europa.eu/jrc/sites/default/files/eos\\_cadrul\\_european\\_pentru\\_competenta\\_digitala\\_a\\_profesorilor\\_-\\_digcompedu\\_fin\\_002.pdf](https://ec.europa.eu/jrc/sites/default/files/eos_cadrul_european_pentru_competenta_digitala_a_profesorilor_-_digcompedu_fin_002.pdf) (accesat 30.08.2021)



**Nou-sosiții** asimilează cunoștințe ce țin de potențialul tehnologiilor digitale în îmbunătățirea practicilor pedagogice și profesionale. Cu toate acestea, pentru că nu au avut anterior interferențe cu tehnologiile digitale și le folosesc, în special, pentru pregătirea activității didactice, pentru administrare sau comunicare organizațională, aceștia au nevoie de îndrumări și încurajări pentru a-și extinde repertoriul și pentru a-și aplica competența digitală curentă în practica educațională.

**Exploratorii** asimilează cunoștințe ce țin de potențialul tehnologiilor digitale și sunt interesați să le exploreze pentru a-și îmbunătăți practicile pedagogice și profesionale. Aceștia deja au început să folosească tehnologiile digitale în anumite domenii ale competenței digitale, fără a realiza, totuși, o abordare amplă sau coerentă a acestora. Exploratorii trebuie încurajați, informați și inspirați prin exemplul și îndrumările colegilor - toate înglobate într-un schimb de experiență, de colaborare, de practici.

**Integratorii** experimentează tehnologiile digitale în diferite contexte și în diverse scopuri, integrându-le în multe dintre practicile lor. Aceștia le folosesc în mod creativ, pentru a îmbunătăți diverse aspecte ale activității lor profesionale. Sunt dornici să își extindă repertoriul de practici. Cu toate acestea, ei încă se străduie să înțeleagă care sunt instrumentele care funcționează cel mai bine, în ce situații să adapteze tehnologiile digitale la strategiile și metodele pedagogice. Integratorii au nevoie de mai mult timp pentru experimentare, reflecție și completare, dar prin schimb de experiență, încurajări, prin colaborare, aceștia pot deveni Experți.

**Experții** folosesc o serie de tehnologii digitale cu încredere, creativitate și gândire critică, pentru a-și îmbunătăți activitățile profesionale. Aceștia selectează în mod deliberat tehnologiile digitale pentru situații particulare și încearcă să înțeleagă avantajele și dezavantajele diferitor strategii digitale. Sunt curioși și deschiși la idei noi, știind că există multe pe care nu le-au experimentat încă. Experții reprezintă „coloana vertebrală” a oricărei organizații educaționale, atunci când este vorba de practici inovatoare.

**Liderii** au o abordare coerentă și cuprinzătoare în ceea ce privește utilizarea tehnologiilor digitale, în vederea îmbunătățirii practicilor pedagogice și profesionale. Se bazează pe un repertoriu extins de strategii digitale, din care știu să le aleagă pe cele mai potrivite pentru o anumită situație. Ei reflectă constant asupra practicilor lor și le dezvoltă. Prin schimb de opinii cu colegii, se mențin la curent cu noile evoluții și idei. Aceștia reprezintă o sursă de inspirație pentru alții, cărora le transmit cunoștințele.

**Pionierii** pun sub semnul întrebării caracterul adecvat al practicilor digitale și pedagogice contemporane, pentru care ei înșiși sunt Lideri. Sunt preocupați de constrângerile sau dezavantajele acestor practici și sunt conduși de impulsul de a evolua și mai mult în sfera educației. Pionierii experimentează tehnologii digitale inovatoare și complexe și dezvoltă noi abordări pedagogice. Pionierii reprezintă „o specie unică și rară.” Ei sunt în fruntea inovațiilor și reprezintă un model pentru tinerii profesori<sup>5</sup>.

Pentru toate abilitățile, progresul nivelurilor de competență este cumulativ, în sensul că fiecare descriptor de nivel superior include toți descriptorii de nivel inferior (cu excepția primului nivel), referindu-se la gradul de implicare profesională, de

---

<sup>5</sup> Cadrul european pentru competența digitală a profesorilor: DigComp, 2020, p. 30 [https://ec.europa.eu/jrc/sites/default/files/eos\\_cadrul\\_european\\_pentru\\_competenta\\_digitala\\_a\\_profesorilor\\_-\\_digcompedu\\_fin\\_002.pdf](https://ec.europa.eu/jrc/sites/default/files/eos_cadrul_european_pentru_competenta_digitala_a_profesorilor_-_digcompedu_fin_002.pdf) (accesat 30.08.2021)

utilizare a resurselor digitale în procesul de predare-învățare-evaluare și facilitarea dobândirii de către educabili a competenței digitale.

În concluzie, evidențiem faptul că pornind de la premisele învățării permanente, fiecare cadru didactic trebuie să persevereze, pentru a atinge un nou nivel de competență digitală, deoarece în așa mod ar putea răspunde multor exigențe specifice educației secolului XXI.

### 1.2 Instrumente Web 2.0 utilizate în educație

Actualmente, tendințele sociale conturează necesitatea integrării tehnologiilor informaționale de comunicare în procesul educațional, în vederea alinierii actanților educaționali implicați la nevoile societății. Pe deoparte, tehnologia constituie o soluție pentru a continua învățarea în diferite contexte, iar pe de altă parte este un mijloc prin care avem posibilitatea să eficientizăm procesul instructiv-educativ.

Astfel, **e-learning** reprezintă un tip de învățare realizată cu ajutorul calculatorului conectat la rețeaua Internet, ceea ce le oferă educabililor un nou prilej de a învăța oricând și oriunde. Astfel, folosirea TIC se referă la varietatea posibilităților rezultate din îmbinarea instruirii asistate de calculator cu instruirea prin Internet<sup>6</sup>.

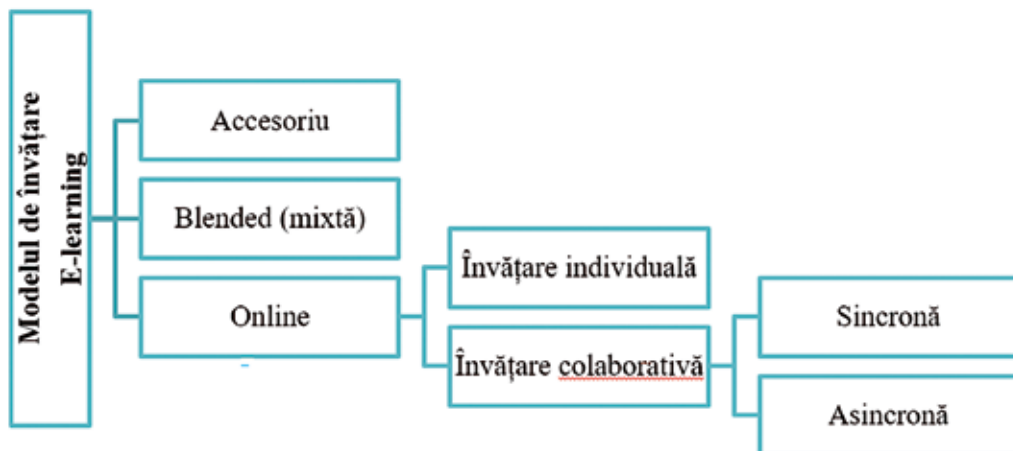
Iar **Teoria E-learning** se fundamentează pe principiile științei cognitive care demonstrează modul în care folosirea tehnologiei educaționale poate spori învățarea eficientă a educabililor.

Există variate abordări în implementarea e-Learning-ului în educație. În figura de mai jos, sunt prezentate cele trei abordări distincte de utilizare a e-learning-ului: accesoriu, mixtă și online. **Abordarea de tip „accesoriu”** se referă la situația în care e-learning-ul este privit ca un asistent în clasa tradițională, ceea ce oferă educabililor o independență relativă. **Abordarea de tip „blended (mixtă)”** oglindește situația în care livrarea materialelor de curs și a explicațiilor sunt partajate între metoda tradițională și metoda e-learning în sala de clasă. Iar **abordarea de tip „online”** este lipsită de participarea tradițională la învățarea din clasă. Respectiv, abordarea online, la rândul său, este clasificată în învățarea individuală și colaborativă, iar cea colaborativă se poate desfășura în mod **sincron** (*are la baza sa interacțiuni directe, orientate spre învățare cu participarea simultană a cadrului didactic și al educabilului*) și **asincron** (*participanții la actul educațional nu se află în același spațiu real sau virtual simultan, fiind facilitat de mijloace cum ar fi email, grupuri de discuții, resurse web*), care se completează reciproc.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Cerghit, I. Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri, strategii, Editura Aramis, București, 2003, p. 93

<sup>7</sup> Kadar R., Umar N., ș.a., Active Learning Theory towards the Use of e-Learning. In: Teaching and Learning in Higher Education Vol. 1, 2020, pp. 31-32 <https://appspenang.uitm.edu.my/buletin%20jskm/2020-1/Articles/Active%20Learning%20Theory%20towards%20the%20Use%20of%20e-Learning.pdf> (accesat 16.01.2022)



**Figura 2. Abordări în implementarea e-Learning-ului în educație**

**Tehnologia Web** se referă la mijloacele prin care calculatoarele comunică între ele, folosind limbaje de marcare și pachete multimedia. Ne oferă o modalitate de a interacționa cu informațiile găzduite, cum ar fi site-urile web. Tehnologia Web presupune utilizarea limbajului de marcare hypertext (HTML) și foi de stil în cascadă (CSS)<sup>8</sup>.

În continuare, vom prezenta caracteristicile fiecărei generații de tehnologii Web, ținându-se cont de aspecte distinctive (vezi Tabelul 1.)<sup>9</sup>.

**Tabelul 1. Caracteristicile generațiilor de tehnologii Web**

Web 1.0	Web 2.0	Web 3.0	Web 4.0
1996-2004	2004-2016	2016+	2020+
Web cu hypertext	Web-ul social	Web-ul semantic	Ultra-Inteligent Agent electronic, Web simbiotic și omniprezent
Tim Berners Lee	Tim O'Reilly, Dale Dougherty	Tim Berners Lee	
Numai pentru citire	Citare și scriere în Web	Web executabil	+concurență Web
Milioane de utilizatori	Miliarde de utilizatori	Mai mult de trilioane de utilizatori	Mai mult de trilioane de utilizatori+
Funcționează într-o singură direcție	Participare și interacțiune, funcționează în două direcții	Mediu virtual cu mulți utilizatori	

<sup>8</sup>[https://www.researchgate.net/profile/Yogesh-Surwade/publication/324537592\\_Web\\_Technologies\\_From\\_Web\\_20\\_To\\_Web\\_40/links/5ad45b7d458515c60f5400f1/Web-Technologies-From-Web-20-To-Web-40.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Yogesh-Surwade/publication/324537592_Web_Technologies_From_Web_20_To_Web_40/links/5ad45b7d458515c60f5400f1/Web-Technologies-From-Web-20-To-Web-40.pdf)

<sup>9</sup> <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.666.6445&rep=rep1&type=pdf>

Companiile publică conținut	Oamenii publică conținut	Oamenii elaborează aplicații prin care se interacționează și publică conținut	Mașinile citesc conținutul web, și reacționează sub forma de a executa și decide ce să realizeze mai întâi pentru a încărca site-urile rapid cu o calitate superioară și performanță și să construească mai multe interfețe de comandă.
Conținut static	Conținut dinamic	Inteligență artificială și 3D, învățare web	
Listă de prieteni, agenda de adrese	Rețele sociale online	Agent de căutare web, cu capacitate de a acționa autonom și de a efectua sarcini complexe de căutare pentru utilizatorul final	

Utilizarea tehnologiilor Web în educație, indiferent de ce grad de orientare inovatoare nu ar fi acestea, determină anumite avantaje și limite de ordin tehnic, pedagogic ș.a, atât pentru educabili, cât și pentru cadrele didactice. (vezi Tabelul 2.).

**Tabelul 2. Avantajele și limitele tehnologiilor Web**

Avantaje		Limite
<p><b>Pentru educabili:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓Facilitarea <b>accesului liber</b>, în orice moment la informație și educație;</li> <li>✓Instruirea sau îndeplinirea sarcinilor de învățare într-un <b>ritm propriu</b>;</li> <li>✓Utilizarea TIC-ului sporește <b>motivația de instruire</b>, încrederea în forțele proprii, instituții de învățământ, societate și dezvoltă creativitatea;</li> <li>✓<b>Comunicarea ușoară</b> între educabili, profesori și eventual părinții;</li> </ul>	<p><b>Pentru profesori:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓Utilizarea TIC, contribuie la dezvoltarea <b>competențelor, creativității</b> cadrului didactic;</li> <li>✓Eficientizarea procesului instructiv-educativ prin <b>crearea unei baze informaționale</b> (prezentări, cărți digitale, ș.a.), care poate fi utilizată în continuare;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓Dependența de tehnică și conexiune la internet;</li> <li>✓Pregătirea conținutului necesită mult timp;</li> <li>✓Studierea diferitor tutoriale pentru fiecare aplicație;</li> <li>✓Posibilitatea diferită a educabililor de a accesa instrumentele Web 2.0.</li> </ul>

Avantaje		Limite
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Atractivitatea materialelor didactice</b>, prin îmbinarea imaginii cu sunetul etc.</li> <li>✓ Stimularea <b>cooperării și dialogului</b> prin integrarea mediilor colaborative specifice Web 2.0;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Partajarea <b>experiențelor</b> acumulate – blog-uri, site-uri educaționale, Padlet, video, rețele profesionale;</li> <li>✓ Schimbarea accentului dinspre <b>predare spre învățare</b>;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Utilizarea exagerată a instrumentelor Web 2.0, duce la diminuarea eficienței procesului educațional;</li> </ul>

Educația evoluează odată cu generațiile Web. La fel cum a avansat tehnologia de la Web 1.0 până la Web 4.0, așa se conturează trecerea de la Educație 1.0 la Educație 4.0, modificându-se locul cadrului didactic și al educabilului în procesul educațional, abordarea acestora, modalitatea de interacțiune, instrumentele utilizate, ș.a.. Astfel, abordările tradiționale ale educației sunt optimizate prin utilizarea platformelor educaționale, podcasturilor, blogurilor, marcării sociale și tehnologiilor similare de colaborare.

În **Tabelul 3. Profilul educațional pentru Educație 1.0-4.0** sunt descrise diferite elemente ale procesului de învățământ, care se modelează și se adaptează în funcție de nevoile și cerințele pieții muncii<sup>10</sup>.

**Tabelul 3. Profilul educațional pentru Educație 1.0-4.0**

criterii	Educație 1.0	Educație 2.0	Educație 3.0	Educație 4.0
<b>Cadrul didactic</b>	Sursă de cunoștințe;	+ Ghid, sfătuitor;	+ Lider de colaborare, creare de cunoștințe;	+ Sprijinit de un portal de învățare bazat pe inteligența artificială;
<b>Conținutul transmis</b>	Suport cu drepturi de autor tradiționale;	+ Gratuit/ resurse educaționale deschise (în cadrul disciplinei);	+ Resurse educaționale deschise (RED) create de educabil, distribuit la toate disciplinele, instituțiile;	+ Disponibil în portalurile de învățare bazate pe inteligența artificială cu RED integrate și adaptate;

<sup>10</sup> <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=7945196>

<b>Procesul de învățare</b>	Prelegeri, eseuri, sarcini, teste scrise și orale;	+ Mai multe tehnologii deschise; învățarea prin proiect;	+ Activități de învățare deschise abordarea creativității educabililor;	+ Învățare adaptivă condusă de portalul cu inteligență artificială, reglarea învățării în timp real conform profilului educabilului;
<b>Instituția de învățământ</b>	Clădiri cu granite fixe între instituții cu același scop; predare, evaluare, și acreditare de către o singură instituție;	+ Colaborarea între instituții (ERASMUS, UE schimb de experiențe); afiliere între educabil și instituție;	+ Schimb de experiențe între profesori;	+ Afilieri instituționale irelevante; instituțiile care furnizează Inteligența artificială ridicată/studii superioare pe Internet;
<b>Educabilul</b>	Predominant pasiv;	+Evidențierea tranziției spre un profil activ; implicare sporită în propriu proces de învățare;	+ Existența unui plan educațional, privind propria dezvoltare;	+ Autonomie; sprijin și ajută colegi, actualizează continuu mecanismele de învățare;
<b>Mijloace</b>	Existența unui sistem de gestionare E-learning, dar limitat la o singură instituție;	+ Colaborări E-learning care implică alte instituții, în principal în interiorul granițelor unui singur sistem de gestionare a învățării;	+ Tehnologii bazate pe web care se adresează complet învățării individuale, în medii formate dintr-un portofoliu de aplicații (de exemplu, Moodle);	+ E-learning bazat pe web organizații cu mai multe aplicații de inteligență artificială integrate.

Considerăm că totuși în diverse niveluri de învățământ, predomină integrarea instrumentelor Web 2.0 și 3.0, care pun accentul pe dinamism, pe interacțiunea dintre

utilizatori, prin faptul că acestora li s-a permis să contribuie la actualizarea conținuturilor postate, să colaboreze și să dezvolte, la rândul lor, conținuturi noi, prin folosirea resurselor disponibile în mediul virtual. În funcție de specificul și funcționalitățile acestora, putem clasifica instrumentele Web în mai multe categorii, după cum urmează:

- **editări de imagini, creare de colaje:** Kizoa, Photo Collage, Photoshop, Snagit;
- **editări video, crearea filmelor cu animații:** Voki, Animaker, Powtoon, Filmora, Blabberize;
- **elaborarea jocurilor interactive:** Learningapps, Purposegame, Wordwall, Nearpod;
- **redactarea prezentărilor, a cărților digitale, a posterelor:** Mentimeter, Prezzi Bookcreator, Genially, Peardeck, Thinklink, Canva;
- **crearea testelor, chestionarelor:** Wizer me, Liveworksheets, Kahoot, Quizizz, Testmoz, Plickers, Formative, Socrative, Proprofs;
- **gestionarea tablei interactive:** iDroo, Openboard, Padlet, Linoit, Ideaboardz;

Astfel, integrarea instrumentelor Web în procesul educațional e necesar să se realizeze cu scopul de a îmbogăți experiența de învățare a educabilului, de aceea propunem cadrelor didactice următoarele **sugestii metodologice**:

- Adaptați metodele didactice la specificul instrumentelor digitale, ceea ce ar facilita organizarea eficientă a procesului instructiv-educativ.
- Utilizați metode corespunzătoare și variate pentru evaluarea și validarea rezultatelor învățării (*observații, interacțiuni, discuții de grup, chestionare strategice, proiecte creative și colaborative și alte sarcini stimulative de evaluare a educabililor; teste cu itemi pe nivele de complexitate*).
- Oferiți accesul la resursele și cursurile necesare de la distanță.
- Asigurați unui feedback imediat, relevant și constructiv pentru educabili.
- Experimentați instrumente digitale variate, în vederea selecției unor mijloace eficiente, raportate la particularitățile individuale și cele de grup.

### 1.3 Licențe. Drepturi de autor. RED reutilizabile. Repozitorii de resurse. Rețele profesionale

#### a) Licențe. Drepturi de autor.

În lumea digitală este mai ușor să copiem un link, să descărcăm o imagine, un videoclip și să publicăm diferite conținuturi informaționale, resurse, însă aceste acțiuni necesită a fi coordonate în funcție de anumite legi și principii etice, morale.

Prin intermediul dreptului de autor se protejează toate textele exprimate într-o anumită formă obiectivă din domeniul literar, artistic și științific, indiferent de faptul dacă acestea au fost sau nu aduse la cunoștința publicului. Dreptul de autor se atribuie textelor literare, artistice și științifice, indiferent de scopul creării, modul de exprimare sau a valorii lor, acestea sunt prezentate în următoarele forme:

- **scrisă** (manuscris, text dactilografiat, partitură, etc.);
- **orală** (interpretare publică, etc.);
- **imprimare audio sau video** (mecanică, magnetică, digitală, optică etc.);
- **de imagine** (desen, schiță, pictură, plan, foto cadru etc.);

- **tridimensională (sculptură, model, machetă, construcție etc.); în alte forme<sup>11</sup>.**

Simbolul drepturilor de autor (©) este folosit pentru atenționarea asupra faptului că acea lucrare este sub drepturile de autor. În Republica Moldova, autoritatea administrativă responsabilă de promovarea și realizarea activităților în domeniul protecției juridice și a proprietății intelectuale, privind drepturile de proprietate industrială, dreptul de autor și drepturile conexe, se numește Agenția de Stat pentru Proprietatea Intelectuală (AGEPI), iar principala lege ce reglementează drepturile de autor constituie Legea privind dreptul de autor și drepturile conexe nr. 139 (adoptată la 02.07.2010, în vigoare din 01.01.2011).

În cazul în care dorim să le oferim oamenilor dreptul de a distribui, de a utiliza și chiar de a refolosi ceea ce am creat, putem lua în considerare publicarea sub o licență **Creative Commons** (CC). O licență Creative Commons ne permite să decidem ce drepturi vrem să fie păstrate, arătându-le foarte clar celor care intenționează să folosească lucrarea noastră, modul în care o pot face, fără să mai fie nevoie să ne ceară permisiunea în avans. Aceste licențe reprezintă o modalitate liberă, facilă și standardizată de a oferi celor din jur permisiunea de a distribui și de a utiliza lucrările noastre în modul în care alegem noi.


Licențele CC ne permit modificarea cu ușurință a condițiilor privind drepturile de autor de la clasicul „toate drepturile rezervate” la „unele drepturi rezervate”.

Astfel, Creative Commons (CC) este o organizație nonprofit dedicată lărgirii domeniului de creații disponibile tuturor, în mod legal, atât pentru a fi utilizate ca atare, cât și pentru a constitui o parte a altor creații.

Site-ul Creative Commons permite titularilor cu drepturi de autor să ofere publicului o parte din drepturile pe care le au și să-și păstreze cealaltă parte, printr-o multitudine de mecanisme, printre care eliberarea lucrărilor pe domeniul public sau sub licențe cu statut de acces deschis. Intenția este aceea de a evita barierele pe care le pun legile drepturilor de autor în calea liberei circulații a informațiilor<sup>12</sup>.

Există diferite tipuri de licențe, care stipulează ceea ce este permis și limitele utilizatorului în raport cu resursa identificată. În tabelul de mai jos (Tabelul 4.), putem analiza simbolurile, dar și descrierea acțiunilor permise.






**Tabelul 4. Specificul tipurilor de licențe**

Simbol, denumire	Descriere
 <p><b>Atribuire</b> <b>CC BY</b></p>	<p>Această licență permite altora să distribuie, să remixeze, să regleze și să creeze pe baza operei tale, chiar și în scop comercial, atât timp cât ei îți creditează opera. Este una din cele mai adaptabile licențe oferite, recomandată pentru o maximă diseminare și utilizare a operelor licențiate.</p>

<sup>11</sup> <https://agepi.gov.md/ro/copyright/despre-dac> (accesat 21.10.2021)

<sup>12</sup> Bujac C. (coord.), Bezede R., Goraș-Postică V., ș.a. Resurse educaționale deschise: oportunități pentru acces, calitate și relevanță în educație, Chișinău, 2017, p. 32 [http://prodidactica.md/wp-content/uploads/2017/12/Ghid\\_RED-1.pdf](http://prodidactica.md/wp-content/uploads/2017/12/Ghid_RED-1.pdf) (accesat 23.08.2021)



 <p><b>Atribuire-Distribuire în condiții identice CC BY-SA</b></p>	<p>Această licență le permite altora să remixeze, să optimizeze și să se bazeze pe munca dvs. chiar și în scopuri comerciale, atâ timp cât vă creditează și licențiază noile creații în aceleași condiții. Licența este adesea comparată cu "copyleft" licențe gratuite și cu <i>software open source</i>. Toate lucrările noi vor purta aceeași licență, astfel încât orice derivate vor permite, de asemenea, utilizarea comercială.</p>
 <p><b>Atribuire-Fără Modificări CC BY-ND</b></p>	<p>Această licență permite distribuția integrală și fără modificări, comercială și necomercială, cu atribuirea dvs. ca autor.</p>
 <p><b>Atribuire-Necomercial CC BY-NC</b></p>	<p>Această licență îi lasă pe alții să modifice, să adapteze și să dezvolte creația dvs. în scop necomercial și, deși noile lor creații trebuie să precizeze că dvs. sunteți autorul și să fie necomerciale, noii autori nu trebuie să licențieze creațiile lor derivate în termeni identici.</p>
 <p><b>Atribuire-Necomercial-Distribuire în Condiții Identice, CC BY-NC-SA</b></p>	<p>Această licență îi lasă pe alții să modifice, să adapteze și să dezvolte creația dvs. în scop necomercial, atâ timp cât ei precizează sursa și licențiază creațiile lor în termeni identici.</p>
 <p><b>Atribuire-Necomercial-Fără Modificări CC BY-NC-ND</b></p>	<p>Această licență este cea mai restrictivă dintre licențele principale pe care le oferim, permițând utilizatorilor doar să descarce operele și să le distribuie atâ timp cât vă atribuie opera, fără a o putea modifica sau utiliza în scopuri comerciale</p>

Astfel, pentru obținerea licenței libere (CC), urmăm pașii:

1. Accesăm site-ul <https://creativecommons.org/choose/?lang=ro>.
2. Se răspunde la două întrebări:

În funcție de opțiunile autorului, licența se generează automat și poate fi plasată pe blog, pe orice soft, prezentare, resursă. Odată plasată pe resursa liberă, aceasta le indică utilizatorilor gradul de libertate în folosirea resursei date.

Deci, atunci când descărcăm, copiem, reutilizăm anumite resurse, în format text, imagini, video, prezentări, e necesar să ținem cont de drepturile de autor, fără ca să ni le atribuim drept resurse personale, dar trebuie mai întâi să verificăm condițiile licenței utilizate. De asemenea, atunci când publicăm o resursă proprie pe site/ blog,

e necesar să specificăm gradul de libertate în folosirea resursei respective<sup>13</sup>.

b) *RED reutilizabile. Repozitorii de resurse*

Resursele accesibile în mediul virtual contribuie la îmbunătățirea procesului instructiv-educativ, iar în ultimii ani se încurajează tot mai mult în comunitățile educaționale accesul liber la variate resurse, în scopul schimbului de experiențe, dar și în scopul lărgirii orizontului cognitiv al educabilului.

Astfel, **Resursele educaționale deschise**, se referă la accesul deschis la resurse educaționale, facilitat de tehnologiile informației și comunicațiilor, pentru consultare, folosire și adaptare de către comunitatea utilizatorilor, în scopuri necomerciale. Termenul a fost adoptat în anul 2002 în cadrul Forumului UNESCO de la Paris, care a analizat impactul proiectelor Open Courseware asupra învățământului superior. În baza aceleiași surse, resursele educaționale deschise cuprind:

- **materiale pentru predare-învățare** - proiecte deschise (open courseware și open content), cursuri free, directoare de obiecte de învățare (learning objects), jurnale educaționale;
- **software open source** – pentru dezvoltarea, utilizarea, reutilizarea, căutarea, organizarea și accesul la resurse; medii virtuale de învățare (LMS – Learning Management Systems), comunități de învățare;
- **licențe de proprietate intelectuală** care promovează publicarea deschisă a materialelor, principii de design și bune practici, localizarea conținutului<sup>14</sup>.

Resursele educaționale deschise (RED) oferă o serie de avantaje și noi posibilități, în perspectiva propusă de „*designul universal pentru învățare*” (UDL, Universal Design for Learning). Este vorba de conceperea și desfășurarea unei activități didactice care:

- să ofere multiple **moduri de reprezentare a conținutului**, cu referire la multiplicarea formatelor sau canalelor utilizate pentru activitatea didactică și în care este accesibilă informația (vizual, auditiv, kinestezic), dar și la gradul de dificultate, complexitate sau succesiune logică, dând educabilului ocazia de a alege modalitatea de prezentare sau traseul care îi convine mai mult pentru a decodifica, a însuși, a transfera mesajul în propriul spațiu de cunoaștere și acțiune;
- să ofere multiple **moduri de acțiune și exprimare**; să permită variate tipuri de interacțiune a educabilului cu conținutul învățării și posibilități alternative de a demonstra că a învățat;
- să ofere multiple **moduri de participare**, cu scopul de a motiva, de a susține interesul și de a antrena în activitate cât mai mulți educabili – prin tipul de interactivitate, relevanța scenariilor și conținuturilor propuse, legături cu viața reală, dinamism<sup>15</sup>.

---

<sup>13</sup> Bujac C. (coord.), Bezede R., Goraș-Postică V., ș.a. Resurse educaționale deschise: oportunități pentru acces, calitate și relevanță în educație, Chișinău, 2017, pp. 33-34 [http://prodidactica.md/wp-content/uploads/2017/12/Ghid\\_RED-1.pdf](http://prodidactica.md/wp-content/uploads/2017/12/Ghid_RED-1.pdf) (accesat 23.08.2021)

<sup>14</sup> Bujac C. (coord.), Bezede R., Goraș-Postică V., ș.a. Resurse educaționale deschise: oportunități pentru acces, calitate și relevanță în educație, Chișinău, 2017, p.5 [http://prodidactica.md/wp-content/uploads/2017/12/Ghid\\_RED-1.pdf](http://prodidactica.md/wp-content/uploads/2017/12/Ghid_RED-1.pdf) (accesat 23.08.2021)

<sup>15</sup> <https://revistaprofesorului.ro/resurse-educationale-deschise/> (accesat 21.01.2022)

Astfel, RED, pot fi stocate, arhivate, colectate într-un repository, și anume pe o platformă educațională, pagina Web a unei instituții de învățământ, sub formă de fișiere disponibile pentru distribuire ulterioară prin rețea. Drept exemple de repository accesabile pentru variate domenii de interes sunt următoarele:

- **OpenLearn:** [www.openlearn.open.ac.uk](http://www.openlearn.open.ac.uk)
- **MedEd PORTAL:** [www.services.aamc.org/30/mededportal](http://www.services.aamc.org/30/mededportal)
- **MIT OCW (OpenCourseWare):** [www.ocw.mit.edu](http://www.ocw.mit.edu)
- **China Open Resources for Education (CORE):** [www.core.org.cn/en](http://www.core.org.cn/en)
- **AgEcon Search:** [www.ageconsearch.umn.edu](http://www.ageconsearch.umn.edu) (specializat în agricultură)
- **100 Educational YouTube Channels on Learning, Discovery & Educational Videos** - [https://blog.feedspot.com/educational\\_youtube\\_channels/?fbclid=IwAR2DDSG-6WYVrMjwZMZjaQVTZwTckExfwxGYBw2TuLkZjSQ3o-3Lom-LYnXw#fsb](https://blog.feedspot.com/educational_youtube_channels/?fbclid=IwAR2DDSG-6WYVrMjwZMZjaQVTZwTckExfwxGYBw2TuLkZjSQ3o-3Lom-LYnXw#fsb)
- **SpringerPlus a SpringerOpen Journals** – <https://www.springeropen.com/journals>
- **Directory of Open Access Repositories** – <http://www.opendoar.org>
- **Registry of Open Access Repositories** – <http://roar.eprints.org>
- **Directory of open access journals** – <http://www.doaj.org>
- **Open AIRE – Open Access Infrastructure for Research in Europe** – <http://www.openaire.eu>
- **Repozitorii:** <http://libruniv.usarb.md/index.php/ro/repozitorii>
- **RED Prodidactica:** <https://red.prodidactica.md/resurse-red/red-nationale/>
- **Lecții filmate:** <http://educatieonline.md/>
- **Tutoriale instrumente web 2.0:** <http://alem.aice.md/>
- **Articole științifice:** <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=807291>

Așadar, utilitatea Resurselor Educaționale Deschise din repository e valabilă atât pentru educabili, cât și pentru cadrele didactice, instituții de învățământ, întrucât constituie un suport centrat pe cel ce învață, pe individualizare, contribuie la perfecționarea competențelor digitale ale autorului și stimulează schimbul de practici în cadrul instituției, dar și în afara acesteia.

### *c) Rețele profesionale*

Rețelele profesionale se referă la comunitățile virtuale compuse din cadre didactice, manageri, care împărtășesc aceleași valori, principii didactice, având drept scop colaborarea în vederea eficientizării procesului educațional. De obicei, aceste comunități funcționează în baza unor reguli, promovează participarea, interactivitatea și implicarea activă, se orietează spre sporirea calității în educație.

Beneficiile creării și consolidării unor comunități profesionale sunt următoarele:

- Oferă posibilitatea de a analiza, discuta probleme specifice cu care se confruntă cadrele didactice și de a propune eventuale soluții.
- Permite familiarizarea cu diverse oportunități, precum concursuri virtuale, programe de formare, conferințe, ș.a.
- Facilitează schimbul de RED, precum videoclipuri, imagini sugestive, prezentări, exerciții interactive, ș.a.

- Permite schimbul de experiență și proiecte didactice, rapoarte între cadrele didactice din aceeași arie curriculară.

Exemple de comunități profesionale virtuale:

- [www.didactic.ro](http://www.didactic.ro)
- <https://educatie.inmures.ro>
- <https://www.facebook.com/profesorirepublicamoldova> - Comunitatea META. Comunitatea Profesorilor din Moldova
- <https://www.facebook.com/groups/188977651994702> - Comunitatea profesorilor de matematică și informatică inovatori
- <https://www.facebook.com/teacherme1> - TeacherMe: Comunitatea profesorilor tineri din România
- <https://www.facebook.com/groups/533196803991256> - Comunitatea profesorilor din învățământul profesional tehnic RM
- <https://www.facebook.com/groups/1644070182575784> - Platforme educaționale online pentru cadre didactice
- <https://www.facebook.com/groups/1219597718402522> - Comunitatea educatorilor din Republica Moldova

Așadar, putem susține că rețelele profesionale sunt un spațiu virtual de comunicare oportun pentru cadrele didactice, care contribuie la dezvoltarea continuă a acestora și se manifestă prin schimb de idei, metode, instrumente, ce largesc orizontul cognitiv al educabililor.

## Modulul II. Google Workspace-un mod mai productiv și mai eficient de colaborare educațională

Leahu Alexandru

În prezent noi toți trăim și activăm într-o nouă eră- „Era digitală,” când tehnologiile informaționale afectează direct lumea sub toate aspectele ei, iar ritmul schimbării se accelerează. Există trei tendințe puternice convergente în domeniul tehnologiei informației, care, prin acțiunea lor, au schimbat în mod fundamental mediul din majoritatea domeniilor de activitate. Mai întâi, internetul a făcut informațiile gratuite, abundente și omniprezente - practic totul este online. În al doilea rând, dispozitivele mobile și rețelele au făcut căutarea și conectarea continuă la internet disponibile pe scară largă. În al treilea rând, conceptul de „nor computațional”<sup>16</sup> a pus practic o putere de calcul și de stocare infinită, precum și o mulțime de instrumente și de aplicații sofisticate la dispoziția tuturor.<sup>17</sup>

Tehnologiile și aplicațiile digitale au devenit indispensabile unui proces educațional eficient și nu trebuie să reprezinte o simplă adăugare în planul de școlarizare. Ele trebuie să fie integrate deplin în serviciul educației la toate nivelurile sistemului de învățământ. Actorii educaționali trebuie să fie formați pentru a face față schimbărilor tehnologice din toate sferele vieții, precum și așteptărilor nativilor digitali, acest fapt afectează direct procesul lor de învățare, iar noi trebuie să adaptăm metodele pe care le utilizăm pentru a asigura un proces de studiu productiv și constructiv. Tendințele contemporane de dezvoltare a educației implică utilizarea activă a tehnologiilor de învățare la distanță. Unul dintre cele mai populare instrumente pentru învățarea la distanță este Google Services, care are un sistem complet și eficient, în acest sens, el poate fi accesat de orice proprietar al unui cont Google, în cazul nostru subiecții fiind elevii, părinții și profesorii, asigurând totodată și un mediu virtual de comunicare.

### **2.1 Crearea și personalizarea Conturilor Google. Prezentarea generală a serviciilor Google în educație. Gmailul-o aplicație web de e-mail oferită de Google.**

Un Cont Google îți oferă acces la multe produse Google. Folosind un Cont Google, poți face următoarele<sup>18</sup>:

- să trimiți și să primești e-mailuri folosind Gmail;
- să îți găsești noul videoclip preferat pe YouTube;
- să descarci aplicații din Google Play.

Pentru ați crea un cont Google trebuie să urmați următorii pași:

1. Mergi la pagina de înregistrare Google și completează informațiile de bază pentru contul tău Google

Pentru a începe să-ți creezi un cont Google, deschide orice browser web și accesează pagina de înregistrare Google. După aceasta deschide pagina “Creați contul dvs. Google”, unde găsești un formular pe care trebuie să-l completezi. (vezi Figura

---

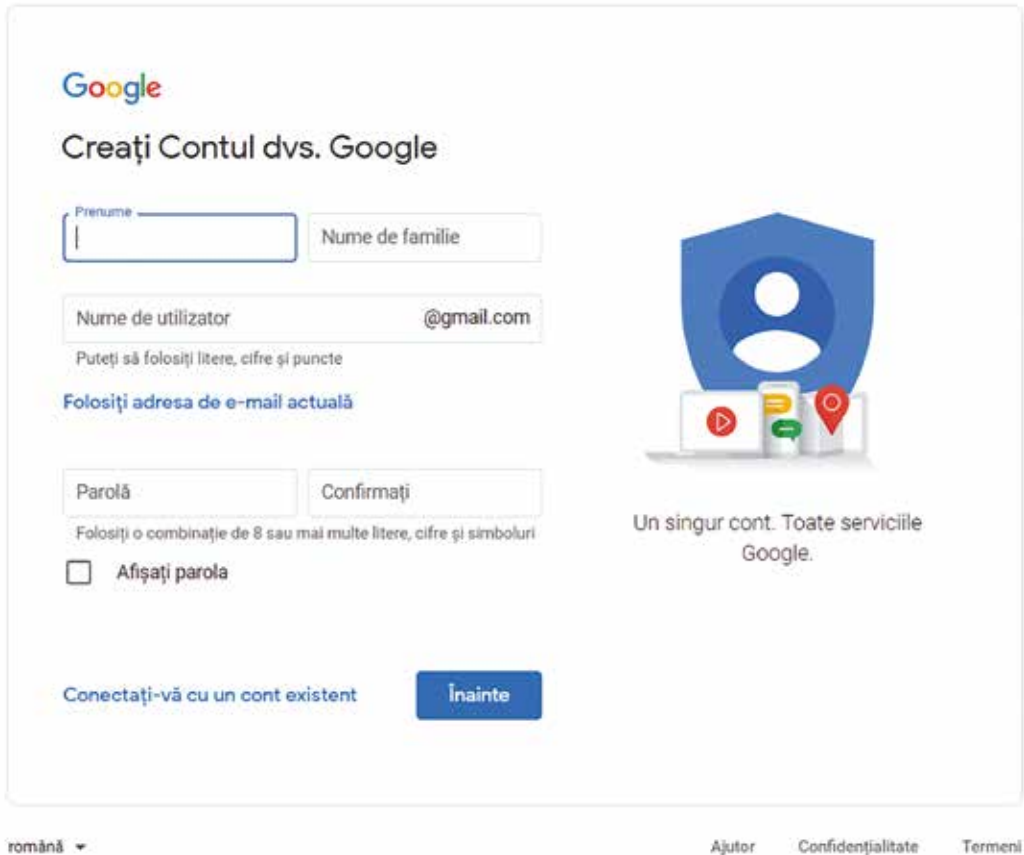
<sup>16</sup> Se „nor computațional” deoarece vechile programe de desenare a schemelor de rețea înconjurau pictogramele care reprezentau un server cu un cerc. Un cluster(aglomerare) de servere dintr-o diagramă de rețea conținea cercuri suprapuse, care în ansamblu se asemănau cu un nor.

<sup>17</sup> Schmidt E., Rosenberg J. *Cum funcționează Google*. București: Publica, 2014

<sup>18</sup> <https://support.google.com/accounts>

1.), iar după ce ai finalizat să-ți introduci detaliile, apasă pe înainte.

Sfat: când introduceți parola pe dispozitive mobile, prima literă nu ține cont de scrierea cu majusculă sau minusculă.



The image shows the Google account creation interface in Romanian. At the top left is the Google logo. Below it is the heading "Creați Contul dvs. Google". The form consists of several input fields: "Prenume" (First name) and "Nume de familie" (Last name) are grouped together; "Nume de utilizator" (Username) with a "@gmail.com" suffix and a note "Puteți să folosiți litere, cifre și puncte"; "Parolă" (Password) and "Confirmați" (Confirm) fields with a note "Folosiți o combinație de 8 sau mai multe litere, cifre și simboluri" and a checkbox "Afișați parola" (Show password); and a link "Conectați-vă cu un cont existent" (Sign in with an existing account). A blue "Înainte" (Next) button is at the bottom right. On the right side, there is a graphic of a blue shield with a white person icon, and below it, icons for YouTube, Gmail, and Maps. Text below the graphic reads "Un singur cont. Toate serviciile Google." (One account. All Google services.). At the bottom left is a language selector "română" with a dropdown arrow. At the bottom right are links for "Ajutor" (Help), "Confidențialitate" (Privacy), and "Termeni" (Terms).

**Figura 1. Crearea unui cont Google**

2. Verifică-ți numărul de telefon sau adresa actuală de e-mail

Următorul ecran este puțin diferit, în funcție de alegerea pe care ai făcut-o la Pasul 1, dacă ai ales să folosești o adresă de e-mail deja existentă sau ai optat pentru aplicația web- Gmail. Dacă ai ales experiența completă Google, ți se cere să introduci numărul de telefon. Asigură-te că ai telefonul la îndemână, introdu numărul și apasă pe *Înainte* (vezi Figura 2.).

**Figura 2. Confirmarea numărului de telefon**

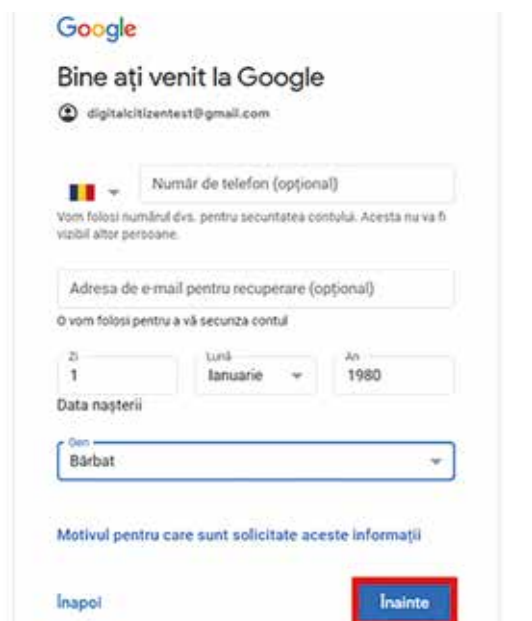


The screenshot shows the Google account creation interface. At the top, the Google logo is followed by the heading "Confirmați numărul de telefon". Below this, a message states: "Pentru siguranța dvs., Google dorește să vă verifice identitatea. Google vă va trimite un mesaj text cu un cod de verificare din 6 cifre. Se aplică tarifele standard". A dropdown menu shows the Romanian flag, and next to it is a text input field labeled "Număr de telefon". At the bottom left is a blue "Înapoi" button, and at the bottom right is a blue "Înainte" button with a red border. At the very bottom, there are links for "română", "Ajutor", "Confidențialitate", and "Termeni".

3. Adaugă mai multe informații personale

Identitatea ta este acum verificată și ajungi pe un ecran cu un alt formular care trebuie de completat. Folosește meniurile derulante pentru a-ți introduce *Data nașterii* și *Genul* în casețele corespunzătoare (vezi figura 3.). Dacă ai ales să creezi un cont *Gmail*, ai o casetă în plus, unde poți adăuga o adresă de e-mail pentru recuperare. Când ai terminat, apasă pe *Înainte*.<sup>19</sup>

**Figura 3. Informații personale**



The screenshot shows the Google account creation interface for personal information. At the top, the Google logo is followed by the heading "Bine ați venit la Google". Below this, the email address "digitalcitizentest@gmail.com" is displayed. A dropdown menu shows the Romanian flag, and next to it is a text input field labeled "Număr de telefon (opțional)". Below this, a message states: "Vom folosi numărul dvs. pentru securitatea contului. Acesta nu va fi vizibil altor persoane." There is a text input field labeled "Adresa de e-mail pentru recuperare (opțional)". Below this, a message states: "O vom folosi pentru a vă securiza contul". There are three input fields for the date of birth: "Zi" (with the value "1"), "Lună" (with the value "Ianuarie"), and "An" (with the value "1980"). Below these is a dropdown menu labeled "Gen" with the value "Bărbat". At the bottom left is a blue "Înapoi" button, and at the bottom right is a blue "Înainte" button with a red border. At the very bottom, there are links for "română", "Ajutor", "Confidențialitate", and "Termeni".

4. Acceptă Politica de confidențialitate. Termenii și condițiile Google.

Pe pagina „Confidențialitate și termeni”, trebuie să revizuiști și să accepți Termenii, condițiile și Politica de confidențialitate Google. Derulează și, înainte de a accepta termenii, poți apăsa pe „Mai multe opțiuni” pentru a revizui câteva setări legate de datele salvate în contul Google. După ce ai finalizat de citit și de setat totul, bifează

<sup>19</sup> <https://www.digitalcitizen.ro/cum-creezi-cont-google-gmail/>

caselele din dreptul celor două opțiuni de jos, pentru a confirma că accepți Termenii, condițiile și Politica de confidențialitate Google. La final, apasă pe „Creați un cont” (vezi figura 4.).

**Google**

## Confidențialitate și termeni

Pentru a crea un Cont Google, va trebui să acceptați **Termenii și condițiile** de mai jos. În plus, când creați un cont, vă procesăm informațiile conform celor specificate în **Politica de confidențialitate**, inclusiv aceste aspecte esențiale:

**Datele pe care le procesăm când dvs. folosiți Google**

- Când configurați Contul Google, stocăm informațiile pe care ni le oferiți, cum ar fi numele, adresa de e-mail și numărul de telefon.
- Când folosiți serviciile Google pentru lucruri ca scrierea unui mesaj în Gmail sau a unui comentariu la un videoclip pe YouTube, stocăm informațiile pe care le creați.
- De exemplu, când căutați un restaurant pe Google Maps sau vizionați un videoclip pe YouTube, procesăm informații despre activitatea respectivă, inclusiv informații ca videoclipul pe care l-ați vizionat, ID-urile dispozitivului, adresele IP, datele asociate cookie-urilor și locația.
- De asemenea, procesăm tipurile de informații descrise mai sus când folosiți aplicații sau site-uri care utilizează servicii Google ca anunțurile, Analytics și playerul video YouTube.

**De ce procesăm aceste date**  
Pelucrăm aceste date în scopurile descrise în [politica](#)

care folosiți Căutare și YouTube, și folosim date din trilioane de termeni de căutare pentru a crea modele de corectare ortografică pe care le folosim în toate serviciile Google.

**Dvs. dețineți controlul**  
În funcție de setările contului, este posibil ca unele dintre aceste date să fie asociate Contului Google, iar Google le tratează ca pe informații cu caracter personal. Dvs. puteți să stabiliți cum culegem și cum folosim aceste date, dând clic pe „Mai multe opțiuni”, mai jos. Puteți oricând să ajustați comenzile mai târziu sau să vă anulați consimțământul pentru viitor accesând Contul meu ([myaccount.google.com](#)).

**MAI MULTE OPȚIUNI** ▾

- Sunt de acord cu Termenii și condițiile Google
- Sunt de acord cu procesarea informațiilor mele așa cum se descrie mai sus și detaliat în [Politica de confidențialitate](#).

[Anulați](#) **Creați un cont**

română ▾ [Ajutor](#) [Confidențialitate](#) [Termeni](#)

**Figura 4. Confidențialitatea și termenii**

Odată ce aveți creat Contul Google, puteți beneficia de toată suita de aplicații oferită de Google. Acesta oferă un pachet de servicii de bază pentru educație, disponibile gratuit pentru orice școală. Pachetul Google Workspace for Education conține instrumente digitale moderne care îmbunătățesc procesele de predare, învățare și colaborare în școală prin integrarea noilor tehnologii în activitatea didactică și administrativă. Instrumentele Google pentru educație sunt recomandate profesorilor ca fiind una din cele mai bune aplicații pentru colaborare și feedback și pot fi folosite la clasă împreună cu alte instrumente digitale de predare și învățare, care transformă actul educațional într-o experiență interactivă și interesantă.<sup>20</sup>

Google oferă soluții pentru comunicare, colaborare și stocare a datelor (vezi tabelul 1 și figura 5.). Profesorii pot folosi aplicațiile Google pentru educație, pentru planuri de lecții interactive, fișe de lucru pentru elevi: individuale sau de grup, conceperea de teme și teste, gestionarea portofoliilor elevilor și documentelor catedrei, urmărirea evoluției elevilor, organizarea de ședințe cu părinții și alte evenimente, crearea de site-uri pentru disciplina predată, sau pentru clasă și multe altele.

<sup>20</sup> Chiriac T., Schițco O., ALFABETIZARE DIGITALĂ. Chișinău, 2020.



**Tabelul 1. Aplicațiile Google pentru Educație**

<p>Aplicațiile de comunicare sunt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gmail;</li> <li>• Chat;</li> <li>• Meet;</li> <li>• Groups;</li> <li>• Calendar.</li> </ul>	<p>Aplicațiile pentru colaborare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Google Docs;</li> <li>• Google Slides;</li> <li>• Google Sheets;</li> <li>• Google Sites;</li> <li>• Google Forms;</li> <li>• Google Classroom.</li> </ul>	<p>Aplicații de stocare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Google Drive.</li> </ul>
---	---	--



**Figura 5. Aplicațiile Google**

**Gmail**, cunoscut și sub numele de Google Mail, este un serviciu de e-mail gratuit cu funcții inovatoare.

Avantajele cheie ale Google Mail sunt:

- Acest serviciu permite combinarea a mai multor căsuțe poștale într-un singur cont;
- Fișierele de diferite formate sunt ușor de atașat la un mesaj;
- Căutarea în Gmail se realizează după cuvinte- cheie;
- Permite atribuirea diferitor „etichete” e-mailurilor primite, prin urmare un profesor poate avea mai multe mesaje repartizate după etichete, ca de exemplu: „mesaje de la elevi”, „mesaje de la colegi”, „idei pentru lecții”, „planuri de lecție”;
- Mai mult decât orice alt sistem de e-mail, Gmail lucrează pentru a-și proteja utilizatorii împotriva mesajelor spam. Prin urmare, timpul petrecut pentru ștergerea e-mailurilor inutile și eronate poate fi alocat momentelor de lucru;
- Gmail are și o funcție de chat online. Google Chat permite transmiterea și primirea mesajelor instantanee de la prieteni, familie și colegi.<sup>21</sup>

<sup>21</sup> <https://infourok.ru/vozmozhnosti-servisov-google-dlya-obrazovatelnoy-deyatelnosti-955017.html>

## 2.2 Google Chrome. Extensii browser. Persoane de Contact. Calendar. Grupuri. Formulare Google

**Google Chrome** este un navigator web dezvoltat de către compania Google. Este cel mai utilizat browser la momentul actual, având o cotă de piață de aproximativ 63,8% din totalul utilizatorilor de internet. Fiind cel mai popular browser din lume, Google Chrome , cu o bază de 300 de milioane de utilizatori, și-a lăsat în urmă competitorii mai maturi Mozilla Firefox, Opera și Internet Explorer.<sup>22</sup> Interfața Google Chrome este foarte simplă: în afară de butonul din meniul principal, nu vom vedea alte comenzi. Această tendință a fost acum interceptată de multe browsere - un minim de butoane și opțiuni, un spațiu maxim pentru navigarea pe web. Pagina de pornire a browserului afișează previzualizări ale celor mai frecvent utilizate site-uri. Această listă nu este configurată, dar generată automat (vezi figura 6.).

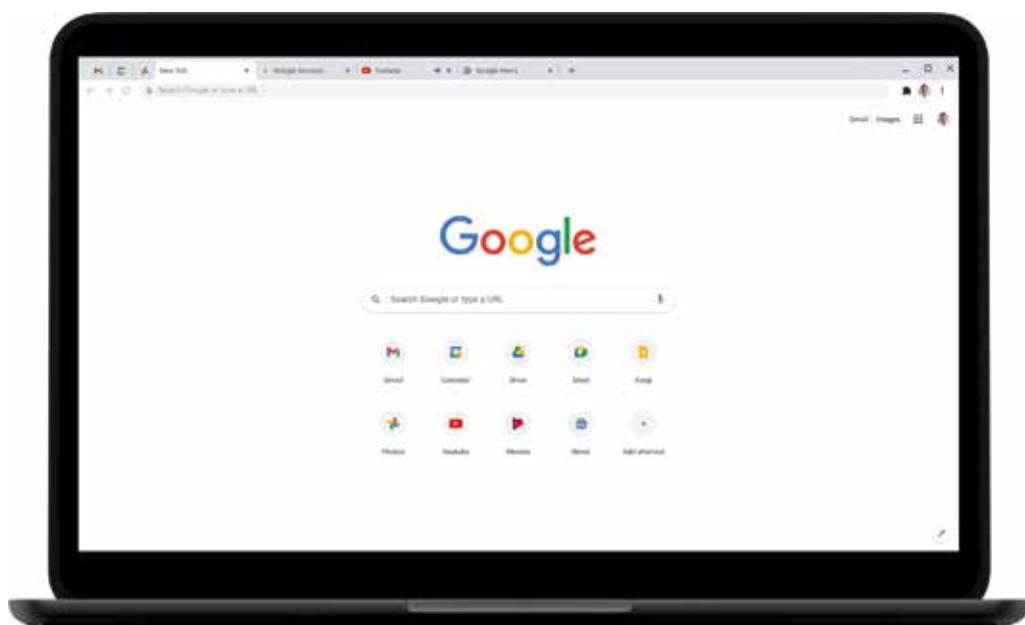


Figura 6. Interfața Google Chrome



<sup>22</sup> <https://www.white-windows.ru/obzor-brauzera-google-chrome/>

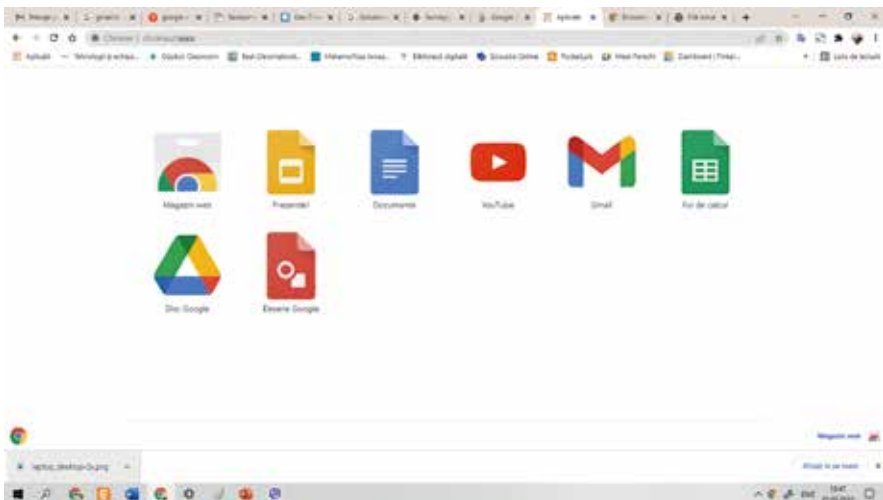
<b>A</b>	Înapoi: vă întoarce la ultima pagină pe care ați vizitat-o anterior paginii curente. Înainte: vă readuce la pagina pe care ați vizitat-o înainte să fi folosit butonul Înapoi
<b>B</b>	Reîmprospătare: puteți actualiza conținutul paginii deschise în browser.
<b>C</b>	Adresa (URL-ul) paginii
<b>D</b>	Bara de adrese: aici se vede/scrie adresa paginii. Acest browser permite să scrieți ce doriți să căutați în această zonă
<b>E</b>	Se folosește pentru a adăuga pagina curentă la o listă de marcaje (pagini favorite)
<b>F</b>	Deschide un meniu din care se poate configura browser-ul și se poate accesa opțiunile acestuia
<b>G</b>	Aplicații Google

- Se poate deschide, în aceeași fereastră, o nouă pagină accesând **butonul +**, din partea superioară a ferestrei browserului, sau folosind combinația de taste **Ctrl și T**.
- Atunci când browserul este deschis și doriți să deschideți o pagină nouă, dar în altă fereastră, puteți folosi combinația de taste **Ctrl și N**.
- Dacă doriți să deschideți o pagină incognito puteți folosi combinația de taste **Ctrl, Shift și N**. Sau selectați din **meniul de personalizare**.



### Extensii Chrome

Magazinul Chrome are cea mai mare varietate de conținut din orice browser. Aplicația [Magazinul Chrome](#) este preinstalată în Servicii (vezi figura 7.). Procesul de instalare a extensiilor, aplicațiilor și temelor este simplificat pe cât de mult posibil. Nu mai trebuie să vă conectați la contul Google pentru a utiliza funcțiile Magazinului Chrome, așa cum era înainte. În plus, după instalarea extensiilor, nu este nevoie să reporniți browser-ul, așa cum este necesar la instalarea unor extensii (suplimente)-browser-ul oferit de alte companii. Trebuie doar să selectați extensia sau aplicația care vă interesează în magazin și să faceți clic pe butonul de instalare. Și apoi confirmați alegerea.



**Figura 7. Magazinul Chrome**

Cu ajutorul extensiilor Google Chrome, puteți adăuga o varietate de funcționalități - informatori de servicii web, calculatoare, cărți meteo, note, modul de citire a paginii web, motor vocal, radio, acces la desktop la distanță și alte lucruri mici și utile. Butoanele pentru extensiile individuale sunt încorporate în bara de instrumente Chrome. Apelând meniul contextual de pe ele, obținem acces rapid la parametrii acestor extensii (vezi figura 8.).






**Figura 8. Extensii Google**

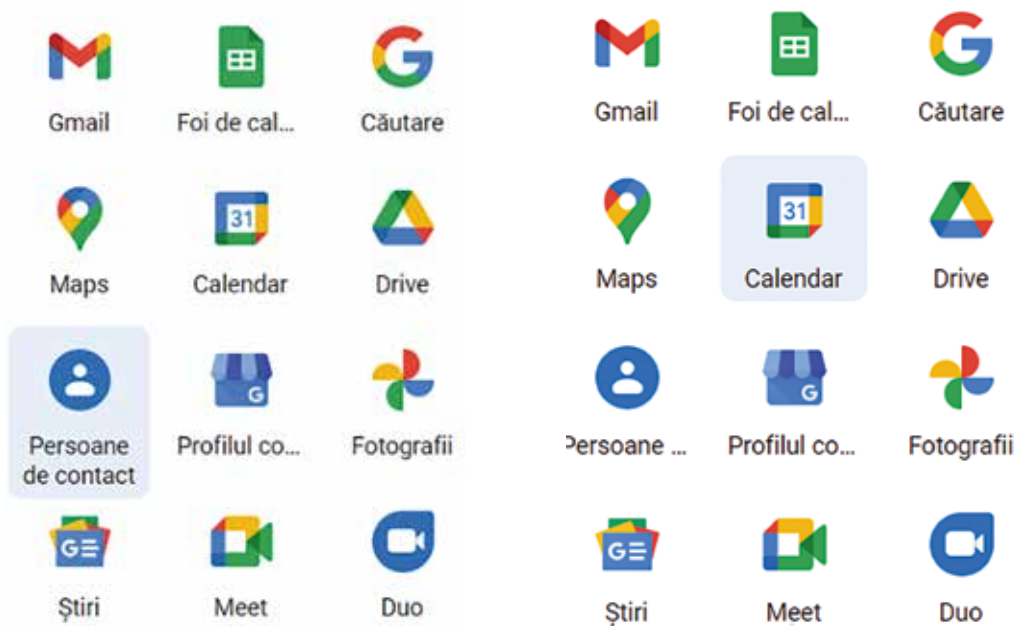
Google Chrome are propriul panou de acces rapid, preinstalat similar cu desktopul sistemului de operare Android, unde sunt plasate comenzi rapide către diverse servicii web. Acest panou, care se numește- lansatorul de aplicații, se deschide în interiorul Chrome când dați clic pe secțiunea „Servicii”, iar aplicațiile care sunt disponibile au funcționalități diferite, în dependență de scopurile pe care le urmăriți în a le realiza (vezi figura 5.).

Una din aplicații este **Persoane de contact**. Puteți salva nume, adrese de e-mail, numere de telefon și altele în Agenda Google. Persoanele de contact salvate în Contul Google se sincronizează cu Agenda Google și cu toate dispozitivele Android pe care le folosiți.

Adăugați o persoană de contact

1. Pe telefonul sau tableta Android, deschideți aplicația Agendă .
2. În partea dreaptă jos, atingeți Adăugați .
3. Introduceți numele persoanei de contact și adresa de e-mail sau numărul de telefon al acesteia.


- Pentru a alege contul în care vreți să salvați persoana de contact: în dreptul contului de e-mail, atingeți săgeata în jos ▾.
  - Pentru a adăuga mai multe detalii despre nume: atingeți săgeata în jos ▾ de lângă „Nume”.
  - Pentru a adăuga o fotografie: în partea de sus, atingeți Adăugați o fotografie pentru persoana de contact .
  - Pentru a introduce mai multe informații, precum adresa fizică sau note: atingeți Mai multe câmpuri.
4. Când ați finalizat, atingeți Salvați.



O altă aplicație oferită de Suita Google este - **Google Calendar**. Google Calendar este o aplicație Google care reprezintă o resursă excelentă de utilizare pentru a gestiona sarcinile și activitățile zilnice. Se integrează cu Gmail și cu alte aplicații Google.

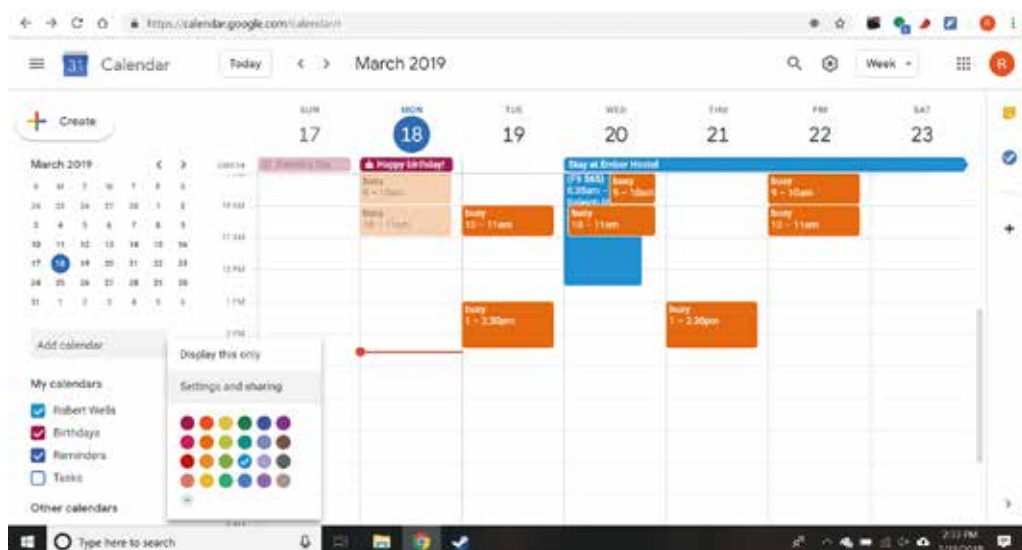
**Configurarea unui calendar nou.** Puteți crea calendare numai dintr-un browser, nu și din aplicația Google Calendar. Odată ce ați creat calendarul, îl puteți găsi în browser și în aplicație.

Pe computer, deschideți [Google Calendar](#).

1. În stânga, lângă „Alte calendare”, dați clic pe Adăugați alte calendare  > Creați un calendar.
2. Adăugați un nume și o descriere pentru calendar.
3. Dați clic pe Creați un calendar.
4. Dacă vreți să permiteți accesul la calendar, dați clic pe el în bara din stânga, apoi selectați **Permiteți accesul anumitor persoane**.

**Sfat:** după ce creați și trimiteți un calendar, puteți să programați evenimentele

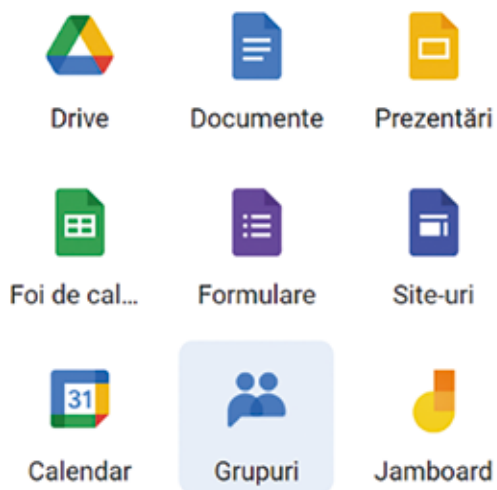
pentru calendarul respectiv.(vezi figura 9.). Aflați cum să creați un eveniment într-un calendar comun.<sup>23</sup>



**Figura 9. Interfața grafică Google Calendar**

**Grupurile Google** - o altă aplicație Google, care este un serviciu de discuții în grup, prezentat de Google și care oferă acces, în special, la serviciile de mesaje Usenet. Arhiva sa conține peste un miliard de mesaje care pot fi căutate din 1981. Utilizatorii au opțiunea de a participa și de a citi discuțiile prin e-mail. Aplicația **Grupurile Google** le permite să găsească și alte grupuri legate de interesele lor sau chiar să își creeze propriile grupuri.

Puteți să vă înscrieți într-un grup ca să purtați discuții despre un subiect sau să comunicați cu echipa, organizația sau clasa dvs, ori cu alte persoane. Unele grupuri acceptă înscrierea imediat, dar pentru altele trebuie să solicitați calitatea de membru. Trebuie să aveți un Cont Google ca să vă înscrieți în grupuri și să participați la ele. Totuși, nu vă puteți înscrie în grupuri folosind un Cont Google configurat pentru un copil cu vârsta sub 13 ani. Dacă un grup este public, puteți să căutați și să citiți mesajele din acesta fără să vă înscrieți.



În funcție de setările grupului, puteți să căutați grupul și să vă înscrieți pe pa-

<sup>23</sup><https://support.google.com/calendar/answer/37095?hl=ro>

gina acestuia. Dacă știți că un anumit grup există, dar nu îl găsiți, contactați deținătorul acestuia pentru a solicita acces.

Conectați-vă la [Grupuri Google](#).

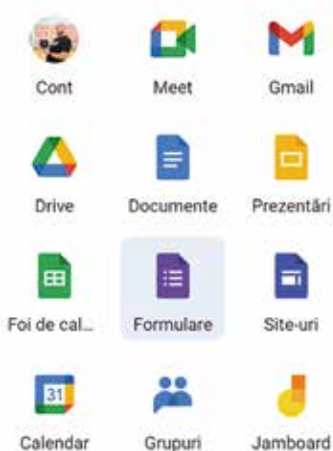
1. Căutați grupul:
  - a) În partea de sus, dați clic pe **Grupurile mele** și selectați **Toate grupurile și mesajele**.
  - b) În caseta de căutare, introduceți numele, adresa de e-mail sau subiectul grupului și apăsați pe **Enter**.
2. Pentru a personaliza sau a extinde rezultatele căutării, alegeți o opțiune:
  - a) Dacă ați căutat un subiect și doriți să vedeți numai grupuri, în partea de sus, dați clic pe **Grupuri**.
  - b) Pentru a vedea mai multe rezultate, în partea de jos a rezultatelor căutării **Grupuri**, dați clic pe **+x mai multe grupuri**.
3. Dați clic pe grup → **înscrieți-vă în grup**.

Dacă nu găsiți nici o opțiune de a vă înscrie în grup sau dacă găsiți **Solicitați înscrierea în grup** sau **Contactați proprietarii și administratorii**, accesați [Solicitați înscrierea într-un grup](#) (mai jos).

4. Oricine poate vedea membrii grupului, vă poate vedea profilul Google. Dacă nu vreți ca profilul dvs. să fie vizibil, debifați caseta - **Conectați la profilul Contului meu Google**.
5. Pentru **Abonament**, selectați cum doriți să primiți actualizări prin e-mail de la grup.
6. Dacă nu doriți să vă abonați automat la actualizări atunci când postați în grup, debifați caseta **Doresc să mă abonez la actualizări prin e-mail**, dacă este disponibilă.
7. Dați clic pe **Înscrieți-vă în grup**.

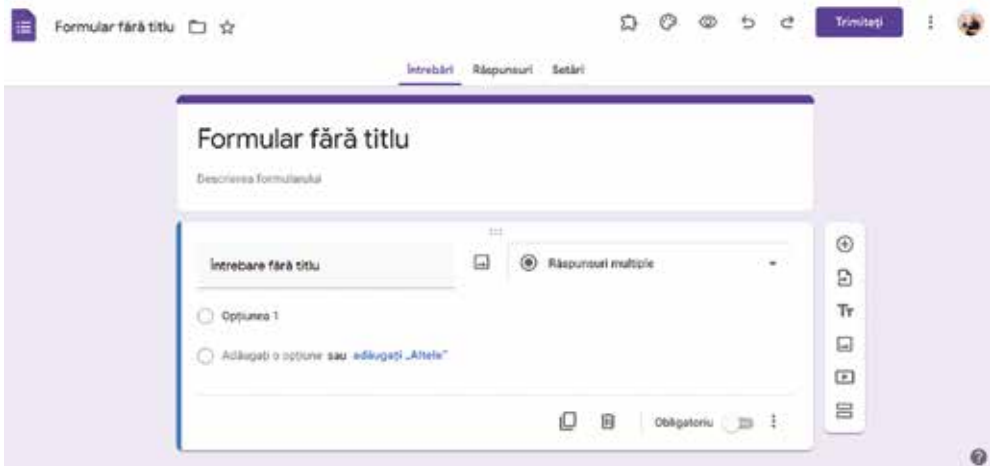
**Formularele Google**- reprezintă cel mai simplu instrument digital, care realizează chestionare și sondaje online. Acesta poate fi folosit în educație pentru realizarea testelor scurte, de cunoștințe sau a sondajelor de opinii, la care elevii să răspundă ca temă pentru acasă.

Accesăm aplicația:





Formularele Google permit crearea următoarelor tipuri de itemi: cu răspuns scurt, cu răspuns sub forma unui paragraf, cu răspunsuri multiple, casete de selectare, drop-down, scară liniară, grilă cu mai multe variante, dată, oră (vezi figura 10.).



**Figura 10. Interfața grafică Google Formulare**

În structura testului se va ține cont de următoarele recomandări:

- Este obligatoriu ca una din întrebări să fie identificarea elevului (ex. Numele și Prenumele elevului).
- Este de dorit să fie câte o întrebare ce ține de email și grupă.
- Se recomandă să se folosească cât mai puține întrebări cu răspuns deschis.
- Răspunsurile corecte la toate întrebările vor fi date de către profesor. Răspunsul corect va fi utilizat ca reper în evaluarea răspunsurilor elevilor.
- Pentru fiecare întrebare trebuie să fie indicat punctajul acordat.

După crearea testului putem seta limita de timp pentru elevi, generând linkurile din timp și expediindu-le elevilor. Limita de timp se configurează în așa mod, încât elevii să nu reușească să caute în Internet răspunsurile la întrebările din test.

### **2.3 Utilizarea aplicației Google Drive. Prezentări Google.**

**Google Drive** este un instrument indispensabil în ceea ce privește accesul la toate serviciile oferite de compania Google. Toate lucrările pe care le efectuează un profesor/educator în restul aplicațiilor Google, instantaneu se stochează pe Google Drive. Mai jos urmează câteva funcționalități ale acestei aplicații:

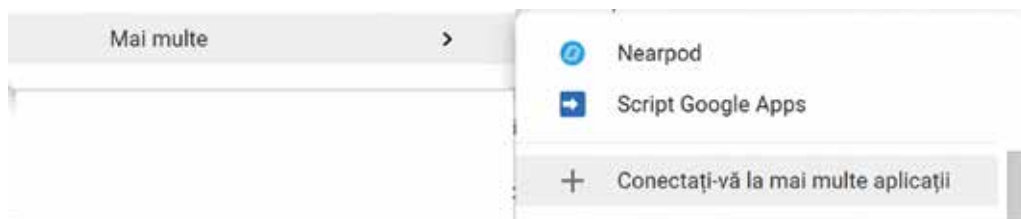
- Stocarea fișierelor și informațiilor de orice format. Încărcați fișiere prin interfața



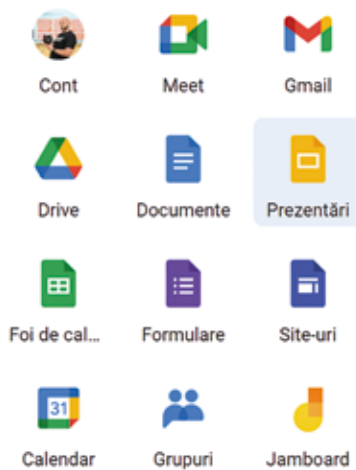
Google Drive. Pentru a face acest lucru, faceți clic pe butonul Creare și selectați Încărcare fișiere din meniul care se deschide . Selectați elementul (fișier sau folder) pe care doriți să îl încărcați.



- Acces ușor la fișiere (oriunde și oricând).
  - o Documentele pot fi accesate de pe diverse dispozitive (**PC, laptop, tabletă, smartphone**).
  - o Există sincronizare: modificările documentelor efectuate pe un dispozitiv sunt afișate și pe altele (atunci când sunt conectate la Internet).
- Documentele pot fi accesate chiar dacă nu aveți o conexiune la Internet. Trebuie să utilizați accesul offline pentru a lucra într-un browser sau pentru a salva fișiere pe un dispozitiv mobil.
- Partajarea fișierelor și folderelor:
  - o Puteți partaja orice fișier sau folder în **Google Drive**. Utilizatorii pot avea diferite tipuri de acces (editare documente, comentare, citire).
  - o Puteți colabora în Documente, Foi de calcul și Prezentări Google în timp real .
  - o Acum puteți urmări acțiunile utilizatorilor cu fișiere care sunt partajate.
- Utilizarea **Google Documente**:
  - o Puteți crea diferite documente **Google online** direct pe unitate. De exemplu: **Google Documente, Google Prezentări, Google Tabele, Google Formulare**.
  - o Fișierele de diferite formate: (de exemplu: prezentări **Word, Excel, PowerPoint**), pot fi convertite în/și din formatul **Google Docs** .
- Utilizarea suplimentelor adiționale, care pot fi instalate ulterior.



Pentru profesori și studenți, **Google Slides** sau **Google Prezentări** este unul dintre cele mai interesante și versatile instrumente, datorită căruia puteți prezenta un proiect educațional, susține o prelegere sau o lecție, puteți citi textul unui raport sau să pregătiți o prezentare creativă și interesantă în timp real prin **Skype/Meet/Zoom** sau alte servicii. Probabil că sunteți familiarizat cu **Microsoft PowerPoint** și l-ați folosit deja pentru a crea și prezenta diapozitive. **Google Slides** este un analog mai convenabil al popularului program și iată de ce accesându-l, mai multe persoane (cum ar fi studenți), pot colabora la aceeași prezentare în timp real.<sup>24</sup>



Vă recomandăm să utilizați câteva strategii suplimentare cu prezentările de diapozitive la clasă:

- Partajați prezentarea cu studenții dvs. făcând  **clic** pe butonul galben „**Distribuți**” din dreapta sus. Elevii îl pot folosi pentru a revizui mai târziu;



<sup>24</sup> <https://rosuchebnik.ru/material/google-slides-rukovodstvo-dlya-nachinayushchikh/>

- Pentru activitățile interactive din clasă, încercați să partajați diapozitivele cu elevii dvs. și să le acordați permisiunea de a edita. Puteți crea diapozitive goale unde elevii își pot adăuga ideile lor (**Google Jamboard** este, de asemenea, o opțiune pentru această tehnică.);

Câteva lucruri despre **Google Slides**:

- Instrumentul este complet gratuit ca și celelalte instrumente Google;
- Puteți începe cu un document gol sau puteți utiliza un șablon prestabilit;
- Fișierele **PowerPoint** pot fi importate în **Google Slides** și apoi editate. Și prezentările **Google Slides** pot fi exportate ca **PowerPoint, PDF, JPEG, PNG** și multe altele;

Puteți adăuga imagini audio și video la prezentări;

- O mulțime de opțiuni de partajare pentru prezentarea **Google Slides**. Voi decideți dacă oamenii vă pot vizualiza sau edita prezentarea;

Există multe suplimente disponibile pentru **Google Slides**. Acestea sunt instrumente terțe pentru adăugarea de funcții suplimentare. Majoritatea suplimentelor sunt gratuite.

## Modulul III. Crearea conținuturilor digitale în procesul de predare și învățare

Cadrele didactice au nevoie de o dezvoltare continuă a competențelor digitale. Competențele digitale reprezintă ansambluri dinamice de cunoștințe, abilități, deprinderi, atitudini și valori, formate și dezvoltate prin învățare, pe care le posedă un individ și care pot fi mobilizate pentru a soluționa diverse probleme ce apar în procesul colectării, păstrării, prelucrării și diseminării informației prin intermediul tehnologiilor informației și a comunicațiilor.

În acest context, apare necesitatea de a ține pasul cu multitudinea de provocări intervenite în procesul digitalizării sistemului educațional, însă materialele didactice rămân a fi instrumentele cheie în susținerea unui proces de predare-învățare atractiv și captivant. Modul respectiv prezintă un set de instrumente educaționale online care pot transforma materialele didactice tradiționale în conținuturi digitale.

Pe măsură ce veți crea conținuturi digitale în procesul de predare-învățare cu ajutorul instrumentelor **Coggle**, **Bookcreator**, veți descoperi o varietate de posibilități a propriilor resurse digitale, precum: posterul interactiv, cartea digitală, hartă conceptuală, în care se integrează dinamic texte, date, obiecte multimedia proprii sau preluate din locații externe în resursele utilizate în dependență de necesitate.

### 3.1 Book Creator - o metodă simplă de a crea o carte digitală

*Cașu Diana*

**Book Creator** este o platformă prin care se pot crea cărți în format digital. **Publicare:** partajați-vă cartea online, descărcați-o ca fișier **ePub** sau imprimați-o ca **PDF**. Acesta va funcționa pe dispozitive care pot rula **browserul Chrome** sau **Safari** - astfel încât să includă **Chrome bookuri**, **laptopuri /PC-uri Windows**, tablete Android.

Va trebui să utilizați unul dintre următoarele browsere: **Google Chrome**, **Safari**, **Microsoft Edge**.

Pentru a crea o carte în **BookCreator** este necesar :

1. Să ne familiarizăm cu formatul cărții digitale;
2. Să ne gândim cum să alegem un font pentru desingul cărții digitale (fontul, stilul și mărimea fontului);
3. Să intitulăm cartea, să ilustrăm coperta cărții;
4. Identificăm elementele pe care dorim să le integrăm în carte: **text, imagini, coloane sonore, video, link-uri externe (este recomandat să le selectăm din timp)**;
5. Adăugăm paginile și conținutul cărții;
6. Publicăm cartea pe raftul bibliotecii;
7. Deschidem accesul cărții la publicul larg.

### Crearea contului

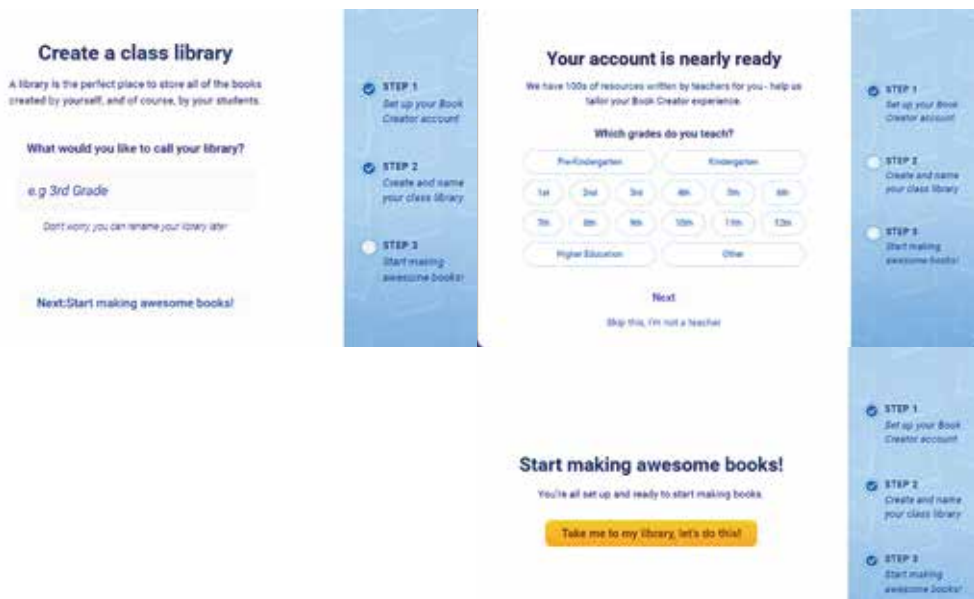
Deschideți unul din browserele enumerate mai sus, accesați adresa <https://app.bookcreator.com/>. Contul poate fi creat cu rol de profesor și rol de elev.

Există deosebire dintre posibilitățile contului pentru profesori și cel în statut de elev. Numai profesorii pot crea cărți digitale. Contul gratuit oferă crearea a 40 de cărți digitale.



Crearea contului se poate realiza cu ajutorul aplicației **Gmail**, sau folosind o adresă de **e-mail** (pe poșta electronică va fi expediată o scrisoare de confirmare, accesați link-ul de confirmare).

1. Indicăm treapta de învățământ, **click pe Next**;
2. Următorul pas: intitulăm biblioteca noastră;



3. **Click pe butonul galben Take me to library, let do this!**

Se va afișa bibliotecă noastră **(1)** (care la momentul creării contului va fi goală).



Pentru a crea cartea facem **click** pe butonul galben **+New Book**, se va deschide o nouă fereastră care va propune selectarea formatului și a mochetei viitoarei cărți. **Click** pe butoanele **Blank Books/ Templates** pentru a schimba colecția mochetelor.

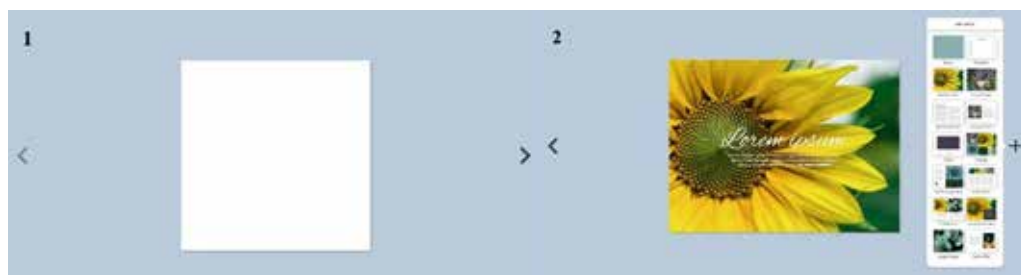


**Biblioteca Șabloanelor (2) Blank Books-** ne oferă posibilitatea de a realiza un propriu desing sau o stilizare a benzilor desenate;

**Biblioteca Templates (3)** - ne acordă posibilitatea de a selecta șabloane tematice, stilizate după desingul revistelor și a ziarelor, etc.

Următorul pas este selectarea formatului cărții din colecțiile propuse și a mochetei cărții digitale.

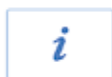
Pe ecran se va afișa Șablonul Alb **(1)**, dacă selectați din biblioteca **Blank Books (1)**, fereastra **(2)** în cazul selectării șabloanelor din Biblioteca **Templates (2)**, dacă facem **click** pe + se vor afișa șabloanele viitoarelor pagini ale cărții machetate deja.



## Instrumentele Book Creatorului



1



2



3

1. **Add and Item** = Adaugă Element
2. **Inspector** = Desing și stilizare a cății
3. **Read Book** = publicarea cărții

Utilizați butonul **Undo** pentru a reveni la pasul anterior.

### 1. Adăugare elemente: Media, Figuri, de sursă externă



1.1. **Adăugare imagine:** click pe **Images** (se va deschide biblioteca imaginilor din **PC personal**).

1.2. Formate de imagini acceptate: **png, jpg, bmp, tiff**. Formate pe care nu este suport: **gif, animații**.

Fiecare fotografie se poate re poziționa și redimensiona.

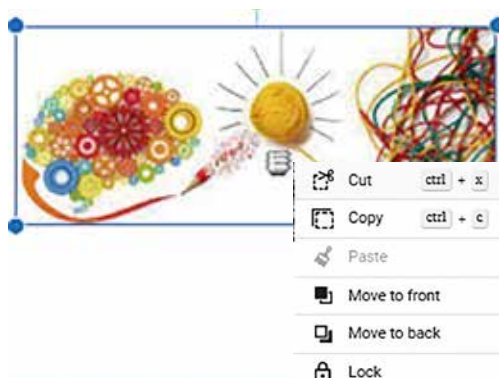
Facem **click** pe o imagine pentru a o activa. Va apărea imaginea într-un chenar albastru.

Pentru a modifica imaginea redimensionată, trageți de marginile albastre pentru a mări sau micșora dimensiunea.

Pentru a re poziționa și a roti imaginea, faceți **click** pe punctul verde- va apărea o săgeată, cu cursorul poziționăm imaginea după nevoie.

Făcând **click** dreapta pe imagine, va apărea o

fereastră cu instrumente ce le putem aplica pentru imagine.



**Cut** = decupare imagine

**Copy** = Copiere imagine

**Paste** = Alipire

**Move front** = mutarea imaginii în față

**Move to back** = mutarea imaginii în spate

**Lock** = fixarea imaginii în locul necesar (imaginea nu va putea fi mutată)



### 1.3. Foto/Video camera PC.

Pentru a activa această funcție este necesar să facem click pe **Camera**, se va afișa o mică fereastră de înștiințare a browser-ului, dăm acordul ca platforma să folosească camera PC, **click pe (Allow)** Permiteți.

1. **Take Picture**= Facem Foto cu camera PC;
2. **Record Vodeo** =Înregistrare video;



### 1.4. Instrumentul Stilou (Desen)

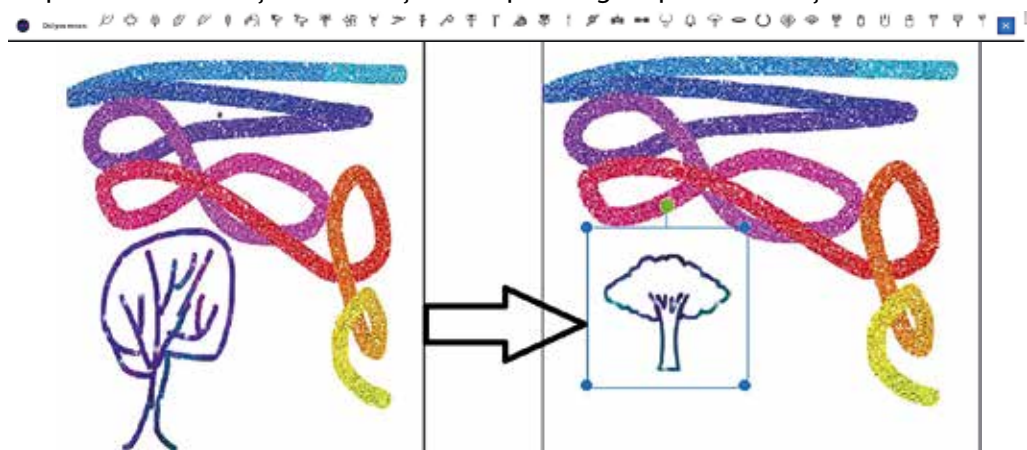


Cu acest instrument putem desena.

1. **Color Picker**- Paleta de culori propuse.
2. **Tool Picker** -Stilul de trasare a liniilor/ Auto Draw.

**Stiloul Auto** este un instrument de scris inteligent, similar cu editorul grafic **Paint**, care are capacitatea de a picta și transforma acele desene care sunt făcute în mod liber digital, exact ca pe foaie, în altele de o înaltă calitate.

De exemplu, imaginați-vă că vi se cere să desenați un copac. Desenăm cu creionul digital ceva asemănător cu silueta unui copac, **AutoDraw** va genera posibile asemănări cu silueta desenată și va propune variante asemănătoare. **AutoDraw** propune o serie de desene pentru a recunoaște desenul și a-l adapta la figura pe care dorești să o desenezi.





### 3. Eraser- Radieră

Cu ajutorul radierei corectăm și ștergem elementele.

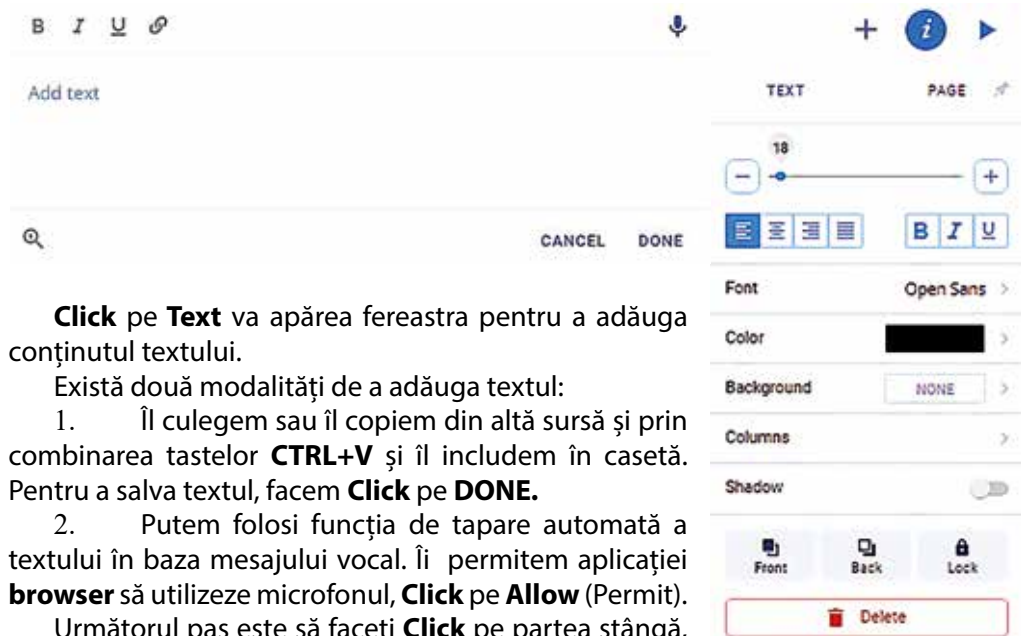
4. **Fill Tool** – Instrument interactiv de umplere a spațiului, utilizând diverse treceri de culoare.

Puteți utiliza acest instrument interactiv pentru a completa diverse obiecte sau ilustrații. Alegeți mai întâi o culoare

**Color Picker**, apoi faceți **Click** pe **Fill tool** pictograma **Cupei de vopsea** din bara de instrumente. Apoi faceți **click** în interiorul imaginii pe care doriți să o completați.

5. **Emoji Picker**- Selector de Emoții.

### 1.5. Adăugare conținut Text



**Click** pe **Text** va apărea fereastra pentru a adăuga conținutul textului.

Există două modalități de a adăuga textul:

1. Îl culegem sau îl copiem din altă sursă și prin combinarea tastelor **CTRL+V** și îl includem în casetă. Pentru a salva textul, facem **Click** pe **DONE**.

2. Putem folosi funcția de tapare automată a textului în baza mesajului vocal. Îi permitem aplicației **browser** să utilizeze microfonul, **Click** pe **Allow** (Permit).

Următorul pas este să faceți **Click** pe partea stângă, sus, pe simbolul microfon-butonul de înregistrare a casetei de text. Selectați limba vorbită, vorbiți clar, mesajul va apărea automat în casetă pe măsură ce îl dictați.

Faceți **Click** pe butonul roșu de oprire, când ați terminat. Faceți click pe **Done** (Terminat) pentru a adăuga textul la pagina dvs.

Textul poate fi mutat în pagină după dorință. Pentru a modifica fontul, mărimea, poziționarea textului, facem **click** pe text, acesta se va marca cu un chenar albastru, mergem la simbolul **i Inspector**, selectăm elementele necesare.

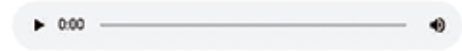
**1.6. Record** - Înregistrarea mesajului vocal. Pentru a înregistra un mesaj vocal **accesăm** simbolul **Microfon**. Îi permitem aplicației **browser** să utilizeze microfonul, **Click** pe **Allow** (Permit).

Va apărea o bară sus **Record Sound**. **Click** pe butonul galben **Start Recording**.

Așteptați startul început de numerotarea 3, 2, 1,... începeți înregistrarea mesajului, pentru a opri înregistrarea **Stop Recording**. După înregistrare se va afișa caseta cu coloana sonoră înregistrată cu un mesaj:

**Do you to use this recording?** Click pe simbolul play (audiere), dacă înregistrarea ne aranjează click pe **USE RECORDING**, dacă nu ne aranjează calitatea înregistrării **Click** pe **DELETE**.

Do you want to use this recording?

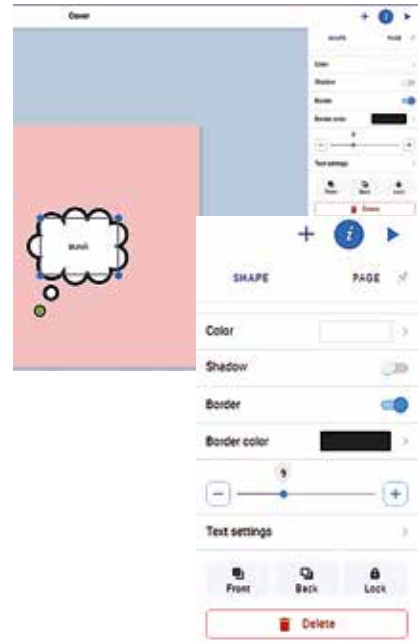
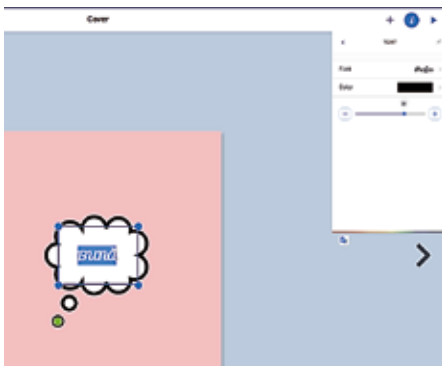


DELETE USE RECORDING

## 2. Adăugarea Formatului SHAPES

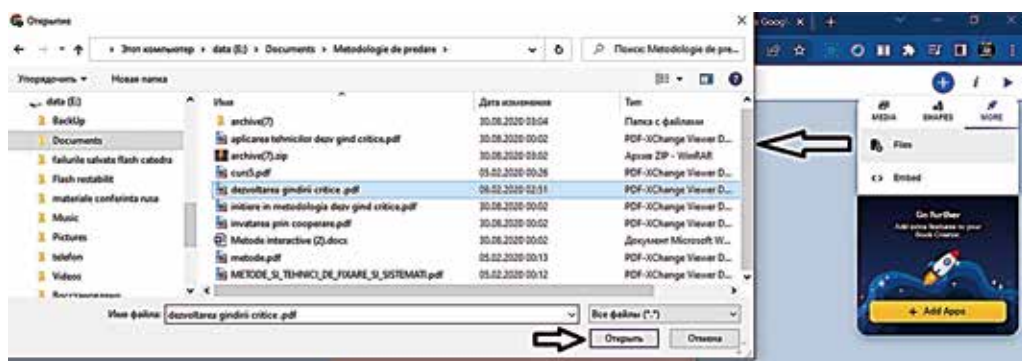
Pentru a introduce elementul **format**, faceți **click** pe butonul **+** din bara de instrumente și apoi selectăm **SHAPES**. Selectăm din lista propusă elementul necesar. **Click** pe elementul selectat, acesta se va afișa pe pagina cărții. Făcând **Click** pe element, acesta se va marca cu un chenar albastru, dacă doriți să scrieți un mesaj pe nuraș, spre exemplu, ca în imagine, mai faceți un **Click** pe elementul marcat de chenar, cursorul se va deplasa și putem introduce textul. Pentru a modifica conturul, culoarea elementului, fontul sau mărimea textului din element, facem **Click** pe element, acesta se va marca cu chenar, apoi schimbăm cursorul pe simbolul **i Inspector**. La acest text se va afișa caseta cu instrumente pentru a modifica elementul.

Pentru a modifica fontul textului selectăm din caseta afișată **Text Settings** care ne va deschide setările pentru modificarea stilistică a textului.



### 3. More/ Încorporarea fișierilor sau a linkurilor externe

Pentru a încorpora un fișier de tip Pdf, facem **click** pe butonul **+**, selectăm **MORE** și apăsăm **click** pe **Files**, ne va direcționa la resursele din **PC** personal, apoi selectăm fișierul necesar și facem **click** pe **deschide**.

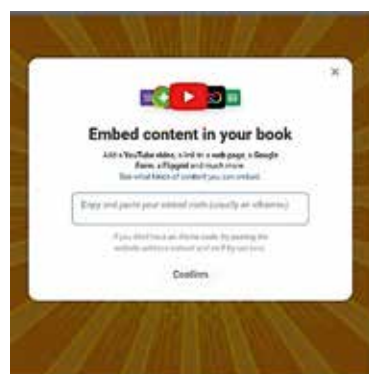
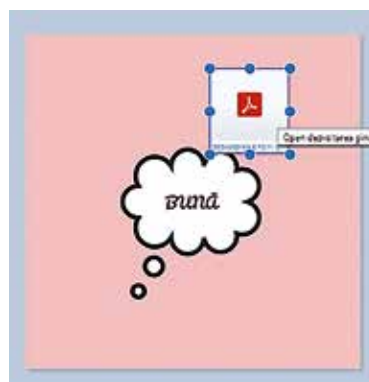


Rezultatul fișierului adăugat vă va fi prezentat în pagină ca un document pe care trebuie să facem **click** și care se va deschide într-o fereastră nouă.

Încorporarea unei **resurse externe**, adresei unui site web, a unei platforme educaționale, a unui link din youtube, etc., se poate face

printr-un **link** a sursei, sau utilizând codul **iframe**.

Introducem adresa **web** sau codul **iframe**, facem **click** pe confirm și se va deschide o fereastră nouă- **Confirm details**. Intitulăm sursa **click** pe butonul galben **ADD**. Sursa s-a atașat.



## 2. Inspector

Pentru a stiliza și personaliza cartea, putem să utilizăm instrumentul **Inspector**. Se prezintă o bibliotecă cu mai multe colecții tematice pe care le putem utiliza pentru individualizarea cărții. Pentru a decora sau pentru a colora paginile cărții, putem selecta fundalul cărții, folosind stilurile, culorile, din colecțiile propuse.



### Red Book: Publicarea cărții

După finalizarea cărții, putem să o publicăm online, să o descărcăm în format **pdf**, să o imprimăm, sau să o distribuim în baza unui **link** personalizat într-un grup privat.

Pentru a publica cartea și a o face disponibilă cititorilor este necesar să facem **click** pe(1) **Publish online**, se va deschide o fereastră nouă (2) **Confirm book details**


**Title** - Intitulăm cartea; indicăm autorul; facem o mică prezentare a cărții


Setăm modulul de acces la sursa digitală.

**Who can find this book**-Mod de publicare și acces la sursă.

**Privată/Publică.**

Dacă marcăm pe **regim privat**, cartea poate fi găsită numai creând un link **privat** (această setare o poți modifica oricând).

 Publish online **1**

 Collaborate

 Download as ebook

 Print

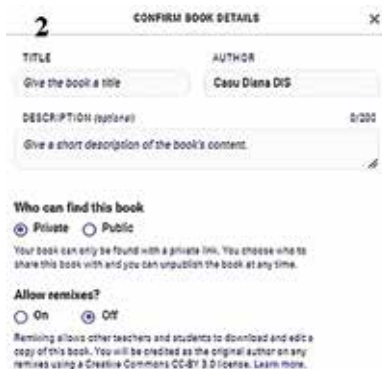
**Allow remixes**-permite cititorilor să descarce și să editeze o copie a acestei cărți.

**Da/NU.**

Aceste setări țin de alegerea d-voastră.

După ce am realizat setările **click** pe butonul **Publish online**.

Importanța cărții în era digitală rămâne la fel de majoră ca și în trecut, doar că aceasta ia o alură nouă, oferindu-i cititorului mai multe posibilități, îl copleșeste și-l face să descopere noi orizonturi de cunoaștere.



**Exemple de bune practici ale cadrelor didactice pe platforma Book Creator**

Cadrul didactic	Model	Context
Cașu Diana, profesor de pedagogie și științe socio-umane (formator).	<a href="https://bit.ly/3tmT2J7">https://bit.ly/3tmT2J7</a>	„Cartea digitală-suport informațional.” “Jocul didactic”.
Dina Colesnicenco, educator, Grădinița-creșă „Prichindel” Fîrlădeni	<a href="https://bit.ly/344KpKC">https://bit.ly/344KpKC</a>	„Carte interactivă pentru copii: Animalele Sălbaticе”

*\*Conținutul modelelor din cadrul tabelului ține de responsabilitatea cadrului didactic (autor) și nu reflectă în mod necesar viziunea autorilor de suport.*

### 3.2. Coggle-un instrument de structurare grafică a unui conținut

Garbatovschi Valeria

Educația secolului XXI abordează educabilul drept subiect al procesului de învățământ, ceea ce determină cadrele didactice să respecte principiul individualizării și diferențierii atât în planificarea demersului didactic, cât și în desfășurarea acestuia cu ajutorul diferitor metode, mijloace și procedee didactice.

Un instrument util, în acest sens, constituie **hărțile conceptuale** (conceptual maps) sau **hărțile cognitive** (cognitive maps), care se definesc ca fiind o imagine a modului de gândire, simțire și înțelegere al educabilului, care le elaborează sau le analizează, la început mai simplu, apoi tot mai complex, devenind o procedură de lucru la diferite discipline, dar și o procedură inter- și transdisciplinară. Aceste hărți se pot utiliza atât în predare - învățare, cât și în evaluare, la toate nivelurile și toate disciplinele. Când sunt instrumente de evaluare presupun operații de analiză, identificare a semnificației conceptelor (prin procedura de ierarhizare), comparații, clasificări și raționamente<sup>25</sup>.

Integrând diferite tipuri de organizatori grafici în demersul didactic, facilităm structurarea conținutului informațional, vizualizarea mai clară a principiilor, ideilor, conceptelor și crearea legăturilor dintre acestea, sistematizarea atractivă a achizițiilor, mai ales pentru educabilii cu un stil vizual de învățare.

Începând cu generația tehnologiilor Web 2.0, s-a inclus o caracteristică importantă și anume posibilitatea de a crea conținuturi digitale în mod colaborativ. În acest context, aplicația Web **Coggle** este apreciată pentru posibilitatea de a elabora rapid hărți cognitive și de a lucra în echipă, modificările fiind văzute în istoric sau chiar negociate în chat. Hărțile pot fi șterse, dublate, mutate, modelate, preluate din galeria publică, descărcate în diferite formate (.pdf, .png, text, mm) și în ele pot fi integrate forme geometrice, videoclipuri, imagini, peste 1600 de pictograme sugestive, texte, linkuri.

Procurarea unui abonament lunar de 5 sau 8 dolari, permite elaborarea hărților private (mai mult de 3), utilizarea întregii game de culori pentru ramuri, figuri geometrice și colaborarea doar în bază de link, fără a indica poșta electronică.

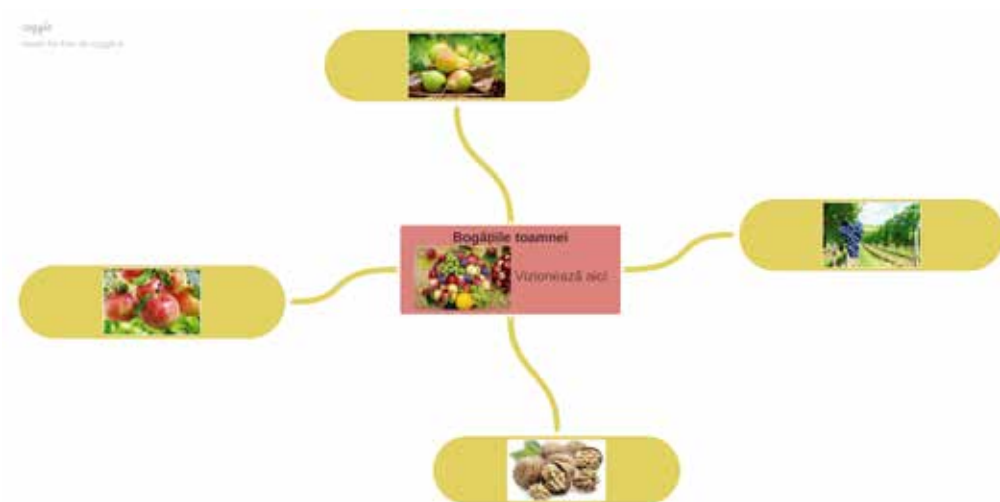
În activitatea didactică, aplicația Web **Coggle** ne ajută să elaborăm, de exemplu, pentru învățământul preșcolar, o hartă a proiectului tematic, economisind timp enorm pentru includerea mai multor legături între subteme și tema zilei (vezi în imaginea de mai jos).

---

<sup>25</sup> Câmpean I.M., Metoda hărților conceptuale utilizate în procesul de învățământ. În: Materialele Conferinței internaționale- multidisciplinare a XIX-a „Profesorul Dorin Pavel – fondatorul hidroenergeticii românești”, Cluj Napoca, 2019, pp. 3-4 <http://stiintasiinginerie.ro/wp-content/uploads/2020/05/19.-METODA-H%C4%82R%C8%9AII-CONCEPTUALE-UTILIZAT%C4%82-%C3%8EN-PROCESUL-DE-%C3%8ENV%C4%82%C8%9AAM%C3%82NT-Ioana-Maria-C%C3%82MPEAN-Carmen-BAL-Carmen-Ioana-IUHOS.pdf> (accesat 13.09.2021)



De asemenea, pot fi utilizate drept materiale didactice, de exemplu, ca și planșe, sau incluse într-o prezentare electronică, atât pentru predare, învățare cât și pentru evaluare, ceea ce va stimula vizualizarea unor concepte, datorită imaginilor sugestive incluse (vezi în imaginea de mai jos).



Platforma educațională este de un real folos atunci când dorim să colectăm feedbackul de la educabili sau părinții acestora, să folosim șabloane de acces pentru a realiza o comunicare bidirecțională eficientă (vezi în imaginea de mai jos), când dorim să propunem o sarcină pentru acasă, să sintetizăm informațiile la un anumit subiect, să oferim eventuale soluții pentru un studiu de caz, ș.a.



În continuare, vom prezenta etapele de logare, accesare și realizare a unei hărți conceptuale în **Coggle**, pentru aceasta fiind necesar doar un cont de Google.

### UTILIZAREA APLICAȚIEI COGGLE



1. **Home/ Acasă** – interfața de pornire, ce conține un scurt tutorial în limba engleză despre modalitatea de utilizare a aplicației Coggle.
2. **Login/ Logare** – cu ajutorul unui cont Google e posibilă conectarea la Coggle.
3. **Pricing/Prețuri** – sunt prezentate 3 planuri și limita de acces în funcție de utilizarea gratuită sau abonament de 5 sau 8 dolari.
4. **Features/Caracteristici** – sunt prezentate pe scurt unele beneficii ale aplicației, precum colaborarea în timp real, formatul hărților la descărcare.
5. **Gallery/ Galerie** – găsiți surse de inspirație, șabloane și exemple din selecția celor mai bune diagrame publice și hărți mentale realizate în Coggle.



## CREAREA UNEI DIAGrame/ HĂRȚI CONCEPTUALE



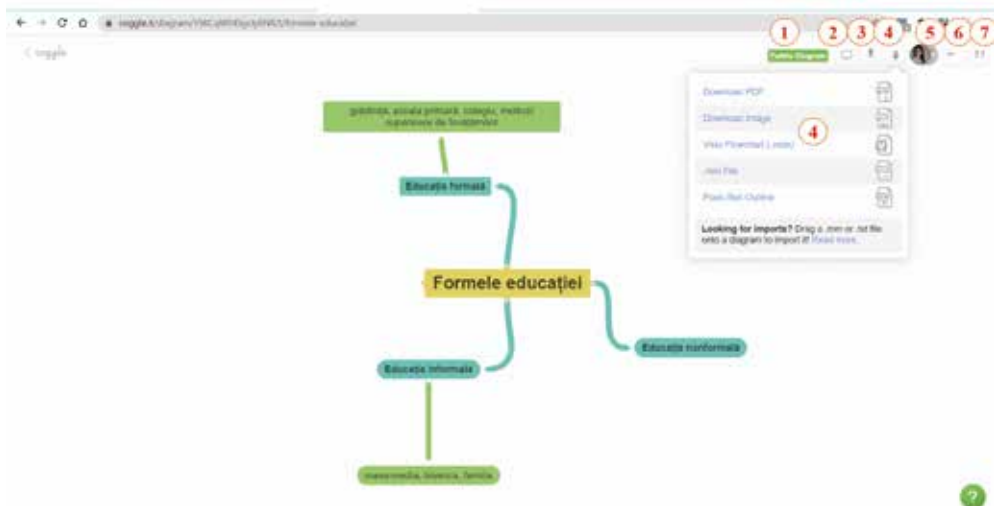
După logarea cu un cont Google, se accesează rubrica „**Create diagram/Creează diagramă**”, care are un simbol sugestiv „+”.

1. Ulterior, apare un fundal gri-deschis, iar pe mijloc un chenar, unde scrie „**Click to edit title/Dă click pentru editarea titlului**”. Se introduce textul, se formatează, se adăugă o imagine la dorință, se face link de acces și se introduce o pictogramă sugestivă.
2. Se adăugă o ramură, accesând săgeata prezentă pe fiecare latură a chenarului din mijloc, iar când se schimbă orientarea cursorului pe ea, apare semnul plus.
3. Se face **click dreapta**, orientând cursorul pe caseta din vârful ramurii, apoi apare un cerc cu mai multe opțiuni. Una dintre ele constituie posibilitatea de a modifica culoarea ramurii, fiind accesibil un număr limitat de culori pentru varianta gratuită a aplicației.
4. Auto-aranjarea ramurilor.
5. Modificarea formei geometrice a casetei din vârful ramurii (3 forme disponibile).
6. Comentarea în chat referitor la ramura selectată.
7. Adăugarea unei noi ramuri.
8. Lipirea ramurii în altă secțiune, făcând **click stânga** și mișcarea cursorului în direcția unde doriți să lipiți ramura.
9. Copierea
10. Ștergerea ramurii.

Cadrul didactic	Model	Context
Bîcu Rita, profesor de discipline de specialitate, Colegiul „Alexei Mateevici din” mun. Chișinău	<a href="https://bit.ly/3LXRSwa">https://bit.ly/3LXRSwa</a>	„Cui i se adresează terapia prin joc?”

*\*Conținutul modelelor din cadrul tabelului ține de responsabilitatea cadrului didactic (autor) și nu reflectă în mod necesar viziunea autorilor de suport.*

## MODALITĂȚI DE DISTRIBUIRE ȘI SALVARE



1. Se transformă harta conceptuală din privată în publică.
2. Se accesează harta conceptuală/ diagrama în regim de prezentare.
3. Se creează linkul hărții publice pentru a fi transmisă.
4. Se descarcă harta în format: pdf/ png/ vsdx/ mm file/ txt.
5. Se adaugă poșta electronică a persoanelor cu care dorim să colaborăm.
6. Se accesează istoricul modificărilor realizate la această hartă.
7. Se comunică în chat cu persoanele ce colaborează în timp real.

Deci, conform pașilor descriși, putem menționa că instrumentul Web **Coogle** este foarte accesibil și cu un grad înalt de atractivitate și interactivitate, posibil de accesat atât de cadrele didactice de la toate treptele de învățământ, cât și de educabilii din învățământul profesional tehnic. Fiecare funcție se accesează intuitiv, iar ramurile/ legăturile din harta conceptuală pot fi aranjate simetric sau asimetric și cât mai ingenios posibil.

Cadrul didactic	Model	Context
Bîcu Rita, profesor de discipline de specialitate, Colegiul „Alexei Mateevici din” mun. Chișinău	<a href="https://bit.ly/3LXRSwa">https://bit.ly/3LXRSwa</a>	„Cui i se adresează terapia prin joc?”

*\*Conținutul modelelor din cadrul tabelului ține de responsabilitatea cadrului didactic (autor) și nu reflectă în mod necesar viziunea autorilor de suport.*

### 3.3 Genially – un mod genial de a crea prezentări creative și interactive

Cașu Diana

Posterele tradiționale tipărite au o serie de deficiențe, sunt costisitoare, statice și limitate, la un singur mesaj necesită tipărirea unui număr mare de exemplare pentru a distribui informația.

În era digitală deja pe larg sunt folosite posterele digitale. Ele permit afișarea unui conținut media animat, sunt distribuite rapid și ușor publicului.

Posterul digital folosit în cadrul procesului de predare-învățare a devenit „o minune” interactivă animată și eficientă pentru profesori, oferindu-le posibilitatea de a prezenta un conținut informațional elevilor. Posterele digitale pot fi clasificate în 2 categorii: **Postere statice** și **postere interactive**.

**Posterele statice:** elementele acestora sunt statice, încorporează în sine un conținut informațional schematic, imagini, mesaje scurte.

**Posterele interactive:** sunt similare cu posterele tradiționale și cele statice- digitale, dar folosesc link-uri web, animații, videoclipuri, imagini încorporate într-un spațiu. Aceste tipuri de postere permit publicului să acceseze mai multe materiale informaționale pe o anumită temă într-un singur spațiu. Grafica interactivă prezentată în posterul digital este o modalitate bună de a consolida cunoștințele elevilor și de a le dezvolta creativitatea sau de a sistematiza cunoștințele.

Posterele interactive pot fi clasificate în două categorii:

- **postere digitale interactive cu un singur nivel**<sup>26</sup>- sunt prezentate printr-un spațiu de lucru în care sunt încorporate elemente interactive: imagini, link-uri, coloane sonore, texte etc. Conținutul zonei de lucru se modifică în funcție de starea elementelor interactive (click-uri pe butoane,);
- **postere interactive cu mai multe nivele**<sup>27</sup> – sunt complexe, formate din mai multe niveluri: primul nivel este un meniu prin care avem acces la componentele corespunzătoare. Nivelul doi presupune încorporarea mai multor informații: postere, sau a unui document separat, a unei pagini web etc.



Elaborat: Gavrilenco Natalia

<sup>26</sup> <https://edu.glogster.com/glog/metodica-splrii-pe-mini-la-gradi/3ti4ba3fpx3>

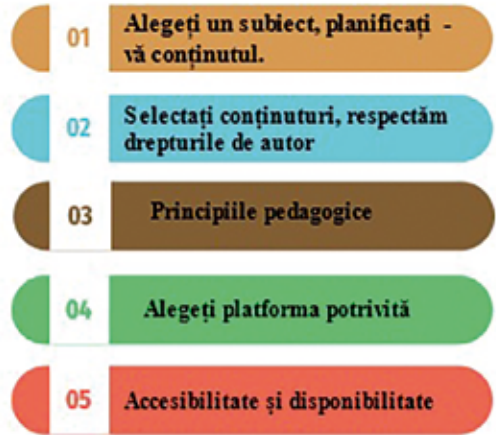
<sup>27</sup> <https://view.genially/61294dfe8ae5140dc46518be/interactive-image-independenta>

### Posterul interactiv poate:

- Să furnizeze informații care pot răspunde activ și variabil la acțiunile utilizatorului;
- Să asigure interacțiunea conținutului cu utilizatorul prin folosirea diferitelor elemente interactive: linkuri, butoane de navigare, zone de intrare în text sau digitale etc.
- Să integreze elementele interactive pentru a implica elevul în procesul de dobândire a cunoștințelor;
- Să prezinte o claritate maximă a informațiilor prin utilizarea diverselor obiecte multimedia și 3D.

### Principiile pedagogice :

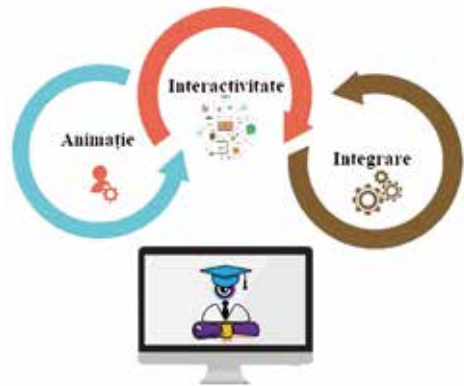
Fiabilitatea informațiilor furnizate;  
Respectarea particularitățile de vârstă ale elevilor;  
Disponibilitatea și alfabetizarea textului prezentat;  
Gama de culori plăcute ochiului;  
Interfața unui poster interactiv ar trebui să fie luminoasă, simplă și convenabilă;  
Posterul interactiv trebuie să transmită informații;



Un poster interactiv poate fi creat cu ușurință cu ajutorul platformei **Genially**. **Genially** este o platformă online care permite crearea a peste 10 tipuri de conținuturi interactive (prezentări, infografice, postere, jocuri interactive, videoclipuri, ghiduri, teste, etc) ceea ce permite profesorului să creeze o varietate de resurse educaționale digitale diverse, atât în formă pură, cât și într-una combinată, introducând elemente simple în altele mai complexe, cu elemente de navigare interactivă.

Pentru fiecare tip de conținut interactiv, platforma are exemple de resurse digitale ce pot fi preluate ca șablon de utilizare, ce oferă vizibilitate conținutului selectat și o idee despre direcțiile de utilizare a acestuia.

„**Imaginea interactivă**”- permite profesorului să utilizeze resursa digitală creată atât la studierea materialului educațional, cât și la sistematizarea și consolidarea cunoștințelor elevilor. Acest tip de conținut interactiv vă permite să creați postere interactive datorită cărora elevii pot studia în mod independent materialul nou.



## Genially reprezintă o platformă:

- Ce creează experiențe educaționale interactive de învățare;
- Animează conținutul static, într-un conținut interactiv, dinamic;
- Facilitează procesul de învățare prin parcurgerea unui conținut în propriul ritm;
- Creează experiențe de explorare și schimb de idei în spațiul comunitar de utilizatori ai platformei;
- Integrează furnizorii digitali: google forms, worlwall, learningapp, etc.

## Crearea contului pe platforma Genially

Accesăm Adresa <https://genial.ly/>

**Pagina de start** a platformei crearea contului personal pe platformă

Pentru a ne înregistra accesăm **SING UP (1)**

Înregistrarea poate fi realizată prin trei opțiuni

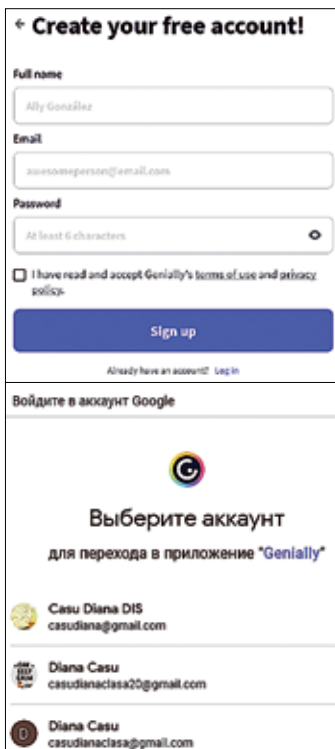
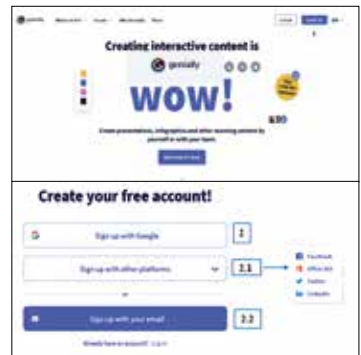
2. Înregistrarea cu ajutorul contului Gmail;

2.1. Înregistrarea cu ajutorul conturilor Facebook,

Office 365, Twitter, LinkedIn;

2.2. Cu ajutorul unui cont de mail

În cazul înregistrării pe platformă cu contul **Google (2)** se va deschide o fereastră de dialog care va propune selectarea contului cu care doriți să vă înregistrați pe platformă, selectați contul.



Dacă ne înregistrăm cu ajutorul unui cont de mail **yahoo** spre exemplu, va apărea o fereastră de dialog pe care o veți completa.

**Full mane-** Numele Prenumele

**Email-** adresa de mail **\*\*\*\*\*@yahoo.com; \*\*\*\*\*@mail.ru**, etc,

**Password-** introduceți o parolă de acces, **Bifați** - acordul cu termenii și condițiile de utilizare. Pe poșta electronică va fi expediată o scrisoare de confirmare și deschidere a contului pe platformă, **click** pe butonul **Confirm Your Email Address**.

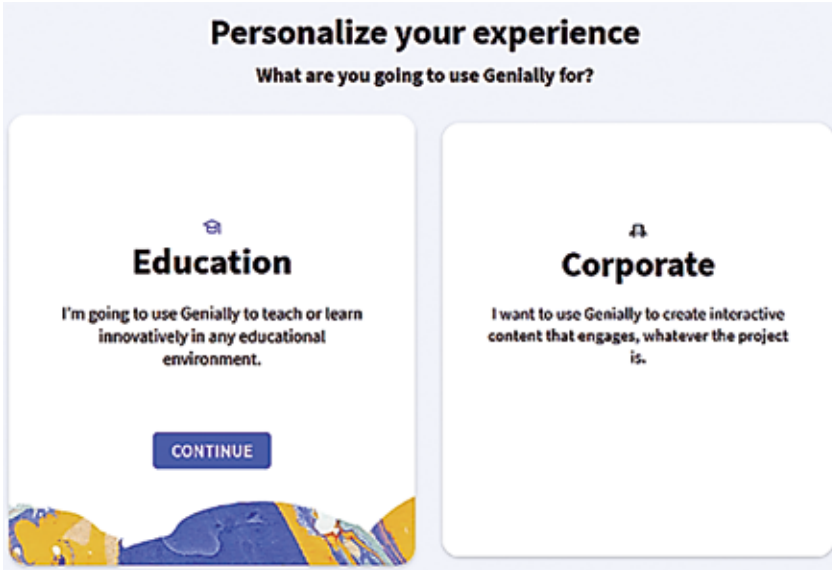
După crearea contului pe platformă se va afișa o fereastră de dialog în care sunt indicate

condițiile de utilizare a platformei, **click** pe butonul **Accept and Continue**.



Următorul pas este indicarea domeniului de activitate și rolului în calitate de utilizator al platformei. Selectați și indicați domeniul

de activitate **Education**, făcând **click** pe butonul **Continue**.



După selectarea domeniului va fi afișată o nouă fereastră pentru a confirma rolul/statutul în sistemul educațional. Selectăm statutul **Teacher** și nivelul de activitate în domeniul sistemului de învățământ.

How would you describe yourself?

Teacher

Student

Coordinator/Management

Other

După înregistrare se va afișa fereastra de **Start** a platformei, accesăm butonul **Start**.

### Combi-nații de taste folosite pe platformă:

- 1.Salvarea elementului
2. Decuparea elementului selectat
3. Copierea elementului selectat
4. Lipirea elementului selectat
- 5.Copierea textului într-un anumit format
6. Anularea acțiunii
7. Modificarea acțiunii
- 8.Regim de proiect

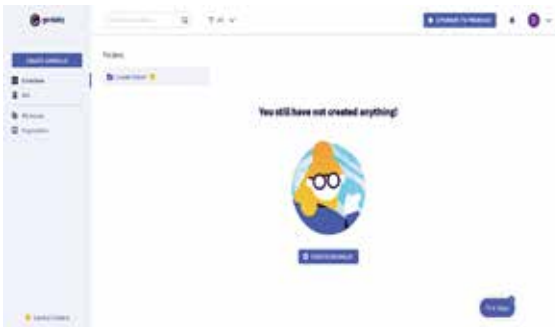


9. Selectare multiplă
10. Gruparea /divizarea elementelor
11. Regimul de mișcare a elementului
12. Blocarea elementului
13. Deblocarea elementului
- 14 Mișcarea elementului 1
15. Mișcarea elementului 10
16. Ștergerea elementelor

9	Multiple selection	Ctrl + Click
10	Group/Ungroup	Ctrl + G
11	Drag Mode	Ctrl + D
12	Block element	Ctrl + L
13	Unblock element	Ctrl + O + L
14	Move element 1px	⇧ + ⬅
15	Move element 10px	⇧ + ⬅ + ⌘
16	Delete element	Delete / Backspace

## Dashbordul: Spațiul de lucru personal

Produse ce pot fi elaborate pe platformă:



### Elementele spațiului de lucru:

1. Vor fi afișate produsele elaborate pe platformă ;
2. Coșul de gunoi a proiectelor- ne oferă posibilitatea de a restabili un proiect;
3. Validă cu abonament;
4. Biblioteca inspirației-ne afișează proiectele comunității de utilizatori ai platformei.

Accesăm prin click **Creations**, se va deschide biblioteca de produse pe care putem să le elaborăm pe platformă.



### Crearea Posterului Interactiv

1. Selectăm din meniul produselor **Interactive Image**.



Se face **Click** pe pictograma **Interactive Image** și se va afișa butonul **Create**, facem

**click** și va fi afișat spațiul de lucru pentru crearea posterului.



2. Facem **Click** pe pictograma **Create Interactive Imagi- ne** și se va afișa o fereastră de dialog: **Choose among our resources - Alege Resursa** pentru crearea unui fondal general al viitorului poster.



**Reprezintă primul pas de design al posterului digital.**

Pentru descifrarea elementelor barei de lucru a ferestrei, **alege Resursa:**

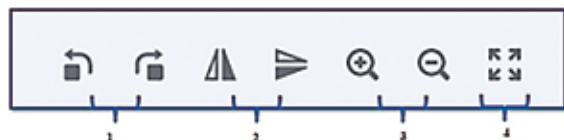
1. Preluarea imaginii de fondal din bibliotecă personală a dispozitivului personal;
2. Preluarea imaginii de fondalul în baza unui link;
3. Preluarea imaginii de fondal din Google Drive, legat de contul personal gmail;
4. Preluarea imaginii de fondal din driver Dropbox;



Din sursele propuse selectăm imaginea dorită, **se face click** pe imagine, ulterior aceasta se va afișa în fereastra **Alege Resursa.**

Selectăm imaginea prin **click**, accesând butonul **ACCEPT** .(2), fiind înserată, aceasta poate fi editată cu ajutorul meniului de instrumente.

Redactarea imaginii este înfăptuită la necesitate .



1. Modificarea imaginii, amplasarea verticală/orizontală a acesteia;
2. Modificarea imaginii oglindă;
3. Apropierea imaginii zoom;
4. Redimensionarea imaginii ;

După înserarea imaginii de pe fondal, platforma, timp de câteva secunde, va prelucra informația și va afișa **Dashbordul**- spațiului de redactare pentru posterul interactiv.





## Elementele Dashbordul

1. Bară de lucru ;
  2. Meniul contextual de instrumente ;
  3. Submeniul elementelor din bara contextuală ;
  4. Spațiul pentru integrarea coloanei sonore pentru fundal (**Add background audio**);
  5. Spațiul posterului interactiv;
  6. Bară de instrumente .
- 1.1. Bara de lucru
  - 1.2. Descifrarea elementelor



1. Anularea operației efectuate anterior;
2. Titlul posterului;
3. Adăugarea coautorului pentru colaborare;
4. Revizualizarea posterului în regim utilizator;
5. Publicarea posterului.

Pentru a lucra cu altă persoană în colaborare la poster, poți adăuga persoana în calitate de coautor al posterului, apelând la funcția **adăugarea coautorului** pentru colaborare.

1. Aplicăm funcția: **Adăugarea coautorului pentru colaborare**;

2. Introducem adresa de e-mail a persoanei, spre ex **\*\*\*\*@yahoo.com** , cu care doriți să construiți posterul, după introducerea adresei, faceți **click** pe butonul **All Set**.

**N.B. Lucrul în colaborare asupra posterului nu poate fi realizat concomitent.**

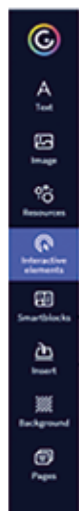
Pentru a publica posterul și pentru a-l distribui, este necesar să selectați modul de publicare în 2 opțiuni: Afișarea publică a posterului se realizează în biblioteca inspirației comunității, sau accesarea posterului în bază de link atribuit de platformă. A doua opțiune este publicarea posterului și restricționarea accesului în baza unui cod deținut de vizitator, opțiunea poate să fie activată doar cu un abonament.

### Funcția publicare Posterului All Set!

1. Adăugăm posterul în biblioteca publică;
2. Intitulăm posterul și realizăm o scurtă descriere a acestuia;
3. Accesăm cu un **click** butonul **All Set**.



## Meniurile și barele de instrumente

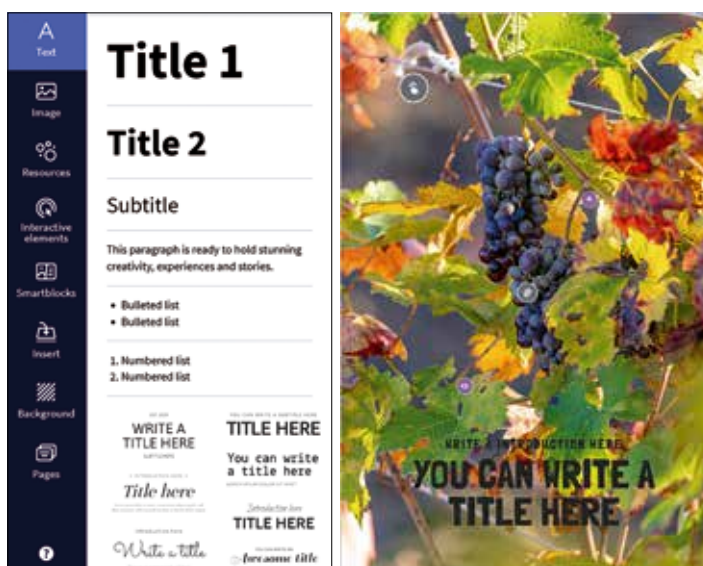


1. **Bloc Text:** Integrarea textului;
1. **Bloc Image:** Integrarea imaginilor gif, a elementelor png;
2. **Bloc Resources:** Integrarea pictogramelor, a figurilor geometrice și grafice, a scenelor, hărților, siluetelor;
3. **Bloc Interactive elements:** Integrarea semnelor convenționale: a butoanelor, a butoanelor text, al marcherilor pentru elementul interactiv;
4. **Bloc Smartblocks:** Integrarea elementelor grafice, a diagramelor;
5. **Bloc Insert:** Integrarea coloanei sonore, a linkurilor resurselor web: Google forms, wikipedia, google drivers, slideshare, etc.
6. **Bloc Background :** Modificarea designului fundalului;
7. **Bloc Pages:** Crearea noilor pagini de interacțiune.

## Blocurile elementelor din Bara contextuală

### 1. Bloc Text: Integrarea mesajelor textuale

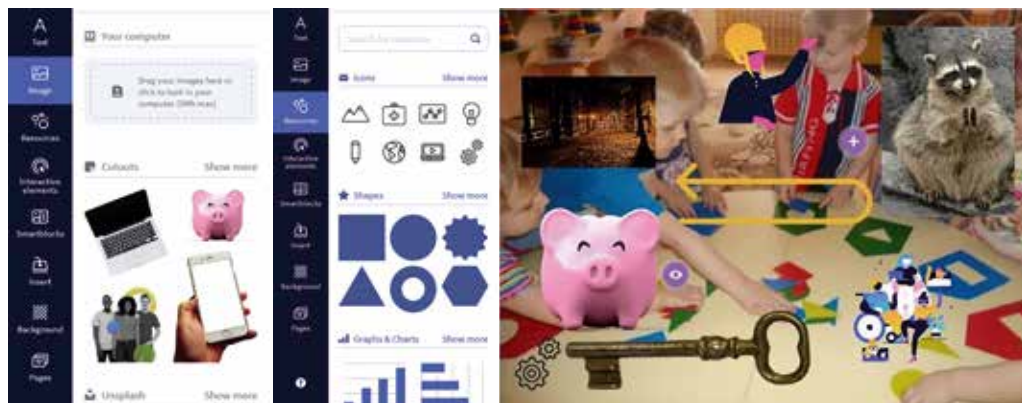
Pentru a introduce un text, accesăm simbolul convențional A (Text). Selectând fundalul necesar, machetul va fi afișat pe poster, ducem cursorul la spațiul textului, **click stânga**, ștergem modelul machetului propus, introducând textul necesar.



### 2. Bloc Image: Integrarea imaginilor Gif, a elementelor png.








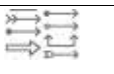








Este prezentată o vastă colecție de imagini: în format png, gif-uri clasificate pe categorii, care pot fi inserate și imagini din biblioteca personală (PC sau driver).

## Exemple de elemente integrate



### 3. Bloc Resources: Integrearea resurselor de tip: iconițe tematice, figuri geometrice, grafice, scene, hărți, siluete

Din colecția de elementele propuse din blocul **Resources** selectăm elementul necesar, care se va plasa pe poster. Elementele sunt mobile și pot fi poziționate în orice loc necesar din poster.

1	 <a href="#">Icons</a>	colecție Iconițe tematice	
2	 <a href="#">Shapes</a>	colecție Figuri geometrice, nurași pentru dialog	
3	 <a href="#">Graphs &amp; Charts</a>	Colecție șabloane, diagrame	
4	 <a href="#">Lines and arrows</a>	colecție Linii și Săgeți,	
5	 <a href="#">Illustrations</a>	Colecție figuri umane, personaje în acțiune	
6	 <a href="#">Scenes</a>	colecție Scene de acțiune, activități umane	
7	 <a href="#">Maps</a>	colecție hărți, elemente a continentelor, statelor	
8	 <a href="#">Silhouettes</a>	Colecție siluete Umane, floră, faună, obiecte, acțiuni/activități umane, etc	

Elementele de tip 1,2,4,7,8, pot fi colorate după necesitate.

Selectăm elementul necesar atașat pe poster, făcând **click** pe element. Acesta se va marca cu un chenar inserat cu o linie întreruptă.

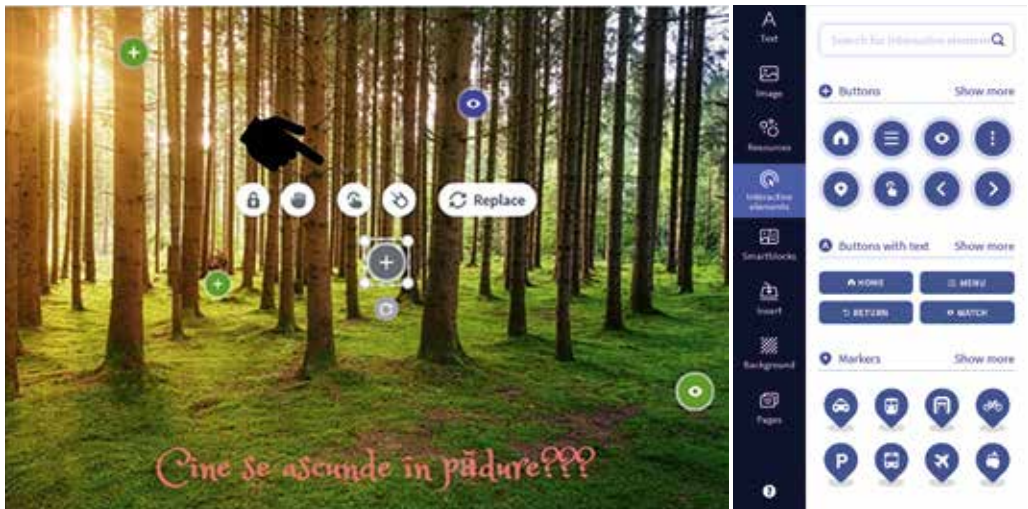
În colțul din stânga se va vizualiza un panou de redactare, **afișat cu următoarele instrumente:**



1. Decupare;
2. Dublarea imaginii;
3. Eliminarea imaginii;
4. Fixarea elementului pe poster în locul stabilit;
5. Poziționarea simetrică a elementelor pe un poster;
6. Setarea transparenței elementului;
7. Paleta de culori pentru a schimba nuanța, culoarea elementului;
8. Mobilitatea elementului integrat în poster (acesta poate fi mutat în orice loc a posterului).

#### 4. Bloc Interactive elements: Elemente interactive

Toate elementele integrate pe un poster pot deveni interactive datorită includerii funcției de interactivitate. Selectăm simbolul necesar, din biblioteca **Elemente interactive**. Acesta se va afișa pe poster. Facem **click stânga** pe simbolul/elementul selectat, după care se va afișa o **mini bară de instrumente pentru interactivitate** pentru a anima elementul selectat. Animarea poate fi realizată cu orice element din blocurile:1, 2, 3,4.



Exemplu poster: <https://view.genial.ly/61656edeb7fa340d64e58de9/interacti-ve-image-buna-dispozitie>

## Bara instrumentelor de interactivitate

1. Blocarea mobilității elementului;
2. Mobilitatea elementului;
3. Elemente de interactivitate;
4. Animație (element, text, imagine);
5. Modificarea simbolului.



Acest instrument ne permite să integrăm un volum mare de informații textuale, videoclipuri, linkuri externe, care se vor afișa atunci când accesăm elementul setat.

## Descrierea elementelor importante a instrumentului Elemente Interactive

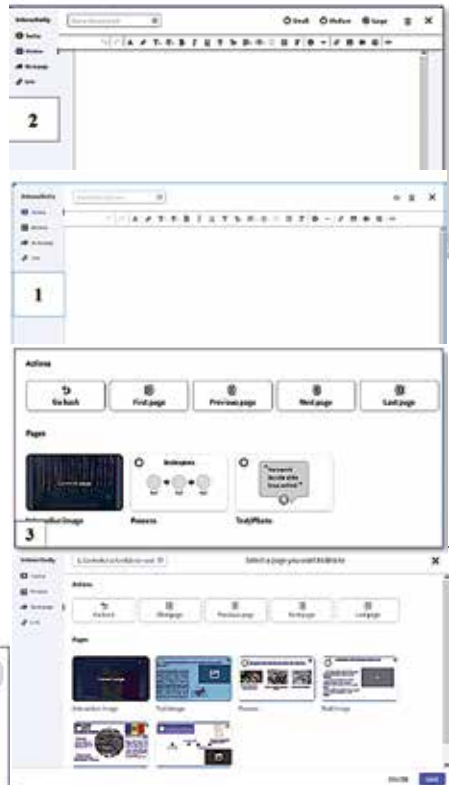


**1. TOOLTIP** – pentru introducerea conținutului unui text scurt, a unei imagini, a unui fișier video, a elementelor matematice, inserare inframe, a unui link extern, salvăm conținutul, accesând butonul **Save**:

**2. WINDOWS** – pentru introducerea unui conținut de text voluminos, a unei imagini, a unui fișier video, a elementelor matematice, inserare in frame, a unui link extern, salvăm conținutul, accesând butonul **Save**;

**3. GO TO PAGE** – setăm după necesitate redirectionare la paginile adiționale ale posterului (cu mai multe nivele) salvăm setările. Fiecărei cifre corespunde un slide adițional din poster.

**4. LINK** – inserarea unui link extern, marcând opțiunea **Display options** (modul de afișare a conținutului): în fereastră nouă/sau afișare direct în poster.





### Instrumentul animație (kometă)

Puteți anima un text, imagini, forme, tabele, ilustrații. Efectele fac ca un obiect să apară, să dispară, sau să se mute. Acestea pot modifica dimensiunea sau culoarea unui obiect. Selectați obiectul sau textul pe care doriți să îl animați. Faceți **Click** pe obiect, se va afișa bara **Instrumente interactive** selectați **Animație** și alegeți modul de afișare pe poster cu ajutorul submeniului **Opțiuni effect, timp de afișare.**

1. Animație de intrare/ieșire
2. Animație pe un traseu
3. Efectele de evidențiere
4. Startul animației, timpul efectului de animație

### 5. Bloc Smartblocks: Integrearea graficilor, elementelor grafice, diagramei



Acest bloc permite elaborarea diagramei personalizate, introducând datele în tabel și poate genera tipul de diagramă necesar.

Selectăm tipul de diagramă necesar făcând **click stânga**.

Pentru a personaliza diagrama, facem **dublu click stânga**, bara cu automat va proiecta un tabel de tip Excel, introducem datele, diagrama se va modifica conform datelor din tabel.

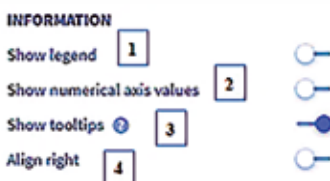
Diagrama poate fi setată și stilizată cu ajutorul barelor : **Data** și **Settings**



1. Introducerea datelor personale pentru a obține diagrama necesară;
2. Setarea diagramei și a modului de afișare: tip legendă, a valorilor, culoarea fontului, etc.

### Setare /afișare diagramă

1. Afișarea/Ascunderea legendei;
2. Prezentarea valorilor numerice în diagramă;
3. Prezentarea datelor când mișcăm cursorul pe diagramă;
4. Aranjarea pe dreapta a diagramei.



## 6. Bloc Insert: Integrarea coloanei sonore, linkuri ale resurselor web: Google forms, wikipedia, google drivers, slideshare, etc.

1. Inserarea coloanei sonore descărcate din PC (funcția activă doar pentru abonament);
2. Înregistrarea mesajului vocal direct (până la 10 minute);
3. Inserarea linkului extern din sursele propuse.

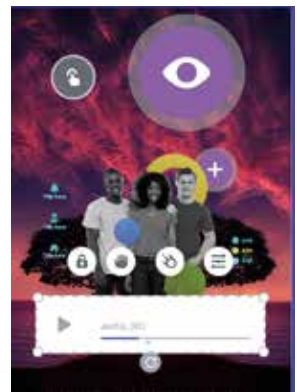
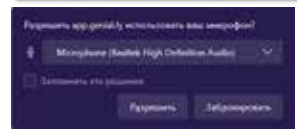
Pentru integrarea Coloanei Sonore este necesar să accesăm elementul grafic microfon, făcând **click** pe el, va fi afișată fereastra care va solicita permisiunea browserului de a activa microfonul PC, făcând **click** pe permite. Acum putem înregistra un mesaj vocal până la 10 min.



Coloana sonoră înregistrată va fi afișată pe poster, fiind proiectată și o bară de setare a derulării înregistrării vocale:

1. Derularea automată a coloanei sonore;
2. Derularea continuă;
3. Ascunderea coloanei sonore pe poster;
4. Folosirea ca melodie de fundal.

3. Setarea segmentului vocal (de derulare a mesajului vocal), indicați fragmentul dorit să se deruleze, ex: 00:10- 00:17.



## 7. Bloc Background: Desing al fundalului



Fondalul posterului poate fi modificat la necesitate în secțiunea **Canva**: inserăm o imagine din biblioteca proprie a PC personal, paleta de culori, librăria de șabloane, sau colecția de imagini oferită de Pixabay.

Pentru a deschide toată biblioteca, accesăm butonul **Show more**, făcând **click** pe el, se vor afișa o multitudine de imagini/ șabloane. Mișcăm cursorul spre imaginea selectată, facem **Click** pe ea. Fondalul posterului se va modi-



fica automat.

**Secțiunea Base** va crea un fondal de bază pe care va fi poziționat posterul.

## 8. Bloc Pages: Crearea unei noi pagini de interacțiune

Un poster cu mai multe niveluri presupune crearea unor pagini adiționale, care vor fi legate de elementele de bază din poster.



Acestea pot fi create în blocul **Pages**, în partea de sus a căruia este afișat butonul **Add page**, la accesarea butonului se va afișa o fereastră care va propune mai multe tipuri de șabloane a paginilor. Selectați șablonul necesar prin **Click**, șablonul se va marca, faceți **Click** pe butonul **Add**. Adăugăm numărul de pagini necesare.

Elementul **Bagheta Magică**, afișat în dreapta paginii, dă posibilitate de a seta:

1. Dimensiunea posterului și a paginilor adiționale;
  2. Tipurile de tranziții de afișare a paginilor adiționale; pagini;
  3. Modul de navigare pe poster;
- Selectăm efectele necesare prin **click** pe element, accesăm butonul **Apply Changes**.

Toate setările posterului sunt finalizate.

***Te felicit cu primul tău poster!!!***

Un poster interactiv reprezintă un mijloc interesant de a prezenta informația auditoriului, folosind o gamă largă de modalități de prezentare a conținutului tematic sub formă de text, imagini, mesaje vocale, videouri, linkuri externe și toate aceste informații sunt stocate pe un singur spațiu, acordând posibilitate elevului să exploreze conținutul într-un mod cât mai captivant și pe alocuri ca pe un Calendar Advent, în care sunt ascunse mici surprize plăcute și necesare.





## Exemple din bunele practici ale cadrelor didactice

Cadrul didactic	Model	Context
Ala Kutkuk, educator, IET Nr. 137, mun Chișinău	<a href="https://bit.ly/3tIGaD8">https://bit.ly/3tIGaD8</a>	Tema: Igiena Personală
Dina Colesnicenco, IET Gradinița "Prichindel", r.Căușeni	<a href="https://bit.ly/3vybMs0">https://bit.ly/3vybMs0</a>	Diseminarea experienței în cadrul proiectului cu colegii de breaslă: Extinderea abilităților digitale pentru cadrele didactice în vederea dezvoltării procesului educațional prin utilizarea platformelor digitale
Ucrainet Rodica, educator, IET Nr.7 "Guguță" or. Bălți	<a href="https://bit.ly/3hu3s3Z">https://bit.ly/3hu3s3Z</a>	Detectivul emoțiilor.
Cașu Diana, profesor de Pedagogie și Științe socio-umane (formator)	<a href="https://bit.ly/3M91fJs">https://bit.ly/3M91fJs</a>	Independența Republicii Moldova.

*\*Conținutul modelelor din cadrul tabelului ține de responsabilitatea cadrului didactic (autor) și nu reflectă în mod necesar viziunea autorilor de suport.*

### 3.4 Canva - Elaborarea materialelor didactice cu ajutorul platformei de design grafic

Gavrilenco Natalia

**Canva** - este cel mai bun instrument grafic pentru utilizatorii necalificați. Iar pentru cadre didactice este o alternativă a PPT-ului, mult mai extinsă. Acest instrument grafic online este extrem de simplu de utilizat și oferă o mulțime de șabloane, care pot fi utile cadrului didactic în elaborarea materialelor didactice. Confirmăm, că acest instrument grafic, este o modalitate rapidă și ușoară de a crea imagini și de a-i ajuta pe cei necalificați să exploreze „magia designului grafic.” Poți accesa **Canva** aici.

Astfel, **Canva** conține mai multe elemente, și anume:

**Șabloane:** care, fiind într-o gamă largă de categorii, permit crearea cu ușurință a imaginilor preferate. Unele dintre șabloane sunt: sigle, infografii, carduri, CV-uri, invitații, profiluri de socializare etc.

**Șabloane de profil social:** acestea au un impact grandios asupra creatorilor din mediul online. În calitate de șabloane sunt: pinul Pinterest, povestea Instagram și postările de pe Facebook, canalul YouTube Art, Miniatura YouTube, diverse Bannere de blog etc.,

**Elemente:** care includ nu numai imagini, dar și elemente ne semnificative, care pot fi adăugate la imaginile dvs, pentru ca acestea să arate mai atractiv.

**Videouri:** De asemenea, puteți face un mic videou introductiv chiar și în Canva. Este util și pentru creatorii conținuturilor YouTube, să ajusteze acele videoclipuri atractive la videoclipurile lor.

**Formate:** sunt disponibile pentru a descărca imagini și animații în diferite formate, cum ar fi: PDF, PNG, JPG, GIF.

**Partajarea ușoară:** partajați prezentările pe Facebook, e-mail și Twitter direct de la Canva, atunci când vă creați contul.

**Forever Backup:** Canva va salva automat imaginile editate. Nu este nevoie să vă faceți griji pentru backup, până când nu ajunge la 1 GB.

**Interfață ușoară:** funcțiile de glisare și fixare, cât și interfața ușoară, facilitează efortul depus.

**Separarea dosarelor:** în cazul în care creați imagini pentru diferite platforme, precum Facebook sau Instagram, este ușor să le separați și să le aranjați în diferite foldere.

În continuare, vă prezentăm materialele didactice utilizate în Canva. Diplomele și certificatele de participare care sunt create de Canva, reprezintă recompense așteptate atât de cadrele didactice, cât și de educabili. Aceasta, este o altă opțiune pe care o oferă Canva-crearea certificatelor de participare în bază de șabloane (vezi imaginea de mai jos).



Acest instrument este util și oferă posibilitatea de a crea fișe interactive, filme și serii

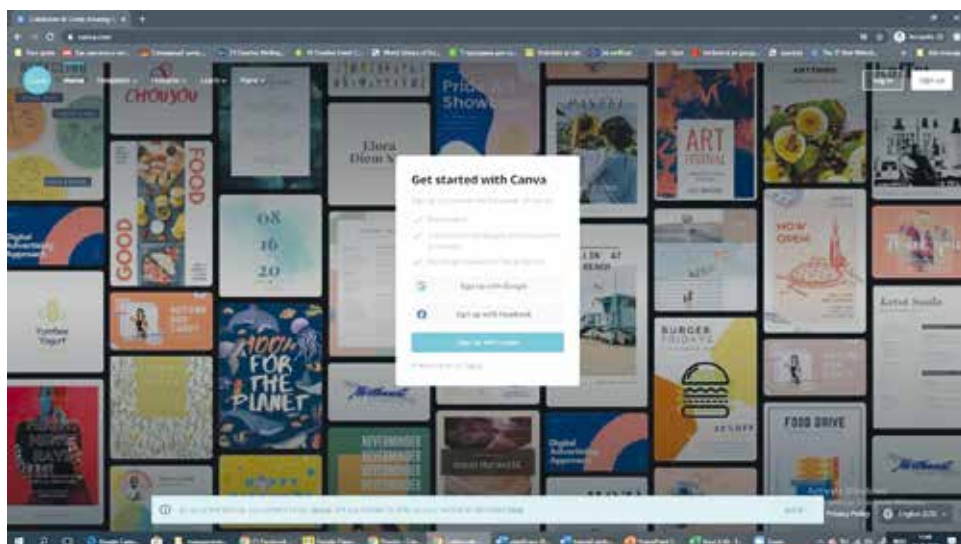
educaționale, imagini colaje, broșuri, flyere, cărți de vizită, invitații. În imaginea de mai jos, este reprezentat un experiment pentru treapta preșcolară.

În continuare, vă prezentăm etapele de logare și accesare în Canva, fiind necesară doar crearea unui cont de Google.

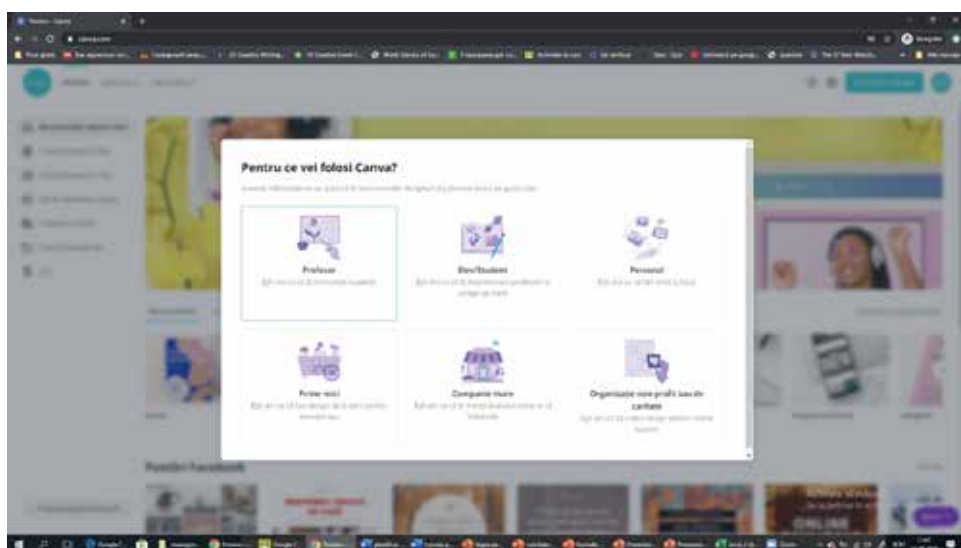


## Etapele de logare în instrumentul Canva

Accesați canva.com și selectați una din modalitățile de logare: google sau facebook.

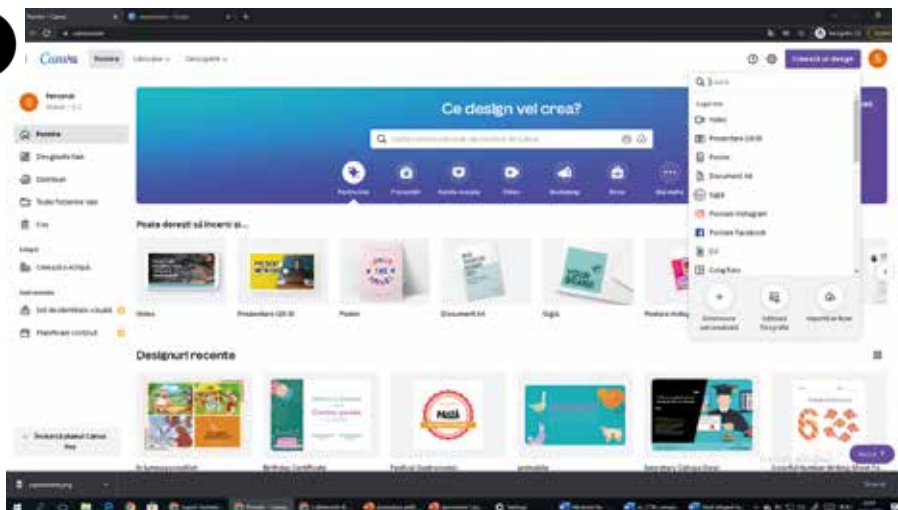


Selectați caseta: Profesor



Odată ajunși pe pagina principală a instrumentului Canva, veți observa că aveți propriul cabinet, precum și posibilitatea de a crea o multitudine de produse online.

1



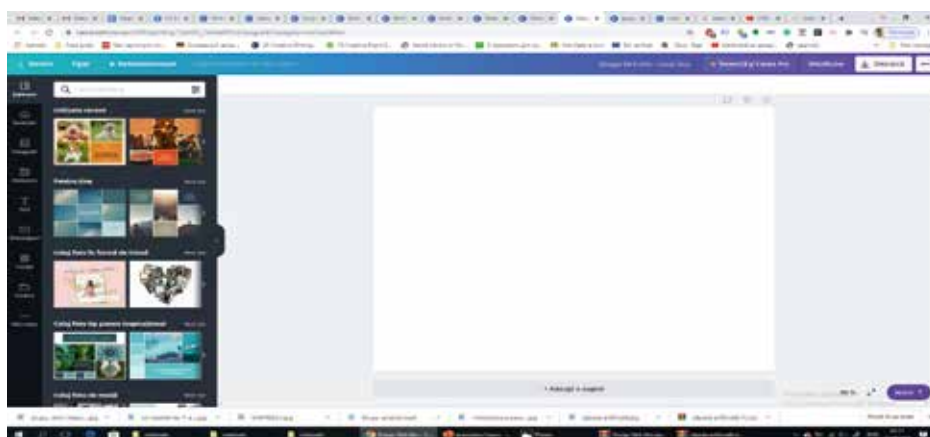
2

1 - În partea stângă a imaginii veți regăsi cabinetul dvs. virtual, care conține pagina de pornire. În designurile mele veți regăsi lucrările create de către dvs, pe care le puteți distribui și colegilor. La fel, aceste materiale, pot fi sortate și introduce în foldere separate. Toate materialele pot fi șterse prin butonarea coșului.

O altă oportunitate a acestei aplicații, reprezintă colaborarea cu alți colegi, cu care puteți crea o echipă care să participe la elaborarea unui poster comun.

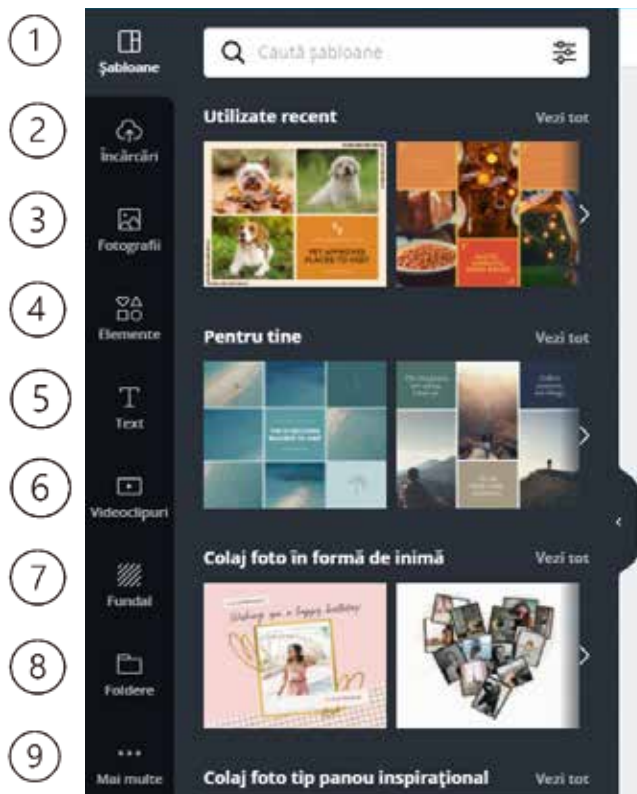
2 - În partea dreaptă a imaginii găsim opțiunea „crează un design”, care reprezintă primul pas de bază în desfășurarea procesului de lucru asupra materialului didactic. După cum observați, Canva propune o multitudine de posibilități, precum sunt: video, prezentare, poster, document A4, siglă, CV, colaj, și multe altele.

### **Pagina de lucru al instrumentului Canva (cea mai importantă pagină)**



Pagina alba, reprezintă masa de lucru, unde se editează și se creează materialul propriu -zis. Din stânga se aduc șabloanele, imaginile, textul, elementele în pagina alba, care pot fi amplasate după bunul plac.

## Instrumente de lucru în Canva



1. Șabloanele – modele deja create care pot fi preluate, adaptate, modificate;

2. Încărcările – se încarcă fișiere, precum: poze, imagini, filmulețe video din calculatorul nostru sau de pe o altă aplicație;

3. Fotografii – imagini oferite de către Canva care pot fi preluate (din galerie);

4. Elementele – includ diferite elemente, altele decât imaginile, structurate pe diverse teme;

5. Textele – includ modele de texte care pot fi inserate pe pagina albă;

6. Videoclipuri – o galerie cu filmulețe video scurte;

7. Fundalul – sunt niște imagini colorate care pot servi drept fundal pentru materialul creat;

8. Folderele – reprezintă un container virtual, într-un sistem de fișiere digital;

9. Mai multe – oferă alte posibilități, precum: audio, diagrame, ș.a

Utilizând aceste instrumente, poți obține materiale didactice de cea mai înaltă calitate. În acest context, ținem să menționăm și alte modele, precum sunt: abțibilduri, medalii, care îi fac pe educabili să se simtă bine, atât psihic cât și fizic.



## Modalități de descărcare a materialului elaborat



- 1- Butonul – care ne permite să aflăm posibilitățile de a face rost de materialul creat, prin descărcarea acestuia;
- 2- Descarcă – materialul creat poate fi descărcat în format: pdf, png, jpg ș.a;
- 3- Distribuie linkul – obținerea unui link a materialului creat și distribuirea lui către colegi;
- 4- Prezentare – materialul poate fi prezentat online, direct din Canva, fără a fi în computerul nostru;
- 5- Prezintă înregistrarea – posibilitatea de a înregistra cu voce și de a formata materialul video;

Următoarele opțiuni permite posibilitatea plasării materialului pe diferite rețele de socializare: (facebook, twitter, Instagram). Materialul poate ajunge și pe google drive sau e-mailul personal. Și sunt doar puținile modalități de descărcare a materialului elaborat.

## Bunele practici ale cadrelor didactice în Canva

Cadrul didactic	Model	Context
Cerlat Dorina, educatoare, gr.II , IET ROMANIȚA s.Dubăsarii Vechi r.Criuleni	<a href="https://bit.ly/3gZwhVK">https://bit.ly/3gZwhVK</a>	„Sistemul Solar”
Cateli Irina, profesoară de Cunoașterea mediului și cultura ecologică, Colegiul “Vasile Lupu”, or. Orhei	<a href="https://bit.ly/3JJ9wSB">https://bit.ly/3JJ9wSB</a>	„Factorii de mediu”

Usatâi Emilia, profesoară de Psihologie și Sociologie, Colegiul "Mihai Eminescu" or. Soroca	<a href="https://bit.ly/3gXIPNx">https://bit.ly/3gXIPNx</a>	„Focus grup”
Usatâi Emilia, profesoară de Psihologie și Sociologie, Colegiul "Mihai Eminescu" or. Soroca	<a href="https://bit.ly/3LVXIyj">https://bit.ly/3LVXIyj</a>	„Teoriile explicative în domeniul devianței”
Lungu Natalia, educatoare, IET. Nr. 91, mun. Chișinău	<a href="https://bit.ly/33xUOy9">https://bit.ly/33xUOy9</a>	„Experiment LAVA”

*\*Conținutul modelelor din cadrul tabelului ține de responsabilitatea cadrului didactic (autor) și nu reflectă în mod necesar viziunea autorilor de suport.*



## Molulul IV. Adaptarea jocurilor didactice la tendințele digitalizării în educație

Jocul didactic urmărește un scop bine determinat, acesta presupune o situație, anumite condiții, reguli. El are menirea de a plasa educabilul în lumea cunoștințelor, de a-l înarma cu deprinderi, de a putea opera cu lexemele. Prin intermediul jocului obișnuim copilul să gândească independent, să aplice cunoștințele acumulate preventiv, în diferite situații.<sup>28</sup>

În acest context, în următorul capitol dorim să prezentăm instrumentele educaționale online, prin care putem adapta jocul didactic pe mediul online. Urmează să fie abordate un șir de instrumente care pot fi aplicate educabililor sub formă de joc didactic, în contextul digitalizării în educație.

### 4.1 Word Wall – cel mai simplu mod de a crea propriile resurse de predare

Cașu Diana

Jocurile digitale reprezintă un mediu potrivit de promovare a învățării active și de îmbunătățire a competențelor de rezolvare a problemelor.

În proiectarea unei activități de învățare bazată pe jocuri, este necesară definirea elementelor ce caracterizează un joc educațional. Valorile pedagogice au un rezultat determinat, dacă profesorul ține cont de faptul că nu poate învăța elevii doar într-un singur mod, ci diferit, în funcție de aptitudinile personale, de situația în care se produce învățarea și de conținutul ce urmează a fi învățat.

Prof. Maja Pivec (Universitatea de Științe Aplicate FH Joanneum, Graz, Austria) și Michela Moretti<sup>29</sup> au construit clasificarea jocurilor educaționale în șase obiective principale:

- memorie/repetare;
- abilități/ dexteritate/distribuție/precizie/, senzori/motoare;
- aplică concepte / reguli (adaptare și transfer de cunoștințe într-un context nou, utilizarea de informații, metode și teorii în situații noi);
- de luare a deciziilor / strategiilor și de rezolvare a problemelor (analiza cunoștințelor bazate pe rezolvarea problemelor, predicție, concluzii de proiecție, alegere, argumentare);
- interacțiune / valori / culturi sociale (înțelegerea mediului social și altele);
- capacității de învățare / auto / câștig /autonomie.<sup>30</sup>

În acest context de realizare a sarcinilor pedagogice, un instrument eficient și interactiv, îl constituie Wordwall.

Wordwall este o platformă în care se pot crea diverse activități interactive pentru elevi: fișe, chestionare, potrivituri, jocuri de cuvinte, identificarea unor cuvinte lipsă.

<sup>28</sup> Nistor A. JOCUL DIDACTIC – METODĂ EFICIENTĂ DE DEZVOLTARE INTELCTUALĂ A ELEVILOR LA MICA ȘCOLARITATE, UNIVERS PEDAGOGIC NR. 3 (51), Chișinău, 2016. Disponibil pe Internet la adresa: [https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag\\_file/60\\_65\\_Jocul%20didactic%20%E2%80%93%20metoda%20eficienta%20de%20dezvoltare%20intelectuala%20a%20elevilor%20la%20mica%20scolaritate.pdf](https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/60_65_Jocul%20didactic%20%E2%80%93%20metoda%20eficienta%20de%20dezvoltare%20intelectuala%20a%20elevilor%20la%20mica%20scolaritate.pdf) (19.02.22)

<sup>29</sup> SCRATCH Primii pași în programare, <http://www.agtech.ro/scratch/introductere.html>

<sup>30</sup> <https://beaconing.eu/ro/modelul-de-invatare-prin-digital-game-based-learning-invatare-bazata-pe-jocuri/>

Accesăm site <https://wordwall.net>, primul pas pe care trebuie să-l realizăm este modificarea limbii de afișare pentru comoditatea utilizării platformei.

### Avantaje platformei Wordwall



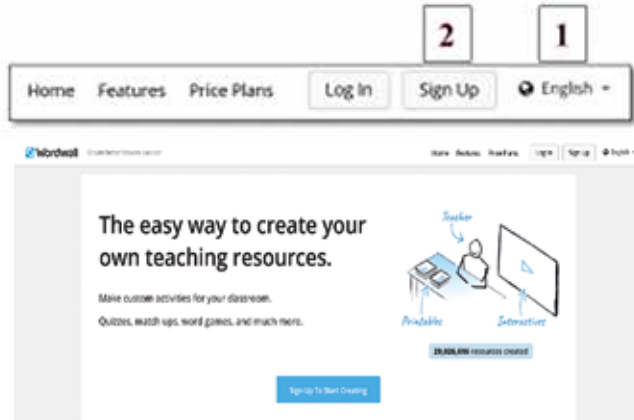
### 1. Modificarea limbii în care se va afișa platforma.

**Click** pe **(1)English**, se va deschide o fereastră cu lista de limbi în care poate fi utilizat site. Selectăm din listă „**Română**” **click**.

Următorul pas pe care îl realizăm este crearea contului pe Wordwall.

### 2. Crearea contului pe platformă: **Click** pe **Sign Up/Înregistrează-te (2)**

Català	Cebuano
Čeština	Deutsch
English	Español
Français	Hrvatski
Indonesia	Italiano
Lietuvių	Magyar
Melayu	Nederlands
Polski	Português
✓ Română	Slovenčina
Slovenščina	Srpski



### Înregistrarea pe Platformă



1. Ne înregistrăm cu ajutorul **contului Gmail**.

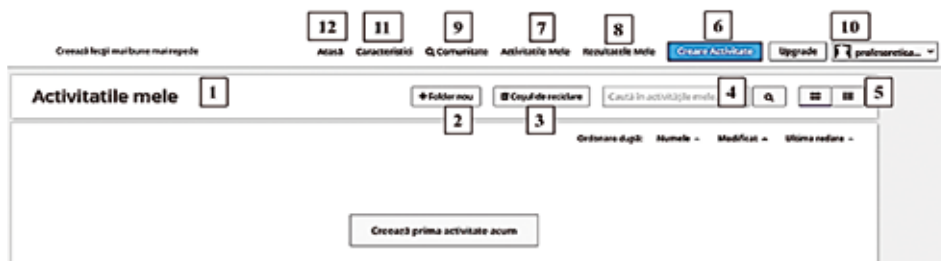
2. Ne putem înregistra utilizând adresa de e-mail pe orice altă platformă. Completăm compartimentele solicitate.

3. **Bifăm click**, accept condițiile de utilizare și politica de confidențialitate.

4. Faceți **Click** pe **Înregistrează-te**, dacă v-ați înregistrat prin

modul (2), pe poșta electronică va fi expediat un e-mail de confirmare a înregistrării. Veți primi un mesaj informativ cu privire la folosirea contului: **Planul Bază Gratuit**, posibilitățile acestuia sunt limitate la crearea a **5 activități interactive**, dar ne acordă posibilitatea să utilizăm activitățile publicate de comunitatea, pe care le putem adăuga în compartimentul **Activitățile Mele**.

## Descrierea elementelor Dashbord-ului cabinetului personal.



1. Spațiul din cabinetul de creație a activităților interactive;
2. Crearea mapei tematiche cu un conținut;
3. Coșul de reciclare;
4. Motorul de căutare a activităților create în cabinetul personal;
5. Modul de afișare a activităților;
6. Crearea activităților interactive;
7. Spațiul de afișare a activităților;
8. Rezultatele statistice a parcurgerii activităților (jocurilor), elevilor.
9. Biblioteca activităților interactive a comunității utilizatorilor wordwall;
10. Contul personal cu date personale;
11. Descrierea caracteristicilor (posibilităților) <https://wordwall.net/ro/features>;
12. Redirecționează la pagina principală a platformei.

### 1. Spațiul din cabinetul de creație a activităților interactive

În spațiu „**Activitățile mele**” se afișează exercițiile elaborate pe platformă.

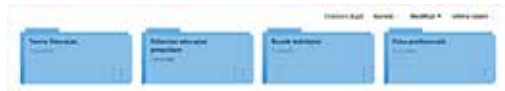


Acestea pot fi aranjate în mape tematice, făcând **click** pe butonul (2) **Folder nou**, se va afișa o mapă, denumim mapa și facem **Click** pe **Creează**.

Jocurile pot fi șterse, dar la necesitate restabilite cu ușurință, accesând coșul de reciclare (3). Activitățile pot fi afișate în două moduri ,accesând (5):

## 5. Crearea activităților interactive

Pentru a crea o activitate pe platformă, facem **click** pe **Creare Activitate** (6), se va deschide o fereastră în care vor fi afișate **18 șabloane** de activități interactive, valabile pentru **Planul Bază Gratuit**.



Se va selecta șablonul necesar, fiecare șablon are o descriere a activității, selectați după necesitate șablonul necesar.

1. Intitulați activitatea;
2. Propuneți instrucțiunile de rigoare, sau formulați propriile instrucțiuni;
3. Completați rubricile cu afirmații adevărate și false în casele corespunzătoare. Salvați rubricile completate, făcând **click** pe butonul **Terminat**.



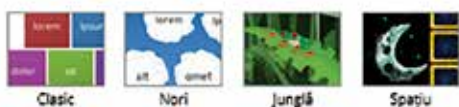
După elaborarea activității, rezultatul final se va afișa într-o fereastră de prezentare a acesteia.

Următorul pas pe care trebuie să-l realizăm în șablonul dat, este să setăm viteza de derulare a afirmațiilor.

1. **Opțiuni de setare:** timpul, viteza, numărul de vieți, în alte șabloane setările vor fi afișate în corespundere cu tipul de șablon selectat. Salvăm setările efectuate.

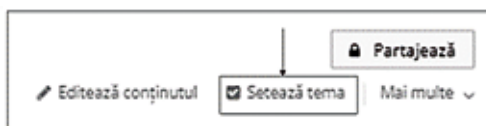
2. **Tema:** Desingul de prezentare al activității. Prin **click**, selectăm tema de prezentare a activității.

#### Tema



3. **Partajarea** - este modul de distribuire a activităților create pentru elevi. Aceasta poate fi setată prin mod **Privat** sau **Public**.

Dacă dorim să păstrăm activitatea în regim **Privat** de folosire, sau pentru a distribui diverse exerciții pentru elevi, facem **click** pe butonul **Setează tema**.



Pentru a seta funcția **activitățile publicate în biblioteca comunității**, vom parcurge secțiunea **Activitățile Mele**. Se face **Click** pe butonul marcat cu trei puncte, în partea dreapta de jos a listei, alegem **Setează tema**, realizând setările necesare.



Se va afișa o nouă fereastră de dialog - **Configurare temă**. Prin această platformă avem posibilitatea să culegem datele statistice calitative și cantitative ale reușitei elevilor în urma realizării exercițiilor. Pentru aceasta trebuie să setăm funcția de configurare a datelor: marcăm **introdu numele elevului**; termenul de realizare a exercițiului, setăm termenul limită de parcurgere a activității: data, afișarea

rezultatelor: răspunsurilor corecte; clasamentul, etc.

Facem **Click** pe butonul **Începe**. Se va afișa o fereastră nouă: **Set de teme**, **Click** pe **Copiază** link de acces. **Click** pe butonul **Terminat**.

Platforma ne oferă posibilitatea ca accesul la activitate să fie partajat sau încorporat pe alte platforme din lista afișată și în baza accesului la QR cod, care poate fi cu ușurință scanat cu ajutorul smartphon-ului. După setarea temei, rezultatele parcurgerii exercițiilor de către elevi vor fi stocate în Secțiunea **Rezultatele Mele**.

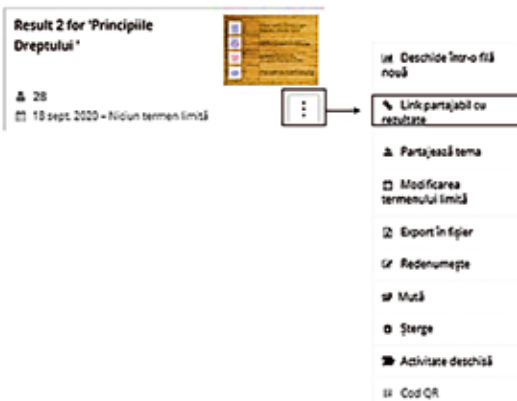
<https://wordwall.net/play/23509/283/509>



Datele vor prezenta: numărul de elevi care au realizat exercițiul, punctajul mediu acumulat de grup, numărul elevilor care au acumulat un punctaj maxim, la fel și alte date

în formă de diagrame, clasament, rezultate acumulate în funcție de întrebare, per elev sau individual (răspunsuri: corecte/incorecte, timp de realizare).

Rezultatele pot fi distribuite elevilor prin **Click** pe trei puncte, marcate de chenarul din imagine, se va afișa o listă a acțiunilor pe care le putem realiza, selectăm **Link partajabil cu rezultate**, **click** pe **Copie**, expediem linkul elevilor.



### Comutarea șablonului

Reprezintă potrivirea șablonului realizat cu altul compatibil. Această comutare va modifica modul de prezentare a activității sub un alt design și un alt mod de afișare a exercițiului.

În partea dreaptă a fiecărei pagini de activitate se vor afișa variantele cele mai potrivite pentru comutare. Șablonul original este indicat în partea de sus, cu toate celelalte opțiuni, care sunt indicate mai jos.



Unele tipuri de șabloane, nu pot fi comutate sau pot fi limitate în opțiuni disponibile, de exemplu: **Anagrama** sau **Căutarea de cuvinte**, care funcționează doar ca un text simplu.

Dacă materialul conține imagini, numere sau caractere speciale, acestea nu se pot converti întotdeauna în șabloane text. Unele șabloane necesită o cantitate minimă de conținut. De exemplu, un **Whack-a-mole**, necesită cel puțin 5 răspunsuri corecte și 5 răspunsuri incorecte. Unele șabloane, cum ar fi **Roata aliațoarea**, au o listă simplă de conținut, care nu poate fi convertită în structuri mai complexe, precum întrebări și răspunsuri.

### 9. Biblioteca activităților interactive a comunității utilizatorilor Wordwall;

În biblioteca comunității puteți identifica în baza cuvintelor-cheie activități interactive, publicate de alți utilizatori ai platformei. De asemenea, avem posibilitatea de a salva activitățile interesante în secțiunea **Activitățile mele**, putem salva activități, dar fără a interveni cu modificări de conținut. Mai multe posibilități le oferă pachetul Standard sau Pro.

Jocul didactic este un mijloc important de educație intelectuală, extrem de eficient și atractiv, care pune în valoare și antrenează capacitățile creatoare ale copilului. Învățând într-un stil creativ, copiii își dezvoltă anumite abilități creative. În activitatea de predare, jocul didactic digital, generează atractivitate, plăcere, destindere, acolo, unde înainte de a explora această activitate interactivă, erau doar reguli, teme și dezinteres. El imprimă activității didactice un caracter dinamic și captivant, induce o stare de bucurie și destindere care previne monotonia și oboseala, și fortifică energiile intelectuale creatoare ale elevilor. Învățarea pe bază de jocuri digitale este adesea bazată pe simulare, pe explorare și/sau joc de rol, având ca scop dorința de a depăși decalajul dintre teorie și practică.<sup>31</sup>

<sup>31</sup> Jocul Digital în Educație. <https://beaconing.eu/2018/04/12/jocul-digital-in-educatie/>

## Exemple de bune practici de lucru pe Platforma Wordwall

Cadrul didactic	Model	Context
Hantea Larisa, profesoară Bazele Legislației, Colegiul "Iulia Hasdeu" din Cahul	<a href="https://bit.ly/35hEW3V">https://bit.ly/35hEW3V</a>	<i>Tema Dreptul Muncii, joc didactic: cuvinte ascunse</i>
Colesnicenco Dina, Educatoare, IET Grădinița Prichinde, r. Căușeni.	<a href="https://bit.ly/348U0Ac">https://bit.ly/348U0Ac</a>	<i>Joc didactic:În lumea poveștilor</i>
Ucrainet Rodica, Educatoare, IET Grădinița nr 7, Bălți	<a href="https://bit.ly/3pq5R4j">https://bit.ly/3pq5R4j</a>	<i>Jocul didactic: Descoperă emoțiile</i>
Meleca Viorica, Educatoare, IET Nr.27. mun. Chișinău	<a href="https://bit.ly/3vxfkur">https://bit.ly/3vxfkur</a>	<i>Joc Didactic: Dezmeardă cuvântul</i>
Алена Главчева, преподаватель Психологии. Колледж имени Михаила Чакира, Комрат.	<a href="https://bit.ly/36V22h7">https://bit.ly/36V22h7</a>	<b>Тема: Память, Дидактическая игра</b>

\*Conținutul modelelor din cadrul tabelului ține de responsabilitatea cadrului didactic (autor) și nu reflectă în mod necesar viziunea autorilor de suport.

### 4.2 Slidemia - o resursă interactivă suplimentară explorată în era digitalizării educaționale

Garbatovschi Valeria

Jocul didactic are o valoare deosebită la orice vârstă a educabilului, diferențiindu-se doar prin amploarea acestuia, de exemplu, la vârsta preșcolară, reprezintă o activitate dominantă pentru dezvoltarea cognitivă, socială, fizică, ș.a., iar odată cu creșterea vârstei, scade frecvența utilizării jocului didactic, însă acesta își păstrează valențele sale formative. Astfel, jocul didactic poate fi utilizat atât pentru captarea atenției, cât și pentru consolidarea noilor achiziții cognitive, verificarea acestora.

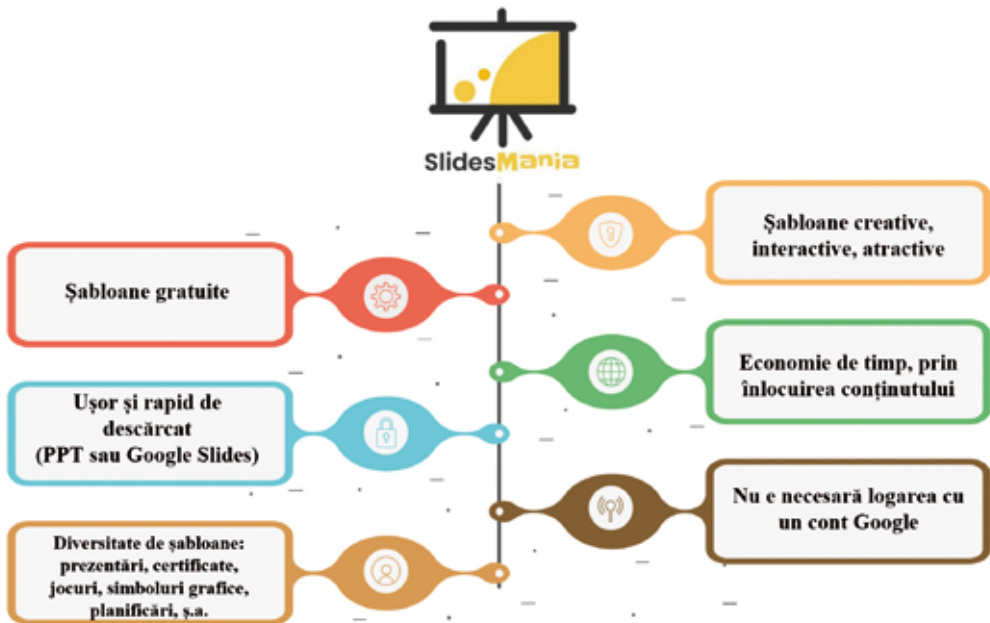
Referindu-ne la jocul didactic, constatăm că acesta este o activitate care sprijină înțelegerea obiectivelor planificate, fixarea și formarea unor deprinderi durabile, precum și împlinirea personalității școlarului mic. Fiecare joc didactic cuprinde următoarele componente constitutive: conținutul, sarcina didactică, regulile jocului, acțiunea de joc<sup>32</sup>.

În mediul virtual, jocul didactic poate fi adaptat și desfășurat elaborând exerciții interactive, concursuri, quizz-uri de echipă sau individuale cu ajutorul site-urilor, instrumentelor Web: Slidemia, Nearpod, Learning apps, ș.a.

**Slidemia** -reprezintă un site unde pot fi accesate o serie de șabloane a unor prezentări creative, cu instrucțiuni incluse pentru adaptarea unui concurs, teme variate ale acestora, certificate, care sunt utile în domeniul educațional, dar nu numai, și sunt valoroase prin gradul ridicat de accesibilitate, diversitate, de modele, dar și a timpului economisit în înlocuirea elementelor din șablon. În figura de mai jos, sunt reprezentate mai detaliat beneficiile utilizării acestui site.

<sup>32</sup> Nistor A. Jocul didactic – metodă eficientă de dezvoltare intelectuală a elevilor la mica școlaritate. În: Univers Pedagogic, nr.3 (51) 2016, p.60 [https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag\\_file/60\\_65\\_Jocul%20didactic%20%E2%80%93%20metoda%20eficienta%20de%20dezvoltare%20intelectuala%20a%20elevilor%20la%20mica%20scolaritate.pdf](https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/60_65_Jocul%20didactic%20%E2%80%93%20metoda%20eficienta%20de%20dezvoltare%20intelectuala%20a%20elevilor%20la%20mica%20scolaritate.pdf) (accesat 07.02.2022)





**Figura 3. Beneficiile privind utilizarea site-ului Slidemia**

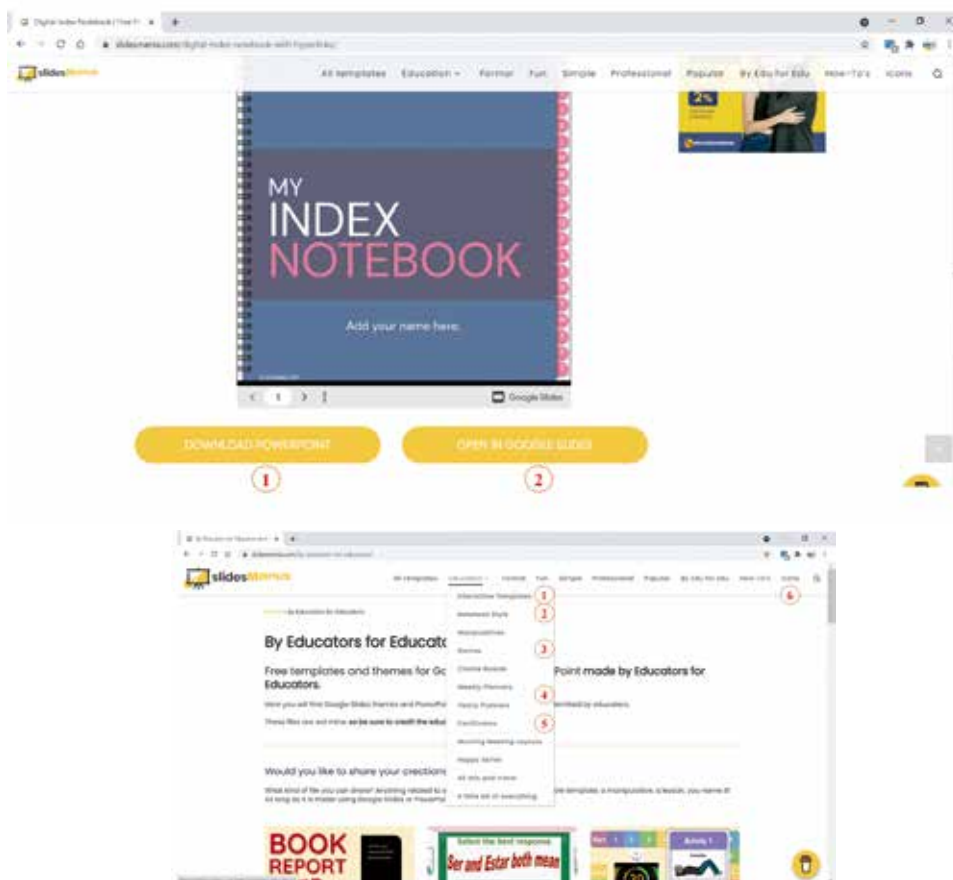
Un exemplu de joc care poate fi preluat de pe acest site constituie „Adevărat sau fals”, care este conceput din 15 întrebări, iar în momentul selectării unui număr de întrebări din multitudinea de steluțe, veți fi direcționat la slide-ul cu acel număr. În acest șablon sunt incluse toate tranzițiile, astfel încât dacă accesezi simbolul unei săgeți, revii la diapozitivul cu numerele întrebărilor. E suficient conținutul să fie adaptat la tematica necesară și puteți juca, evalua achizițiile cu educabilii dvs.



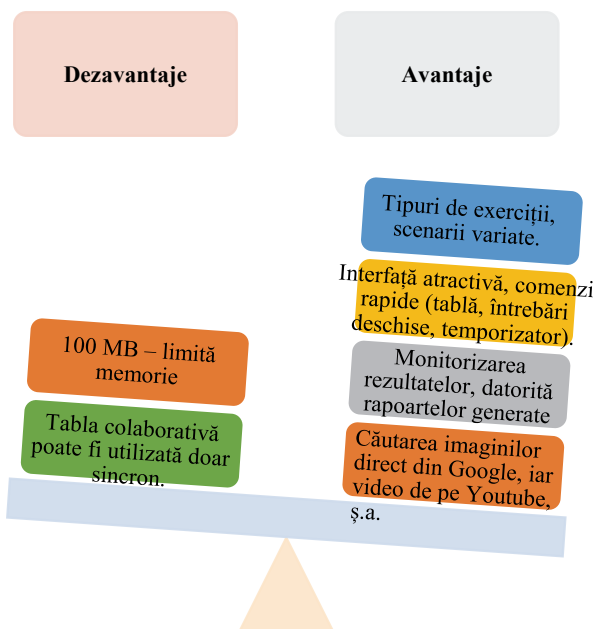
### 4.3. Nearpod-o platformă interactivă de învățare, aplicată în demersul didactic

În continuare, vă prezentăm compartimentele care pot fi accesate în mod intuitiv, de la rubrica „Education”/ „Educație”, de unde se selectează șablonul necesar, fie că avem nevoie de șabloane interactive (1), stil „caiet (2), jocuri (3), planificatori săptămânali și anuali (4), certificate (5) sau simboluri grafice (6). Apoi, se descarcă în format Microsoft Power Point (1) sau Google Slides (2) pentru a fi editat (vezi în imaginile de mai jos).

#### Posibilitățile de descărcare a șablonului

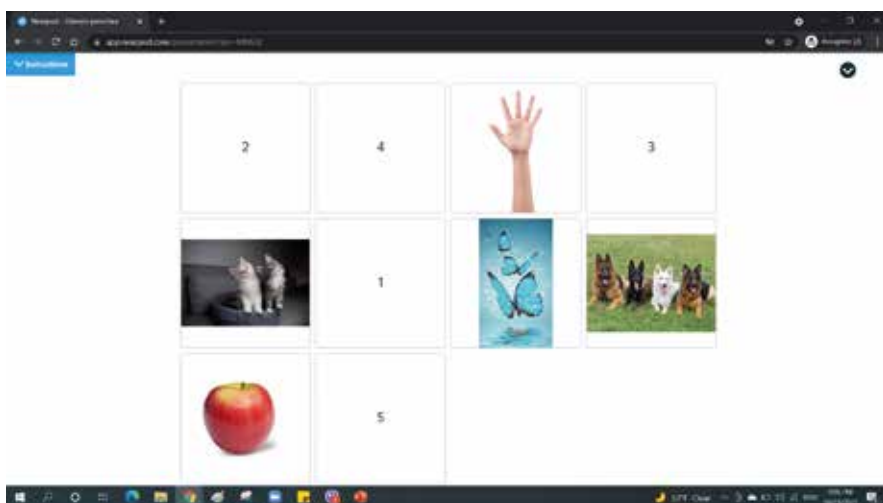


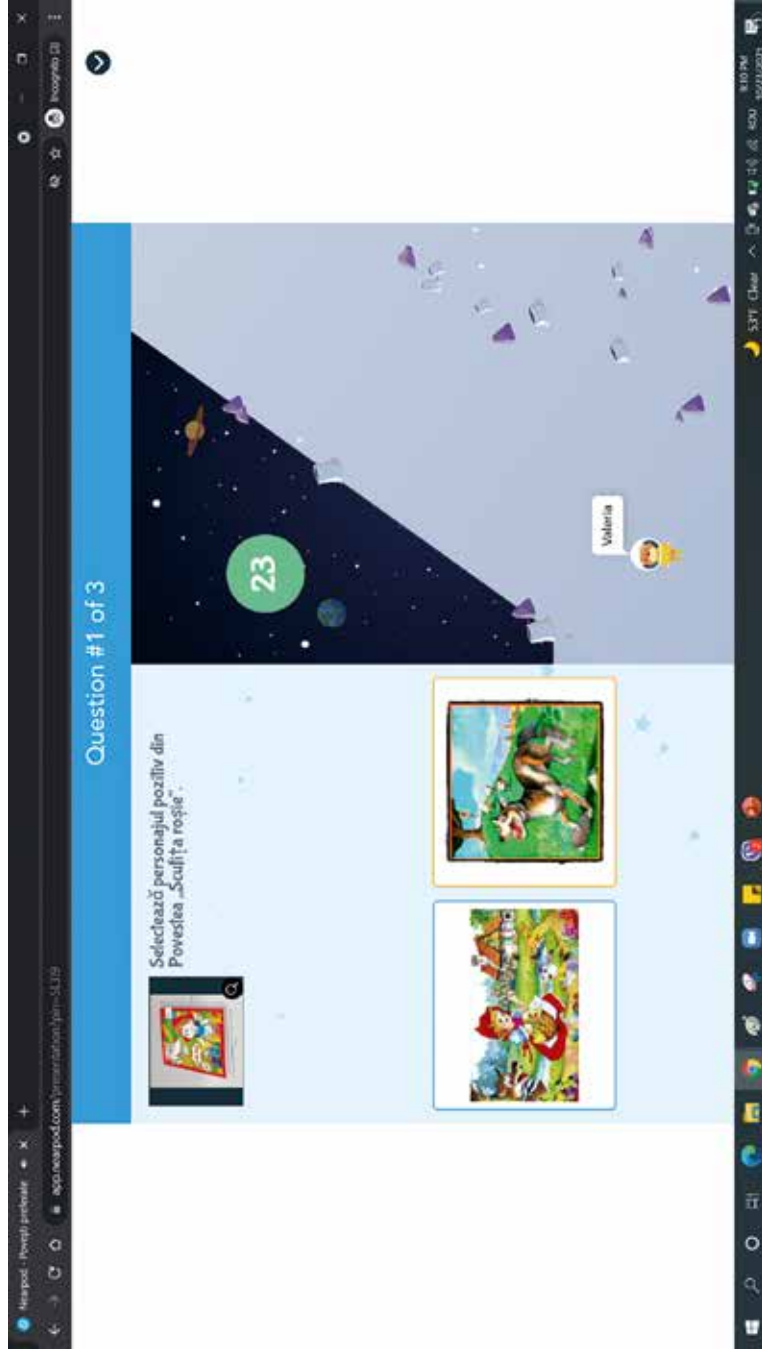
**Nearpod**, inițial, a fost conceput pentru a ajuta cadrele didactice să gestioneze dispozitivele inteligente, care deveneau din ce în ce mai disponibile în instituțiile lor, pentru realizarea evaluărilor formative și implicarea educabililor. Întrebările deschise, chestionarele cu multiple variante de răspuns, sondajele posibile de elaborat, au fost ulterior suplinite cu itemi în care se completează spațiile libere sau se formează perechi, pentru a surprinde educabilii prin abilități cognitive și emoționale puternice. În figura de mai jos, am indicat principalele avantaje și dezavantaje ale utilizării platformei Nearpod din punct de vedere tehnic, dar și al utilității în procesul educațional.



**Figura 4. Avantajele și dezavantajele platformei Nearpod**

Instrumentul Web poate fi valorificat prin aprecierea gradului de înțelegere de către educabili a conținutului informațional într-o manieră captivantă, poate fi adaptat în funcție de particularitățile de vârstă, utilizat în forma de învățare sincronă. Valoarea acestuia constă, în mare parte, în faptul că în prezentări pot fi încorporate atât conținuturi de tipul experimentelor dintr-un laborator virtual inclus, video-uri propuse de BBC Worldwide, excursii virtuale, audio, ș.a., cât și activități interactive. Un exemplu elocvent de exercițiu interactiv care deține un caracter universal este „Perchi asociate”, deoarece poate fi compus doar din imagini, din imagini și text sau doar text (vezi imaginea de mai jos).

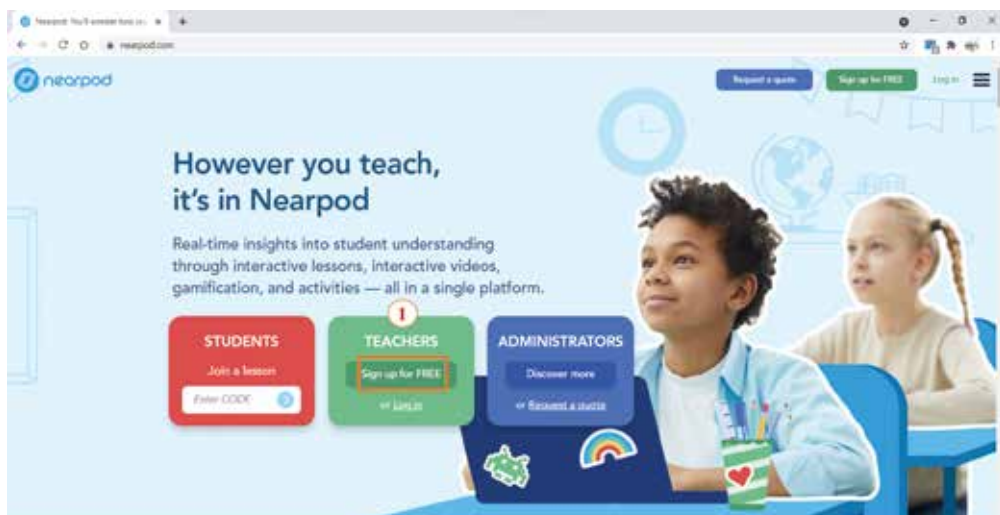




Un alt exemplu interesant, care motivează educabilii să se concentreze asupra răspunsurilor corecte și stimulează concurența în rândul participanților este „Time to climb”/ „E timpul să urcăm”, prin faptul că atunci când este selectată o variantă corectă de răspuns, personajul care a fost ales, se urcă rapid spre vârful muntelui.

Deci, este oportun să integram acest instrument Web în procesul educațional, datorită diversității de unelte disponibile, gradului înalt de accesibilitate a acestuia și, nu în ultimul rând, a posibilității de a utiliza tabla virtuală, texte, imagini, diapositive, videoclipuri, ș.a.

## UTILIZAREA PLATFORMEI NEARPOD



1. Se accesează „**Sign up for free**” / „**Înregistrează-te gratuit**”, se selectează rolul de „teacher” / „profesor”, se sincronizează cu un cont Google, apoi se pune bifă în dreptul afirmației „Sunt de acord cu termenii și condițiile Nearpod și am o vârstă mai mare de 13 ani”.

2. Se completează rubrica disciplina predată, rolul și nivelul de învățământ, apoi se finalizează înregistrarea, accesând pe „**Done**” / „**Terminat**”.

nearpod

Please tell us a little about yourself

Please complete your profile while we set up your account.

Subjects 2

Other ✓

Grades

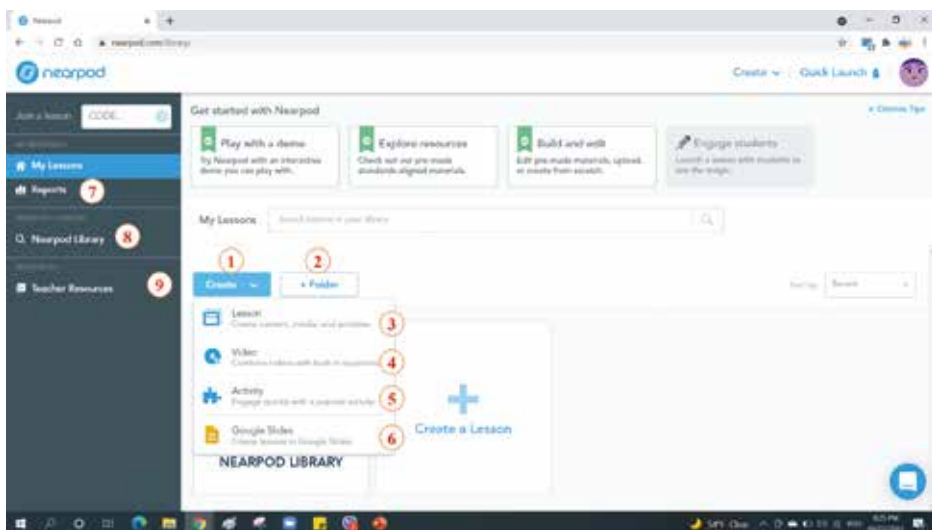
Kindergarten ✓

Role

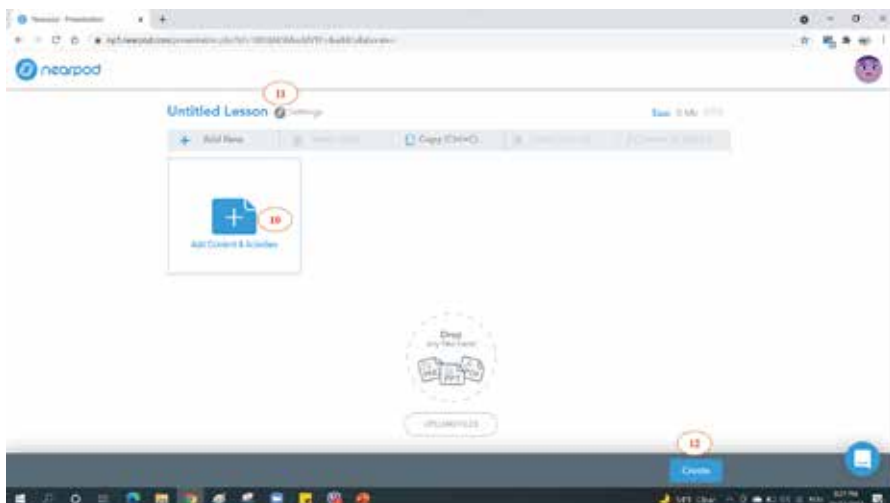
Teacher ✓

Done!

## CREAREA PREZENTĂRILOR/ LECȚIILOR, ACTIVITĂȚILOR



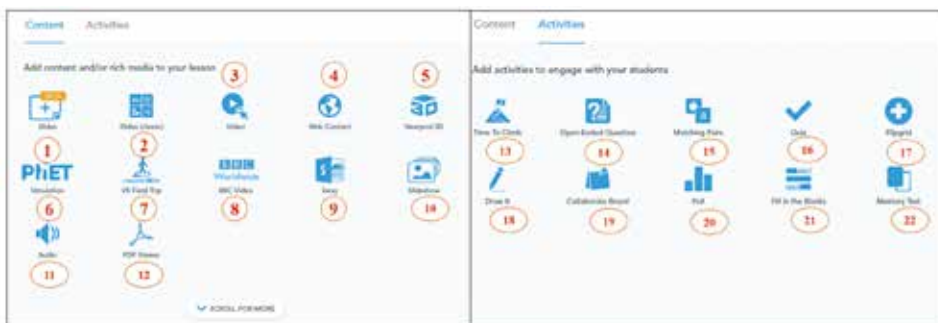
1. Se selectează tipul de activitate;
2. Se creează un dosar pentru repartizarea produselor elaborate pe discipline sau după alte criterii;
3. Se creează lecția, cu includerea conținutului, resurselor media, ș.a activități;
4. Se asociază informația video cu întrebările în baza acesteia;
5. Se accesează pentru elaborarea unei activități;
6. Se creează lecția cu ajutorul Google Slides;
7. Se generează rapoartele cu rezultatele elevilor, inclusiv cu răspunsurile corecte și incorecte, încadrate în diagrame;
8. Se caută resurse în galeria Nearpod;
9. Se prezintă resursele cadrelor didactice.



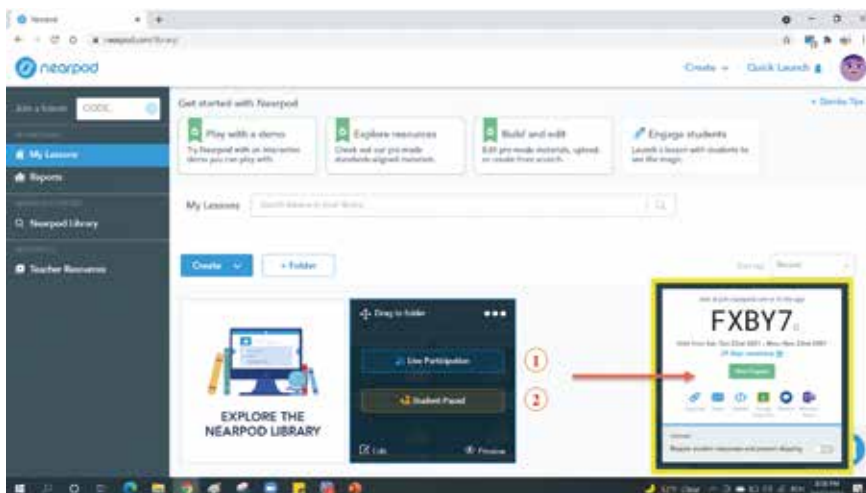
După accesarea rubricii „Lesson”/ „Lecție”, vom selecta „Add Content & Activities”/ „Adaugă conținut și activități” (10), pentru selectarea diferitor exerciții,

resurse din cadrul altor pagini web, sincronizate sau din propriul depozit. Pentru oferirea unui titlu lecției se accesează creionușul de la simbolul (1) și pentru creare sau/și salvarea conținutului digital se orientează către zona „Create”/„Creează”, care ulterior va trece în „Save & Exit”/ „Salvare & ieșire”.

La rubrica „Content”/ „Conținut” sunt propuse o diversitate de resurse digitale educaționale, precum: diapozitive noi (1), diapozitive clasice (2), videoclip (3), conținut Web (4), conținut 3 D (5), laborator virtual (6), excursii virtuale (7), BBC video (8), șabloane de prezentări (9), prezentări (10), resurse audio (11), vizualizare format .pdf (12). De asemenea, la rubrica „Activities”/ „Activități” putem selecta exerciții interactive, precum: „E timpul să urci” (13), „Întrebare deschisă” (14), „Potrivește perechea” (15), chestionare (16), activități din aplicația Flipgrid (17), desenează (18), tablă colaborativă (19), sondaj (20), item cu răspuns scurt (21), test de memorie (22).



### MODALITĂȚI DE DISTRIBUIRE A PREZENTĂRILOR/ ACTIVITĂȚILOR



Distribuirea linkului pentru instruirea sincronă (1) și pentru instruire asincronă (2).

Cadrul didactic	Model	Context
Meleca Viorica, educatoare, IP nr.127, Chișinău, grad didactic II	<a href="https://bit.ly/3JLaHke">https://bit.ly/3JLaHke</a>	„Poveștile copilăriei”

\*Conținutul modelelor din cadrul tabelului ține de responsabilitatea cadrului didactic (autor) și nu reflectă în mod necesar viziunea autorilor de suport.

#### 4.4. Jeopardy - joc didactic online realizat în echipă

Gavrilenco Natalia

Jeopardy este un joc televizat, care ulterior s-a transformat și într-un joc educativ în rândul educabililor. Acum există o modalitate pentru cadrele didactice de a-și crea propriul joc de revizuire Jeopardy, fără utilizarea PowerPoint. Partea cea mai bună a lucrurilor este că totul se oferă gratuit. **Acest site** web permite să creați un nou joc de inteligență sau să răsfoiți jocurile care au fost deja create de alții.

Cadrul didactic poate să-și creeze propriul șablon de joc Jeopardy, accesând **www.jeopardylabs.com**. **Jeopardy Labs** este un site web gratuit, la care poate avea acces oricine. Odată ce este creat șablonul de joc, site-ul web vă va oferi o adresă web pentru a accesa jocul finalizat și o adresă web pentru a edita jocul pe viitor.

Menționăm că există o taxă de 20 USD pentru un abonament pe viață, care include următoarele: un manager de șabloane de lux, un control al confidențialității, un control al ștergerii și o listă publică a tuturor șabloanelor dvs. Cu toate acestea, majoritatea cadrelor didactice își fac un șablon gratuit.

**JeopardyLabs** este un instrument web grozav, care permite cadrelor didactice să creeze un joc de echipă competitiv pentru aproape orice sfârșit de temă, capitol. JeopardyLabs poate fi folosit în orice domeniu (matematică, limbă, știință, muzică, artă etc.), pentru a verifica învățarea educabililor prin evaluări formative și pentru a permite practica individuală.

Educabilii își pot crea propriul joc JeopardyLabs pentru a-l folosi pentru revizuire sau pentru a-și demonstra cunoștințele după o unitate sau o lecție.

JeopardyLabs poate fi folosit în cadrul oricărei curricule, la orice nivel de clasă, mai mult decât la grădiniță. JeopardyLabs le poate oferi un ajutor cadrele didactice în alcătuirea evaluărilor formative, în același timp, ajutându-i pe educabili să dezvolte abilități de învățare.

Elevii pot accesa șablonul Jeopardy de oriunde, cu condiția să fie conectați la Internet. Există multe activități la care cadrele didactice și educabilii pot folosi JeopardyLabs, pentru a-și dezvolta abilitățile de învățare. Dintre aceste activități sunt: evaluările formative, inițierea cunoștințelor anterioare, autoevaluarea. Această activitate contribuie la captarea atenției și îi implică pe educabili la revizuirea subiectului/conceptului. Este mai dificil ca educabilii să-și amintească reprezentările vizuale și imaginile, doar atunci când informațiile sunt prezentate oral, de aceea jocul didactic online, realizat în echipă--Jeopardy , care ne oferă această posibilitate de vizualizare a informațiilor, este binevenit atât pentru cadrele didactice, cât și pentru elevi.



## Modalitățile de lucru în Jeopardy

The screenshot shows the Jeopardy Labs website with a navigation menu at the top containing: Home, About, Contact Us, and Log Out. Below the navigation, there are two main buttons: "Create a Jeopardy Game" (highlighted with a yellow circle 5) and "Find a Jeopardy Game" (highlighted with a yellow circle 6). The "Find a Jeopardy Game" section features a grid of filters:

Write	Cycle	Clue	Number	Points	Answers
100	100	1.00	1.00	1.00	1.00
200	200	2.00	2.00	2.00	2.00
300	300	3.00	3.00	3.00	3.00
400	400	4.00	4.00	4.00	4.00
500	500	5.00	5.00	5.00	5.00

Below the grid, there is a quote: "Jeopardy Labs is the simplest way to build Jeopardy-like games online." - Top (after every Jeopardy Labs). The main content area includes a section titled "Find a Jeopardy Game on Any Subject" with a list of subject filters: Humanities, Science, Arts, History, Geography, Sports, and Entertainment. The filters are arranged in a grid: Humanities, Science, Arts, History, Geography, Sports, Entertainment, and a "All Jeopardy Templates" button.

- 1 - Build/ a construi - crează un joc JeopardyLabs
- 2 - Browse/naviga - există 2 milioane de jocuri pe JeopardyLabs. Puteți găsi un șablon pentru aproape orice subiect. Pentru cele mai bune rezultate, introduceți mai mulți termeni legați de jocurile de pericol care vă interesează. Puteți utiliza operatori avansați pentru a vă rafina căutarea.
- 3 - About/ despre- rubrica unde veți afla detalii despre creatorul aplicației.

- 4 - Login/Join/logare - deveniți membru JeopardyLabs
- 5 - Create a JeopardyGame/ crea un joc jeopardy - Creați o parolă pentru jocul dvs. Jeopardy. Dacă vreți vreodată să vă editați jocul, va trebui să vă amintiți această parolă.
- 6 - Find a Jeopardy Game/ găsi un joc jeopardy - reprezintă aceeași opțiune precum Browse/ naviga

## Accesăm Create a Jeopardy Game

1

Wager	Clue	Number	Points
100	100	100	100
200	200	200	200
300	300	300	300
400	400	400	400
500	500	500	500

## Construire rapidă (nu este necesar un cont!)

2

**Build a Jeopardy Template**

**Quick Build** (No account required!)  
Create a password for your Jeopardy game. If you ever want to edit your game, you'll need to remember this password.

**Create a Password**

**Start Building!**

3

## Creați o parolă pentru jocul dvs. Jeopardy. Dacă vreți vreo dată să vă editați jocul, va trebui să vă amintiți această parolă.

**Build a Jeopardy Template**

**Quick Build** (No account required!)  
Create a password for your Jeopardy game. If you ever want to edit your game, you'll need to remember this password.

**Create a Password**

**Start Building!**

Wager	Clue	Number	Points
100	100	100	100
200	200	200	200
300	300	300	300
400	400	400	400
500	500	500	500

## Deveniți membru JeopardyLabs

Este de 20 USD pentru un abonament pe viață și puteți:

- Încorpora videoclipuri / fișiere audio de pe YouTube, Vimeo, Soundcloud etc.
- Adăugați mai multe întrebări jocului dvs.
- Gestionați cu ușurință toate șabloanele JeopardyLabs
- Faceți-vă jocurile private (minunat pentru oamenii de afaceri)

4

**Build a Jeopardy Template**

**Quick Build** (No account required!)  
Create a password for your Jeopardy game. If you ever want to edit your game, you'll need to remember this password.

**Create a Password**

**Start Building!**

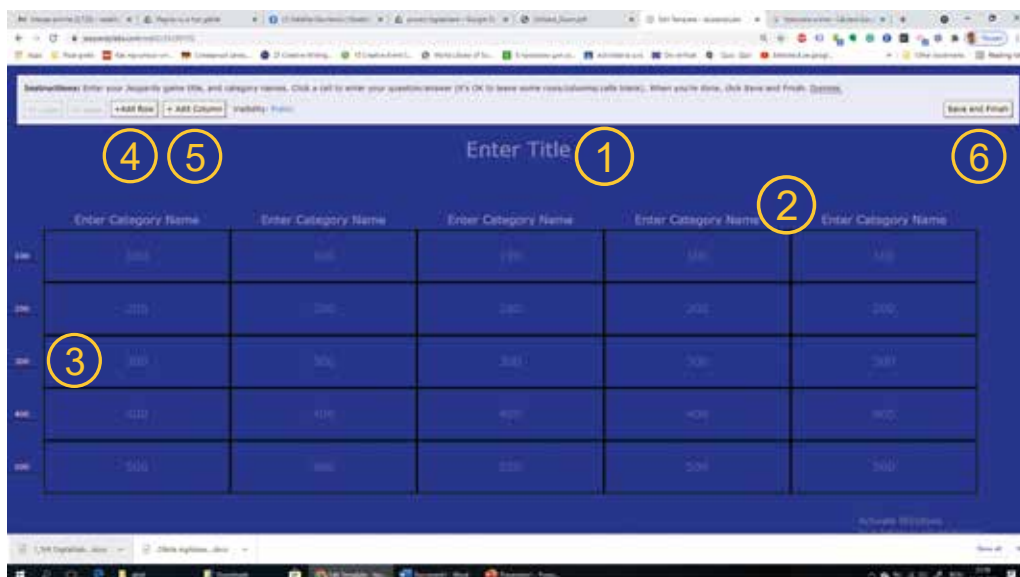
**Become a JeopardyLabs Member**

It's \$20 for a lifetime membership, and you can:

- Import existing content
- Direct video/audio files from YouTube, Vimeo, Soundcloud, etc.
- Add more questions to your game
- Make your games private (great for business leads)
- Show off on your (social) templates at a special link

Are you a member of JeopardyLabs? [Log in to your account](#)

## Interfața unui JeopardyLabs necompletat



1 - TITLUL Jocului

2 - Denumirea categoriilor

3 - Întrebările potrivit gradului de complexitate

4 - Adaugă un rând suplimentar

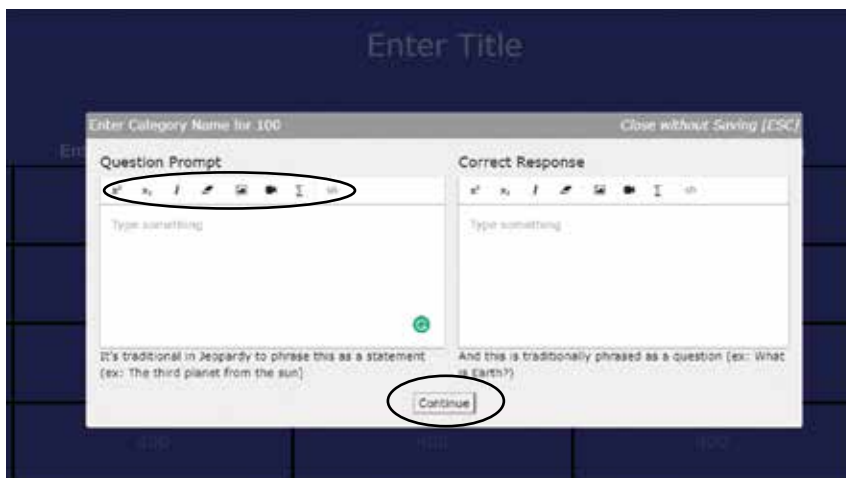
5 - Adaugă o coloană suplimentară

6 - Salvare

Întrebarea:

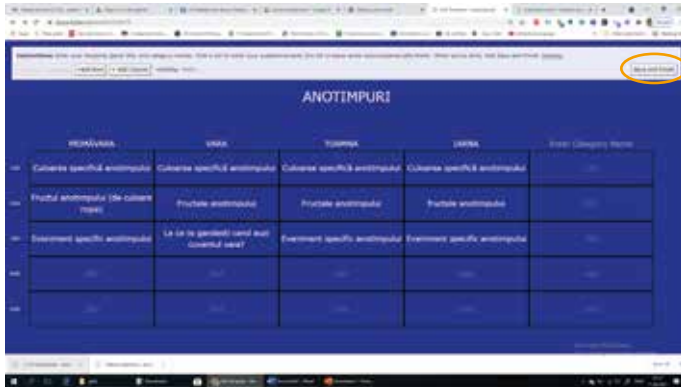
**Este a treia planetă de la soare**

**Răspunsul: Este Planeta Pământ?**

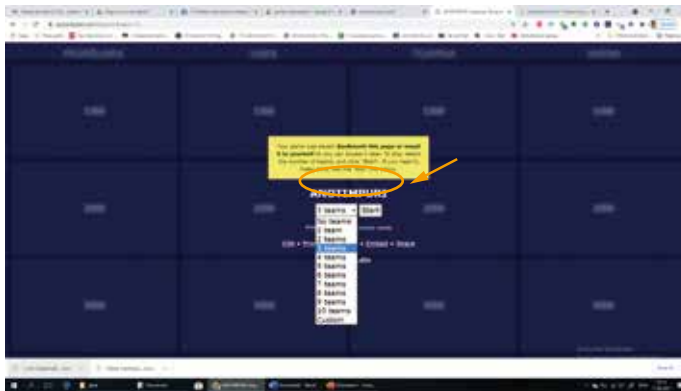


Pentru interactivitatea jocului, putem: Inserați / încărcăți imagini/ Introduceți ecuații matematice/ Încorporați videoclipuri / fișiere audio de pe YouTube, Vimeo, Soundcloud etc. Adăugați mai multe întrebări jocului dvs.

După completarea casetelor accesați **CONTINUE** pentru a trece la următoarea întrebare.



După completarea casetelor, accesăm **SAVE AND FINISH**. Vom salva jocul nostru.

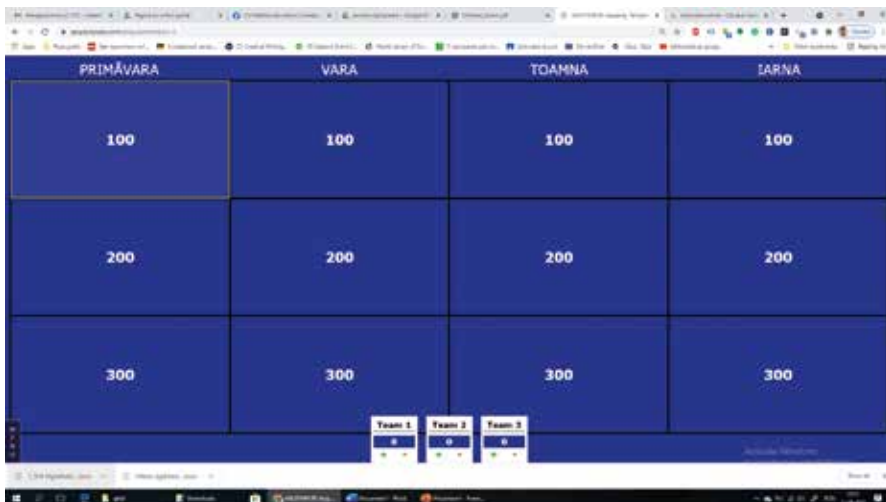


Selectăm numărul de echipe pentru jocul creat.

Avem un număr nelimitat de echipe, recomandabil

să vă raportați la numărul de elevi din clasa dvs.

Pentru a începe jocul accesăm **START**.



Jocul respectiv are 4 coloane( Primăvara, Vara, Toamna, Iarna), fiecare categorie este alcătuită din trei întrebări cu grad de dificultate în creștere ( de la 100 de puncte la 300 puncte). Putem observa trei echipe formate. Echipei care dă un răspuns corect i se acordă punctajul potrivit punctelor respective pentru caseta deschisă.



Edit/ editare - editarea jocului

Print/ printare- printarea jocului

Download/ descărcat - descărcarea jocului pe PC-ul dvs

Embed/ încorporare - generarea unui link pentru a-l încorpora într-o altă aplicație

Share/ distribuire - generarea unui link pentru a fi distribuit

Custom/ personalizare - inserarea unui număr nelimitat de echipe

Continue/ continua - a continua jocul

Reset/ resetare - a șterge jocul

#### ***4.5 Learning apps – aplicație Web de creare a exercițiilor interactive***

*Garbatovschi Valeria*

LearningApps.org este o aplicație Web 2.0 concepută pentru a sprijini procesul educațional, datorită exercițiilor interactive oferite. Modulele/exercițiile (denumite Apps) existente, organizate pe discipline, nivele de învățământ, pot fi integrate direct în contexte educaționale de învățare, dar și de evaluare, sau redactate/ajustate la necesitate, dar pot fi și elaborate online de utilizatori. Aplicația LearningApps are ca scop de a aduna module/ exerciții care pot fi reutilizate și de a le pune la dispoziția utilizatorilor. Exercițiile se elaborează în baza unui șablon, cadrul didactic având posibilitatea de a analiza mai întâi câteva modele, apoi să le valorifice în funcție de creativitatea acestora. Aplicația dispune de o variantă a site-ului în limba română și oferă o varietate de 21 de exerciții, precum: Cuvinte încrucișate; Jocul Milionarii; Quiz cu alegere; Quiz cu alegere multiplă; Completează tabel; Quiz cu introducere; Tabel cu ordonare; Ordonează perechi; Ordinare pe grupe; Puzzle – Grupe; Rebus; Spânzurătoarea; ș.a.

Un exemplu elocvent în care este facilitat transferul de cunoștințe de la teorie la practică, constituie tipul de exercițiu „Potrivire pe imagini”, în care au fost combinate resurse precum: text și imagine (vezi imaginea de mai jos).



Tipul de exercițiu „Cursa de cai” stimulează spiritul competitiv și colaborativ, totodată, oferind un feedback educabililor privind rezultatele acestora, fiind util pentru consolidarea și verificarea achizițiilor de natură cognitivă.



Funcționând după Principiul Youtube, acest instrument Web este valoros prin faptul că prin intermediul lui pot fi elaborate exerciții, dar și preluate sau chiar ajustate după propriile necesități, cu disponibilități la diferite vârste și contexte educaționale.

## UTILIZAREA APLICAȚIEI LEARNINGAPPS.ORG

### Crearea unui cont nou în Learning apps



1. Se setează limba de acces.
2. Se creează un cont nou, prin completarea spațiilor cu nume utilizator, e-mail, parola și repetarea parolei, iar apoi se bifează în trei spații. Se introduce codul de siguranță și se accesează pe „Creează cont”.
3. Spații completate.

Se introduce codul de siguranță și se accesează „Creează cont”.

3. Se completează spațiile cu informațiile necesare.



**1. Conectare** – crearea unui cont nou sau conectarea la un cont existent.

**2. Caută exerciții** – se introduc noțiuni de căutare, pentru a formula diverse sarcini în colecția de exerciții publice.

**3. Răsfoiește exerciții** – trecerea în revistă a exercițiilor create de altcineva, în funcție de nivelul de învățământ, domeniul de cunoaștere.

4. **Alcătuiește exerciții** – alcătuirea propriilor exerciții cu ajutorul modelelor (21 de tipuri de exerciții).
5. **Alcătuiește colecție** – gruparea exercițiilor în funcție de temă sau disciplină, pentru a fi partajate.
6. **Locul de schimbare a limbii de acces.**
7. **Scurtă descriere a aplicației LearningApps.org și un tutorial** de îndrumare, descriere a rubricilor principale.

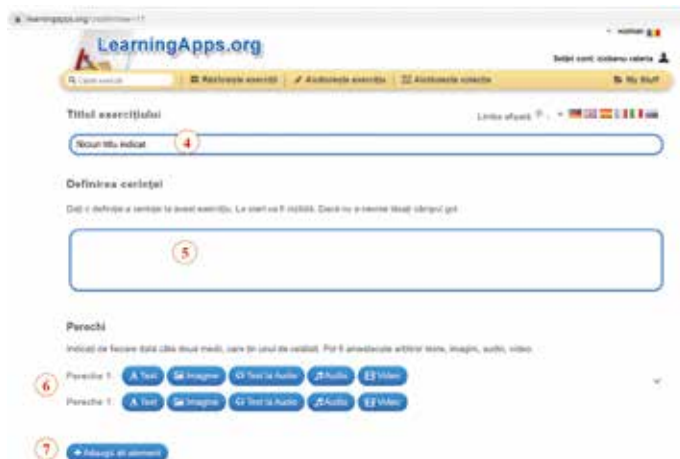
## CREAREA UNUI EXERCIȚIU INTERACTIV



1. Se verifică existența unui cont creat pe platformă, accesând „**Conectare**” și indicând poșta electronică și o parolă.

2. Se accesează „**Alcătuiește exercițiu**”.

3. Se alege tipul de exercițiu, apoi „Alcătuiește exercițiu nou”. De exemplu, „Ordonează perechi”.



4. Se completează câmpul „**Titlu exercițiului**”;

5. Se scrie cerința exercițiului. Opțional, în cazul unor tipuri de exerciții, precum „Rebus”, se poate insera o imagine de fundal;

6. Se include textul la Perechea 1. Opțional avem posibilitatea de a insera o imagine, un video sau o înregistrare audio;

7. Pentru a adăuga mai multe perechi, se accesează „**Adaugă alt element**”;





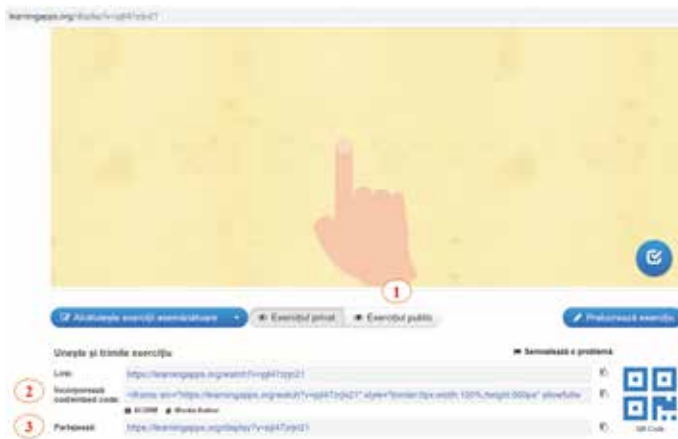
8. Se pune o bifă pe „**Ascunde perechile corecte**”, în cazul în care dorim ca educabililor din start să li se ascundă perechile asociate corect;

9. Se selectează modalitatea de aranjare a cartonașelor/perechilor, fie unul peste altul, fie unul lângă altul;

10. Se redactează feedbackul care le apare educabililor după realizarea corectă a sarcinii;

11. Se indică un exemplu de perechi pentru a sugera educabililor cum trebuie să asocieze perechile;
12. Se accesează „**Lansează și previzualizează**”, după ce au fost completate spațiile necesare.

## MODALITĂȚI DE DISTRIBUIRE ȘI SALVARE A EXERCIȚIULUI INTERACTIV



După ce revizuiți exercițiul elaborat, aveți posibilitatea de a realiza modificările necesare, accesând „**Adaptează din nou**”, iar dacă exercițiul este în formă finală, se accesează „**Salvează exercițiul**”, pe care-l găsiți ulterior la rubrica „**Exercițiile mele**”.

1. Se transformă dintr-un exercițiu privat în

unul public, pentru a putea fi accesat.

2. Se copiază „embed code”, dacă doriți să-l încorporați într-un site educațional ș.a.

3. Se copiază linkul generat la rubrica „**Partajează**”, spre a fi transmis pentru acces educabililor.

<b>Cadrul didactic</b>	<b>Model</b>	<b>Context</b>
Usatii Emilia, profesoară de Psihologie și Sociologie, Colegiul „Mihai Eminescu”, or. Soroca	<a href="https://bit.ly/3t3IM9M">https://bit.ly/3t3IM9M</a>	Observația sociologică
Colesnicenco Dina, educatoare, Grădinița-creșă „Prichindel” c. Fîrlădeni, r-nul Călărași, grad didactic II	<a href="https://bit.ly/3hbbO0e">https://bit.ly/3hbbO0e</a>	Instrumente muzicale
Raicu Aliona, educatoare, IET „Sălcioara”, c. Stăuceni, grad didactic I	<a href="https://bit.ly/3vf2bG3">https://bit.ly/3vf2bG3</a>	Semaforul alimentelor
Garaba Tatiana, educatoare, IET „Romanipța” s. Sadaclia r-nul Basarabesc	<a href="https://bit.ly/35r8uf7">https://bit.ly/35r8uf7</a>	Protejăm planeta!
Meleca Viorica, educatoare, IP nr.127, or. Chișinău, grad didactic II	<a href="https://bit.ly/3vudRFp">https://bit.ly/3vudRFp</a>	Emoții
	<a href="https://bit.ly/3lpb43W">https://bit.ly/3lpb43W</a>	Poveștile copilăriei

\*Conținutul modelelor din cadrul tabelului ține de responsabilitatea cadrului didactic (autor) și nu reflectă în mod necesar viziunea autorilor de suport.

## Modulul V. Videoul educațional.

### Crearea și editarea resurselor video. Animațiile video.

În contextul pandemiei și a digitalizării procesului educațional, materialele didactice de tip video, reprezintă o sursă eficientă de transmitere a conținuturilor de învățare pentru elevi. Noile tehnologii informaționale sunt bazate pe abordarea multimedia, prin asocierea diferitelor tehnologii: calculator, cameră video, interfață video, interfețe de rețea, videoprojector, tabla interactivă etc.<sup>33</sup>

În era digitală, filmulețele video sunt omniprezente. Acestea sunt disponibile printr-un număr foarte mare de servicii și ca streaming pe o varietate de dispozitive. Videourile constituie pur și simplu o parte a vieții de zi cu zi. Elevii sunt obișnuiți cu acestea și se așteaptă să aibă acces la ele oricând și oriunde.<sup>34</sup>

Analizele realizate de către Asociația pentru Dezvoltarea Talentelor, **Harvard Business Publishing Education, Digital Information World și Kultura**, privind procesul de învățare, utilizând filmulețele, videourile educaționale în procesul de instruire, au demonstrat care este eficiența acestora în comparație cu alte materiale didactice. 67% din elevi/studenti, respondenți, am menționat că materialul video este mai eficient decât sursele de informare tradiționale, iar 84% din profesori au remarcat o creștere a reușitei elevilor, folosind videoul ca mod de transmitere a informației.

#### 5.1 Cerințe psihopedagogice în crearea și editarea videourilor educaționale

Cașu Diana

Videoul educațional poate fi un instrument didactic eficient de învățare, o modalitate interesantă și originală de a împărtăși cunoștințele cu elevii, dar totodată și de a stabili acea legătură vizuală cu elevii, fie chiar și indirect. Datorită gradului de accesibilitate ușoară, videourile educaționale reprezintă o modalitate de a explora conținuturile de învățare eficient și rapid. Videoclipul a devenit fundamental în lumea e-learning, în primul rând din cauza situației pandemice. Ca act de comunicare în învățarea perceptiv-vizuală, filmul educativ este un discurs dialectic, ai cărui parametri se configurează în semiotica generală între obiectul referent, semnificatul și semnificatul saussurian.

Videoclipul educațional constituie una dintre cele mai bune abordări pedagogice de a livra un conținut informațional în procesul de predare, deoarece:

- **Implică:** Elevii preferă materialele video, prin urmare, există șanse mai mari să se implice și mai mult în procesul de învățare, ceea ce conduce la o mai bună înțelegere și reținere a informațiilor;

- **Acordă autenticitate:** Informațiile furnizate de profesor pot dobândi autoritate atunci când sunt susținute de un conținut video prezentat de o sursă de informare respectată sau de o autoritate în domeniu;

- **Racordează** conținutul la **Actualitate:** Conținutul video poate fi furnizat în timp real pentru a avea acces la cele mai recente știri privind evenimentele momen-

<sup>33</sup> [https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag\\_file/187-192\\_12.pdf](https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/187-192_12.pdf)

<sup>34</sup> <https://www.e-nformation.ro/news/alexander-street-continutul-video-usureaza-procesul-de-invatare>

tului. În același timp, ajută la conturarea unei imagini complete a evenimentelor în desfășurare;

– **Are un Impact pozitiv:** Vizionarea materialului video poate genera o conexiune emoțională, care permite o interacțiune mai profundă, memorabilă cu informațiile prezentate:

– **Clarifică** concepte dificile: vizionarea unei demonstrații, a unui concept dificil într-un clip video, poate clarifica mai eficient conținutul abordat.<sup>35</sup>

**Provoacă** – Devine un punct de plecare pentru discuție.<sup>36</sup>

În continuare vom relata ce reprezintă un videou educațional de calitate și aspectele caracteristice ale acestuia.

Ca act de comunicare în învățarea perceptiv-vizuală, filmul educativ este un discurs dialectic, ai cărui parametri se configurează în semiotica generală între obiectul referent, semnificantul și semnificatul saussurian<sup>37</sup>.

Un videoclip educațional este format din orice secvență video, care prezintă un proces, clarifică o idee, sau propune cuiva cel mai bun mod de a realiza ceva.<sup>38</sup>

Videoclipurile educaționale reprezintă punctul fundamental al metodei de învățare digitală. Întrucât oamenii percep mai bine informația vizual, ei înțeleg videoclipurile mai bine decât textul.

Filmul educațional poate fi văzut ca un mijloc didactic, indicând spectatorului să anticipeze tratarea unor conținuturi educaționale care urmează să fie învățate.

Conținutul educațional poate varia de la disciplină la disciplină, iar învățarea poate implica mai mult decât dobândirea de cunoștințe conceptuale.<sup>39</sup>

Tipologia videourilor/filmelor educaționale, poate varia în dependență de scopul pe care îl urmărește un cadru didactic.

Tipul de film	Caracteristici
Discursiv	Se realizează o relatare logică a conținutului unui subiect studiat de la premise la concluzii
Dramatic	Ca tip de film narativ, dar mai încărcat emoțional
Imitativ	Serii repetate de acțiuni care urmează să fie copiate de către vizualizator
De formare a unor abilități	Demonstrează cum se realizează un act sau o abilitate de cunoaștere, anumite modele de comportament
Experimentale	Se realizează o înregistrare probatorie (științifică) pentru studiu sau analiză
Motivational / stimulant	Stimulează dezvoltarea abilităților: morale, de caracter, formând o anumtă deprindere de comunicare empatică.

<sup>35</sup> <https://www.e-nformation.ro/news/alexander-street-continutul-video-usureaza-procesul-de-invatare>

<sup>36</sup> EduTech, Nr.1,(39)Видео в обучении: создаем и вовлекаем),2021

<sup>37</sup> [https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag\\_file/187-192\\_12.pdf](https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/187-192_12.pdf) pag 188

<sup>38</sup> <https://www.affde.com/ro/how-to-make-educational-videos.html>

<sup>39</sup> <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/bjet.12725>

Narațiune	Relatează o poveste bazată pe ficțiune sau pe un fapt real, pentru a informa sau pentru a prezenta evenimentele
Problematizant	Stabilește o problemă pentru discuții și furnizează date pentru aplicarea gândirii critice
Ritmic	Folosește efecte artistice în scopul evocării reacțiilor estetice ale auditoriului
Terapeutic	Ca tip de film ritmic, dar folosit, în special, pentru tratamentul pacienților psihonevrotici

**Tabel. 1. Tipologia filmelor educaționale McClusky, pp. 374–378**

Filmul/videoul educativ poate îndeplini cu succes cele cinci funcții socio-culturale, generând un impact puternic asupra grupului de elevi, care beneficiază astfel de un mijloc didactic, ce facilitează semnificativ procesul de învățare: **funcția de informare** – facilitează accesul la informațiile de orice fel; **funcția de interpretare** – oferă o prezentare ordonată, ierarhizată și coerentă a informației; **funcția de „legătură”** – creează o punte de comunicare; **funcția de culturalizare** – transmite și creează valori culturale; **funcția de divertisment** – răspunde nevoii de relaxare, de evadare din grijile cotidiene.<sup>40</sup>

Cât privește beneficiile utilizării conținutului video pentru elevi putem menționa următoarele aspecte formative pentru elevi:

Stimularea interesului față de nou – utilizarea filmului didactic captează atenția elevului prin diversitatea situațiilor de învățare, varietatea formelor de prezentare, noutăților tehnice și elimină riscul plictisului sau rutinei.

Stimularea imaginației – multitudinea și varietatea situațiilor de învățare dezvoltă imaginația elevului și îi cere o viteză de reacție rapidă pentru rezolvarea problemelor.

Dezvoltarea unei gândiri logice – unele teme sunt prezentate sub formă de procese tehnologice, astfel elevul poate să-și formeze o gândire clară, ordonată, profundă și rapidă în judecarea problemelor.

Simularea pe ecran a unor fenomene și procese – elevul învață prin descoperire și reușește să interiorizeze conceptele, astfel încât ulterior să le poată transfera în alte contexte problematice.<sup>41</sup>

Pentru a produce un câmp de semnificații cât mai complex, e necesar de a se acorda o atenție sporită regulilor fundamentale specifice modului de proiectare a oricărui produs mass-media destinat învățării perceptiv-vizuale, inclusiv filmului educativ:

Să se urmărească simultan formarea capacităților și transmiterea de cunoștințe;

Să se aleagă forme adecvate de prezentare a informației în raport cu obiectivele propuse;

Să se faciliteze acțiuni de structurare a conținutului pentru susținerea învățării dirijate și nedirijate;

<sup>40</sup> Filmul educativ – instrument media de eficientizare a învățării perceptiv-vizuale. Șova Tatiana, p.188 [http://dspace.usarb.md:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/5057/Sova\\_T\\_film\\_educativ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.usarb.md:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/5057/Sova_T_film_educativ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

<sup>41</sup> IBIDEM

Să se anticipeze și să se organizeze formarea și antrenarea unor strategii eficiente de gândire;

Să se creeze condiții și elemente pentru o orientare eficientă a instruirii și învățării.<sup>42</sup>

### **Învățarea digitală în contextual Teorii învățării Multimedia și Crearea produselor video educaționale.**

Instruirea la distanță își face tot mai mult simțită prezența în viața cotidiană. Abilitățile de utilizare a tehnologiilor digitale au devenit necesare pentru a face față noilor provocări, unele cadre didactice nefiind nici măcar familiarizate cu instrumentele digitale. Evident, elevii se descurcă cel mai bine, profesorii fiind cei care învață de la ei. Elevii de azi, așa- numiții „copiii digitali”, cresc, aplicând indispensabil toate tehnologiile digitale, utilizarea acestora își pune amprenta asupra modului lor de a fi și a acționa. Și până la pandemie ei își găseau refugiul în mediul virtual, care creează iluzia unei lumi nelimitate în posibilități și abordări.

Ritmul cu care se dezvoltă tehnologiile, determină învățarea individului, care este un proces continuu pe parcursul întregii vieți, iar instrumentele tehnologice pe care le utilizăm ne definesc și ne modelează tipul de gândire.

Tehnologia influențează învățarea prin faptul că:

- devine nelimitată: școlile, universitățile sunt interesate să își dezvolte propria abilitate de a oferi oportunități de învățare oriunde și oricând;
- jocul în învățare este mai interactiv ca oricând: studiile recente arată că acesta este o experiență de învățare intensă, agreată de către tineri, care substituie uneori alte modalități de interacțiune;
- raportul unul la unul este larg acceptat în mediile educaționale și profesionale din întreaga lume, edificându-se pe ideea susținerii individualizării și a personalizării în învățare;
- re-designul învățării este o altă consecință firească a utilizării tehnologiei, care duce la diversificarea modului de a învăța: colaborativ, integrat, prin simulare, în bază de proiect, în bază de probleme.<sup>43</sup>

Specialiștii în domeniu consideră că anumite teorii ale învățării, precum behaviorismul, cognitivismul și constructivismul, sunt adaptabile la era tehnologică; formulând noi teorii în acord cu necesitățile de instruire actuale.

Încercarea de a determina o eventuală specificitate a mecanismelor învățării în mediul virtual, a condus la preluarea unor idei din cadrul unor teorii clasice asupra învățării și la plasarea acestora în contextul învățării realizate cu suportul calculatorului. S-au născut astfel, noi modele pedagogice explicative, care leagă direct învățarea de mediul virtual-Teoria Învățării Multimedia lansată de către Richard E. Mayer.

Teoria cognitivă a învățării multimedia, propusă și dezvoltată de către Richard E. Mayer (2009, 2014) se fundamentează pe o serie de dezvoltări teoretice anterioare: Modelul lui Baddeley privitor la tipurile de memorie, în speță la memoria de lucru

<sup>42</sup> IBIDEM

<sup>43</sup> Didactica Pro..., nr.6 (124) anul 2020, Învățarea online: între provocare și oportunitate. L. Franțuzan, A. Pisău, p. [https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag\\_file/20-25\\_27.pdf](https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/20-25_27.pdf),

(Baddeley, 1998); Teoria codării duale a lui Allan Paivio conform căreia pentru reprezentarea informației utilizăm atât coduri imagini (nonverbale), cât și coduri verbale (Paivio, 1986). Teoria lui Sweller, (1988) privind sarcina cognitivă, „sarcina cognitivă” se referă la cantitatea de informații pe care memoria de lucru o poate reține la un moment dat. Din moment ce aceasta are o capacitate limitată, metodele de instruire ar trebui să evite suprasolicitarea cu activități care nu contribuie în mod direct la învățare.<sup>44</sup>

Într-o serie de studii, Mayer și colegii săi au testat teoria codării duale a lui Paivio, folosind materiale de lecție multimedia. Ei, au descoperit în repetate rânduri, că studenții cărora li s-a oferit învățarea multimedia cu animație și narațiune s-au descurcat în mod constant la întrebările de transfer, decât cei care învață din animație și materiale bazate pe text. Adică, au fost semnificativ mai buni, atunci când a venit vorba să aplice ceea ce învățaseră după ce au primit instrucțiuni multimedia, mai degrabă decât instrucțiuni monomedia (numai vizuale). Aceste rezultate au fost confirmate ulterior și de alte grupuri de cercetători.<sup>45</sup>

Elementul central al teoriei cognitive a învățării multimedia (TCIM) accentuează procesul de învățare a individului cu suportul computerului și al programului multimedia. Conform teoriei, în cadrul procesului de învățare, individul tinde să construiască o serie de conexiuni logice, cu sens, între cuvinte și imagini.

Ipotezele de bază a (TCIM): la nivel structural se prezintă prin existența duală a canalelor senzoriale auditive și vizuale care definesc memoria de lucru; o capacitate limitată a tipurilor funcționale ale memoriei (senzorială, de lucru, pe termen lung).

Referindu-se, în special, la aspectele de prelucrare și stocare a informației primite în mod activ.<sup>46</sup> Teoria cognitivă a învățării multimedia susține că indivizii au două canale separate pentru a procesa informațiile, unul, fiind pentru materialul verbal și celălalt pentru cel vizual. Fiecare canal poate procesa doar o cantitate mică de informații la un moment dat, fiind capabil să o susțină prin procesarea conținutului prezentat în două moduri diferite și complementare. Bazată pe ideea că există trei tipuri de stocare în memorie (memoria senzorială, memoria de lucru și memoria pe termen lung).<sup>47</sup>

Fundamentele teoretice care justifică premisa centrală a teoriei, se rezumă la ideea că conținutul poate fi învățat mai profund atunci când este prezentat sub forma unei combinații de cuvinte însoțite de imagini.

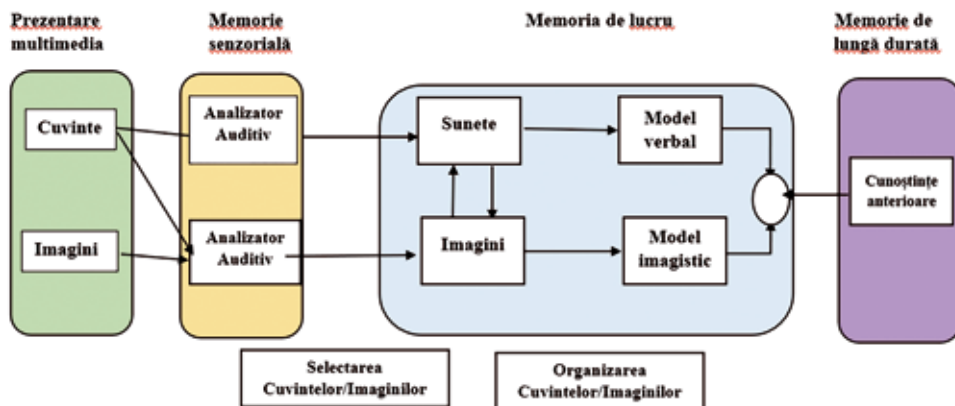
---

<sup>44</sup> Teorii explicative ale învățării în mediul virtual. Modele clasice și dezvoltări practice contemporane. <https://www.scribd.com/document/410082520/IAC-curs-5-pdf>

<sup>45</sup> <https://www.telework.ro/ro/invatarea-digitala-principii-multimedia/>

<sup>46</sup> Teorii explicative ale învățării în mediul virtual. Modele clasice și dezvoltări practice contemporane. <https://www.scribd.com/document/410082520/IAC-curs-5-pdf>

<sup>47</sup> <https://ro.nsp-ie.org/teoria-cognitiva-aprendizaje-multimedia-9024>, Andrade-Lotero, Luis Alejandro (2012) Teoria încărcării cognitive, proiectarea și învățarea multimedia: o stare de artă Magis. Jurnalul internațional de cercetare în educație, 5 (10), 75-92.



### 1. Imaginile și cuvintele nu sunt echivalente:

Imaginile și cuvintele nu sunt nici echivalente și nici nu furnizează aceleași informații, ci se completează reciproc. Prin cuvinte putem înțelege mai bine o imagine, iar prin imagini putem obține o idee mai bună și să înțelegem mai bine ce este expus într-un text.

2. Informațiile verbale și vizuale sunt procesate prin diferite canale: informațiile verbale sau auditive și informațiile vizuale sau picturale sunt păstrate și prelucrate în diferite canale. Procesarea informațiilor în mai multe canale ne oferă avantaje în ceea ce privește capacitatea, codarea în memorie și recuperarea noastră. În acest fel, memoria și stocarea acestora în memoria pe termen lung sunt consolidate.

3. Integrearea cuvintelor și a imaginilor produce o învățare mai profundă, integrarea un cuvânt însoțit de o imagine sau o reprezentare verbală cu un pictorial în memoria de lucru, implică un oarecare efort cognitiv în procesare. În același timp, este mai ușor să legați aceste informații noi cu învățarea anterioară, care oferă o învățare mai profundă care rămâne în memoria pe termen lung și care poate fi aplicată în rezolvarea problemelor în alte contexte.<sup>48</sup>

Începând cu teoria sarcinii cognitive ca premisă științifică motivantă, cercetători precum Richard E. Mayer, John Sweller și Roxana Moreno au elaborat un set de principii de proiectare a instruirii multimedia care promovează învățarea eficientă.

Învățarea semnificativă dintr-un element multimedia este rezultatul **activității elevului atunci când i se prezintă informații care activează cele două canale, construind cunoștințe ordonate și integrate**. Deoarece memoria de lucru are o sarcină cognitivă destul de limitată, în cazul în care prezintă prea multe elemente de același tip o poate supraîncărca, depășind capacitatea de procesare și provocând ca o parte din acest conținut să nu fie procesată în mod satisfăcător. Astfel, pentru ai reduce sarcina, este benefic să activați două canale diferite, în loc de unul singur și în exces.<sup>49</sup>

<sup>48</sup> <https://ro.nsp-ie.org/teoria-cognitiva-aprendizaje-multimedia-9024> , Andrade-Lotero, Luis Alejandro (2012) Teoria încărcării cognitive, proiectarea și învățarea multimedia: o stare de artă Magis. Jurnalul internațional de cercetare în educație, 5 (10), 75-92.

<sup>49</sup> <https://ro.nsp-ie.org/teoria-cognitiva-aprendizaje-multimedia-9024> , Andrade-Lotero, Luis Alejandro (2012) Teoria încărcării cognitive, proiectarea și învățarea multimedia: o stare de artă Magis. Jurnalul internațional de cercetare în educație, 5 (10), 75-92.



Analizând teoria cognitivă a învățării multimedia, este necesar să menționăm și principiile care trebuie luate în considerare atunci când proiectăm un material multimedia pentru a optimiza învățarea.

OBIECTIVUL INSTRUCTIV	PRINCIPIUL	DESCRIEREA
Minimizarea procesării externe	Principiul coerenței	Eliminarea informației inutile
	Principiul semnaltării	Sublinierea informațiilor esențiale
	Principiul redundației	Evitarea combinației text scris și comentariu
	Principiul contiguității spațiale	Alăturarea textului descriptiv imediat lângă elementul grafic pe care îl explică
	Principiul contiguității temporale	Prezentarea narațiunii și a graficii corespunzătoare simultan
Gestionarea procesării esențiale	Principiul segmentării	Decuparea prezentării în segmente ușor de gestionat informațional
	Principiul orientării preliminare	Descrierea elementelor esențiale ale lecției înainte de debutul acestora
Susținerea procesării generative	Principiul modalității	Utilizarea comentariului verbal și nu doar a textului scris
	Principiul multimedia	Utilizarea cuvintelor și imaginilor și nu doar a cuvintelor
	Principiul personalizării	Folosirea cuvintelor în stil conversațional
	Principiul vocii	Folosirea comentariului rostit de o voce umană
	Principiul umanizării	Personajele (animate) din prezentare trebuie înzestrate cu înfățișare și caracteristici umane
	Principiul descoperirii dirijate	Oferirea de sugestii și feed-back pentru problemele ce sunt rezolvate
	Principiul auto-explicării	Cursanților trebuie să li se ceară să își explice lecția
	Principiul reprezentării grafice	Cursanților trebuie să li se ceară să își reprezinte grafic lecția

Principiile multimedia identificate de Mayer, Sweller, Moreno se concentrează în mare măsură pe minimizarea sarcinii cognitive irelevante și gestionarea sarcinilor intrinseci și relevante la niveluri adecvate pentru elev. Exemple ale acestor principii în practică include:

- **Reducerea sarcinii irelevante** prin eliminarea efectelor vizuale și auditive și a elementelor care nu sunt centrale în lecție, cum ar fi detaliile seducătoare (*principiul coerenței*)
- **Reducerea sarcinii relevante** prin furnizarea de informații verbale prin prezentare audio (narațiuni), oferind în același timp informații vizuale relevante prin imagini statice sau animații (*principiul modalității*)
- **Controlul sarcinii intrinseci** prin împărțirea lecției în segmente mai mici și oferirea cursanților de control asupra ritmului în care se deplasează înainte prin materialul lecției (*principiul segmentării*).<sup>50</sup>

**Prin urmare în realizarea videourilor educaționale este necesar să ținem cont de principiul coerenței și limitarea efectelor neesențiale ale mesajului pe care dorim să-l transmitem, care va fi în armonie cu secvențele vizuale demonstrative și volumul informației transmise.**

Crearea videoului educațional este condiționată și de cerințe psihopedagogice pe care creatorul de videouri în scop educațional trebuie să țină cont de următoarele particularități:

1. **Științificitate**- respectarea adevărurilor științifice( veridicitatea mesajului din punct de vedere științific);
2. **Particularitățile de vârstă** – adaptarea mesajului la capacitățile cognitive ale auditoriului;
3. **Vizibilitate** - disponibilitatea materialelor educaționale prezentate în lecția video pentru elevi;

<sup>50</sup> <https://www.telework.ro/ro/invatarea-digitala-principii-multimedia/>

4. **Etapizarea** -materialul trecut ar trebui să servească drept punte pentru a studia următorul material;
5. **Independența** – oferă posibilitatea de a învăța independent;
6. **Temporalizare** – respectarea unor limite tempore, a duratei de derulare a filmulețului.

Înainte de a accede nemijlocit la filmări este necesar să elaborăm un plan de acțiuni:

1. Identificăm ce conținut informational dorim să transmitem, stabilim obiectivele de învățare. Ce anume dorim să relatăm, Pe baza lacunelor de cunoștințe descoperite la elevi sau un conținut teoretic complicat stabilește un obiectiv clar de învățare pentru video. Fiecare idee cu privire la videoclip ar trebui să servească obiectivului de învățare;
2. Stabilim tipul videoului pe care dorim să-l creăm în conformitate cu scopul educational;
3. Analizăm modul de transmitere a conținutului, ce elemente suplimentare vom folosi; suport ppt, imagini, scheme sau lucru cu tabla, etc.
4. Identificăm locul desfășurării filmării: alegem un loc liniștit, un fonal potrivit;
5. Elaborăm un scenariu al videoului (stabilim planul de filmare);
6. Realizăm un video probă pentru a verifica amplasarea noastră în cadru, fonul, vom verifica calitatea sunetului, luminozitatea.

**Reguli tehnice de filmare.** Atunci când creăm un video, absolut totul ce includem în cadru, spune ceva. Gestionând compoziția prin unghiul camerei, distanța focală și distanța față de subiect, putem să comunicăm cu publicul și să-i menținem atenția.

**Regula treimilor.**

*Împărțiți cadrul în trei, pe verticală și orizontală.*

Plasați subiectul la intersecția dintre linii, astfel veți ghida atenția spectatorilor către punctele principale de interes.



sursa: Google Images

**Regula echilibrului.**

**Folosiți simetria** dacă vreți ca ambele laturi ale cadrului să fie la fel de importante. De exemplu: două persoane care stau una lângă alta și vorbesc direct în fața camerei.



sursa: Google Images



**Regula de adâncime.** *Ajustează focalizarea pe prim-plan, plan mijlociu și fundal,* pentru ca fiecare moment să aibă aspectul și atmosfera potrivită.

### Tipuri de planuri

Cunoscând aceste tehnici, există multe opțiuni pentru a le aplica, de exemplu, folosind cele trei planuri fundamentale:



**1. Imaginea de ansamblu-** te ajută să creezi contextul necesar pentru o scenă.

Acesta este planul în care este reprezentat întregul corp, din cap până în picioare. Protagonistul videoclipului ocupă, așadar, **întregul cadru al videoclipului**, fiind punctul de interes al capturii. Videoclipul poate arăta persoana mai departe sau mai aproape, dar fără a „elimina” picioarele sau capul.



**2. Imaginea în plan mediu** - este una generală și poate oferi indicii credincioși sau **îndrepta atenția spectatorului către ceea ce urmează și afișează mai detaliat o parte a subiectului**. Ea are prioritatea de a încadra o persoană obișnuită, sau o scenă medie, de la talie în sus. Aceasta este una dintre cele mai frecvente fotografii vă-

zute în filme, deoarece se concentrează pe un personaj (sau pe mai multe personaje) dintr-o scenă, prezentând în continuare un anumit mediu.



**3. Prim – planul** - este adesea folosit pentru a prezenta conversații personale fără distragere. Acest plan umple ecranul cu o parte a obiectului, cum ar fi capul/fața unei persoane.

Acest tip de plan este **cel mai des folosit de producătorii de conținut**, tocmai din cauza declanșării acestui sentiment profund de apropiere.

## 9 reguli pentru crearea unui produs de calitate

Filmarea sesiunilor video este un format complex de conținut online, care oferă un timp necesar pentru a-l realiza, Pentru aceasta este necesar:

### 1) Să înțelegi că sesiunea video „definitivează” conținutul:

Nu veți putea să-l modificați rapid, dacă va fi necesar, iar ca să-l filmați din nou va fi foarte costisitor. Doriți să definitivați conținutul în forma sa actuală? Fiți siguri de aceasta înainte de a merge mai departe.

Atunci când abia încercați să lansați un curs online, e mai bine să refuzați să faceți sesiuni video. Pentru început, aveți nevoie să aplicați în practică conținutul, să vedeți cât de bine îl percep elevii, să finalizați cursul în baza feedback-ului primit și abia apoi să-l înregistrați pe video.

### 2) Fiecare secțiune video este o lecție independentă

Planificați logica cursului, astfel încât fiecare secțiune video să fie un element independent. Subiectul lecției nu ar trebui să se suprapună cu alte sesiuni. Acest lucru vă va permite să schimbați ordinea în care videoclipul se încadrează în curs și să aranjați lecțiile într-o ordine diferită în caz că e necesar. Dacă pregătiți un expert pentru o lecție anume, asigurați-vă că el urmează cu exactitate subiectul și nu deviază de la acesta.

### 3) Introducere și concluzii – două videoclipuri separate

Nu este necesar să treceți de la introducere la conținut. Mai bine ca acestea să fie prezentate la lecții separate. Această abordare va facilita modificările și filmările din nou a materialului.

#### **4) În sesiunea video curentă, nu faceți referințe la conținuturile altor lecții**

Nu vorbiți despre subiectul abordat la lecția anterioară și nici de subiectul ce se va pune în discuție la lecția următoare. Nu poziționați tema curentă pe un loc anume în cadrul cursului. În acest fel, veți putea schimba ușor sesiunile cu locul în cadrul cursului și le veți putea folosi în alte cursuri, ca content separat sau în rol de material suplimentar. Conținutul va fi flexibil și poate fi folosit chiar ca element al bazei de cunoștințe.

#### **5) Nu vorbiți despre tema pentru acasă în secțiunea de conținut**

Este mai bine să înregistrați un videoclip separat care să explice cerințele temelor. O astfel de secțiune video poate fi filmată din nou mult mai simplu. Uneori, un astfel de videoclip ar putea fi filmat în afara studioului, e suficient să faceți un screencast, aceasta va reduce costul conținutului.

#### **6) Nu filmați tot materialul dintr-o dată**

E mai bine să filmați pentru început introducerea, apoi câteva secțiuni de conținut, după care temele și să le prezentați clientului și grupului de testare.

#### **7) Înregistrați și editați separat toate materialele suplimentare pe secțiunile de conținut (recenzii, studii de caz)**

#### **8) Începeți înregistrările video doar atunci când conceptul a fost aprobat**

Pentru a filma corect toate secțiunile de content, începeți să filmați după confirmarea detaliilor cheie ale scriptului. Aveți nevoie de o structură a secțiunii de conținut înainte de a începe filmările propriu-zise.

#### **9) Evitați să menționați date și intervale de timp specifice**

Oricine dorește poate urma un curs video în orice moment al zilei sau al nopții, în orice zi a săptămânii sau în orice anotimp. Prin urmare, menționarea datelor și a orelor specifice (bună dimineața, azi este miercuri, toamna aceasta este caldă, ieri a fost sârbătoare), s-ar putea să nu fie adecvată per moment.<sup>51</sup>

#### ***5.2 Edpuzzle -un instrument online care asigură sporirea interactivității materialelor video prin includerea sarcinilor didactice***

*Garbatovschi Valeria*

Edpuzzle reprezintă un instrument Web care asigură sporirea interactivității materialelor video prin editarea videoclipurilor online, adăugarea conținuturilor interactive și își propune atingerea obiectivelor specifice planificate. Utilizatorii pot încărca propriile videouri sau căuta un material video calitativ, pot include diverse exerciții interactive, aceste materiale asigurându-le o interactivitate sporită. Acest instrument Web are o interfață prietenoasă și poate fi accesat doar cu ajutorul unui cont Google, creând condiții optime pentru învățarea activă și conștientă a educabililor. Mai jos, găsiți alte caracteristici ale aplicației Web, care demonstrează valoarea acestora.

---

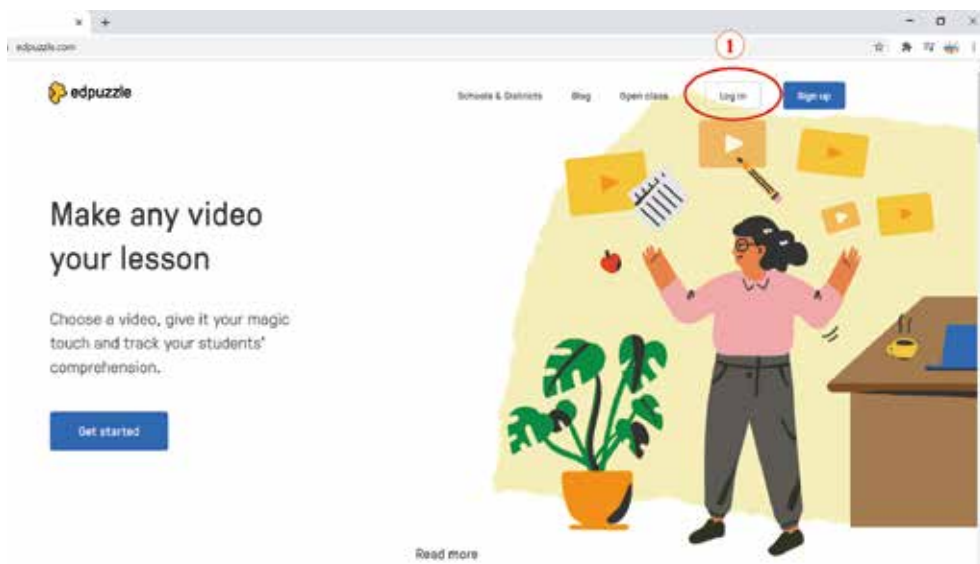
<sup>51</sup> <https://masters-academy.ro/cum-sa-filmezi-un-curs-video-10-reguli-pentru-crearea-unui-produs-de-calitate/>



**Figura 5. Beneficiile utilizării instrumentului Web- Edpuzzle**

Astfel, Edpuzzle diminuează și din unele limite ale abordării pedagogice moderne, „clasa inversată”, care constă în studierea individuală a unui material video, audio, podcasturi, prezentări în diverse aplicații digitale, pregătite de cadrul didactic. În acest sens, datorită caracteristicilor instrumentului Web, activitățile educaționale devin mai eficiente și cadrul didactic poate verifica dacă educabilii au vizionat întregul videoclip, în ce măsură au fost realizate sarcinile incluse, fără ca aceștia să poată omite tehnic vreun îndemn sau exercițiu adăugat.

## UTILIZAREA INSTRUMENTULUI WEB EDPUZZLE

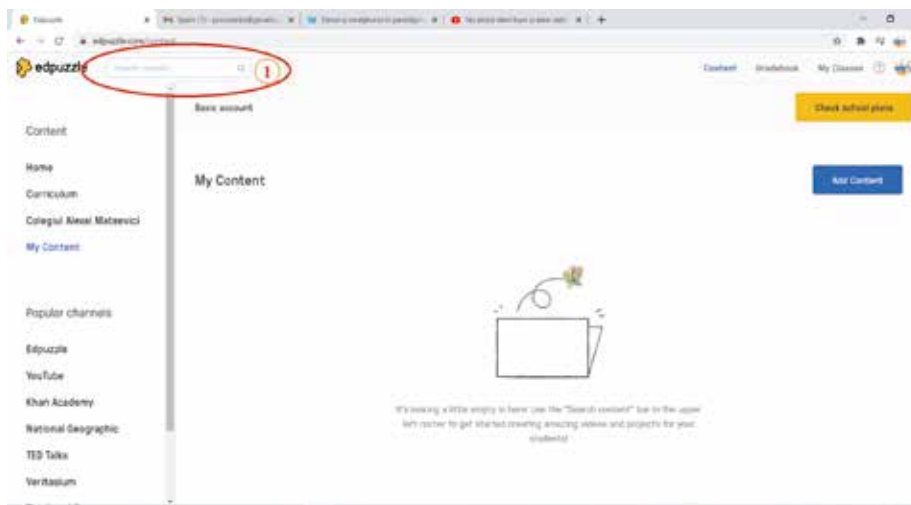


1. Se accesează „Log in”/ „Logare”, apoi se selectează rolul utilizatorului și anume „I’m a teacher”/ „Sunt profesor”, apoi sincronizăm un cont de Google pen-

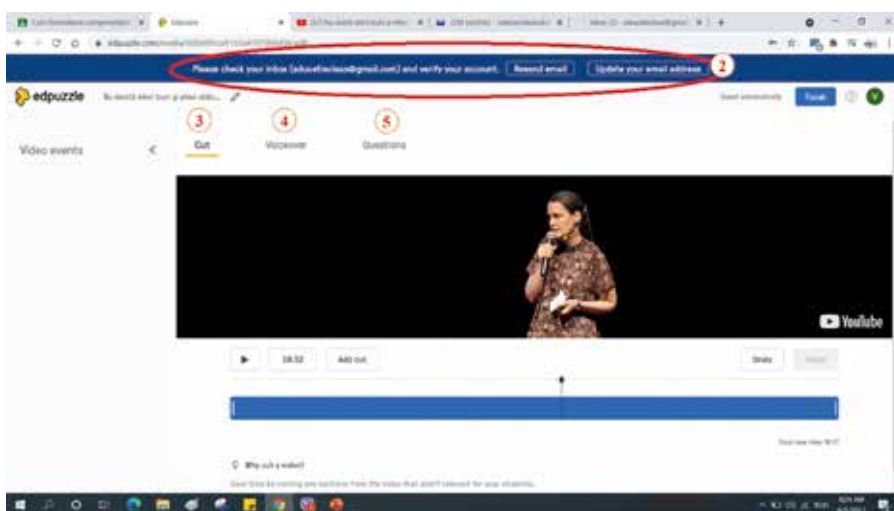
tru logare și se bifează că utilizatorul este de acord cu termenii și regulile expuse. Ulterior, indicăm instituția de învățământ în care activăm și completăm nivelul de învățământ și disciplina.

## CREAREA ȘI DISTRIBUIREA UNUI VIDEOCLIP CU SARCINI DIDACTICE

1. Se găsește un videoclip de pe youtube, se copiază linkul și se plasează în spațiul de căutare.

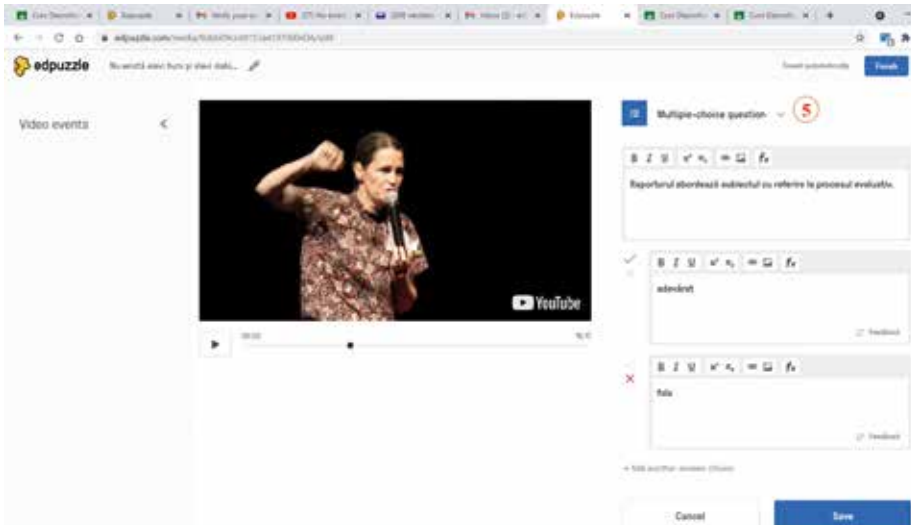


2. Se accesează linkul transmis pe poșta electronică, pentru confirmarea contului creat (notificarea din imagine ne demonstrează că nu a fost confirmat contul).



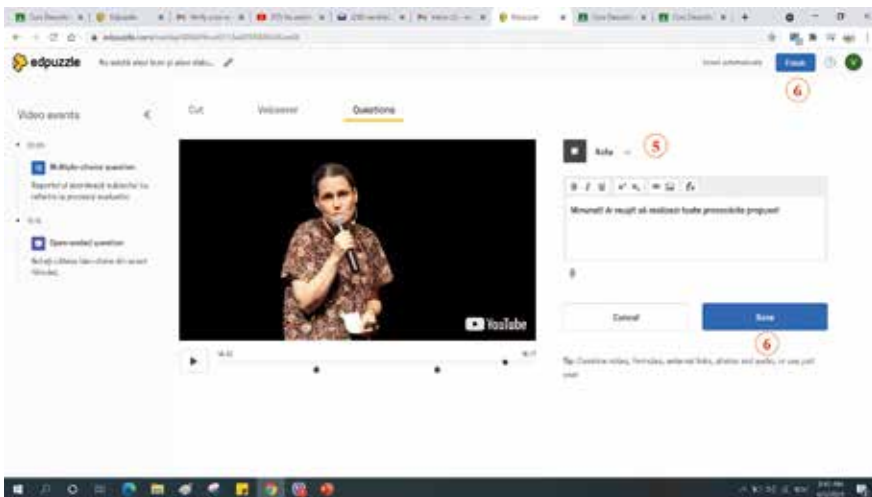
3. Se accesează spațiul de editare a unui material video, se selectează secvența necesară pentru procesul educational, prin setarea de la banda albastră, plasată mai jos de video.

4. Se adaugă o voce înregistrată, în cazul în care încărcăm un video propriu, din calculator (un video de pe Youtube nu se permite).



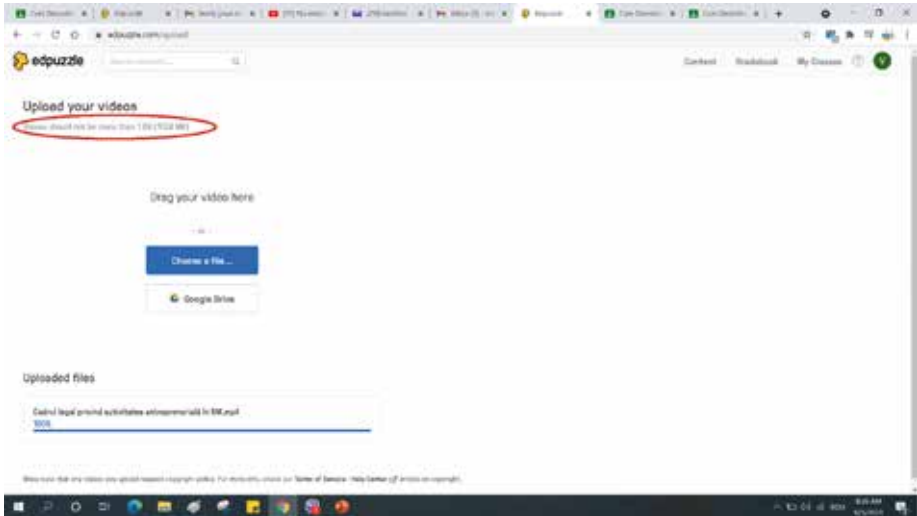
5. Se înserează sarcini (răspuns multiplu, răspuns scurt, comentariu) în diferite momente ale videoclipului.

6. Pentru finalizarea redactării și pentru salvarea materialului se accesează pe „**Save**”/ „**Salvare**” și pe „**Finish**”/ „**Terminat**”.

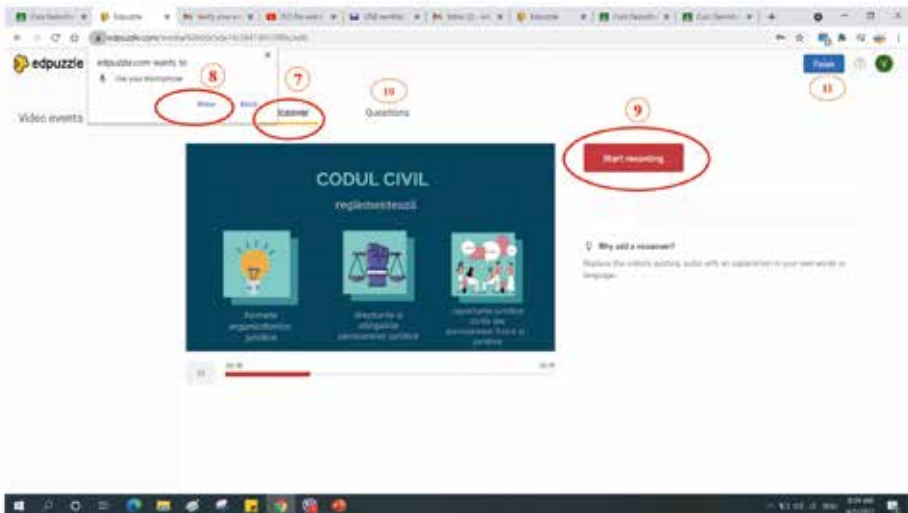


Pe lângă posibilitățile ilustrate mai sus, cu ajutorul Edpuzzle putem înregistra vocea pe propriile videoclipuri încărcate, pentru aceasta mergem (la pagina principală, de la rubrica „**Add content**”/ „**Adaugă conținut**”, apoi „**Upload video**”/ „**Încarcă video**”), facilitând, în acest sens, învățarea în ritm propriu a educabililor prin intermediul lecțiilor video interactive, fiind accesibil să adăugați propria narațiune vocală cât și propriile întrebări.



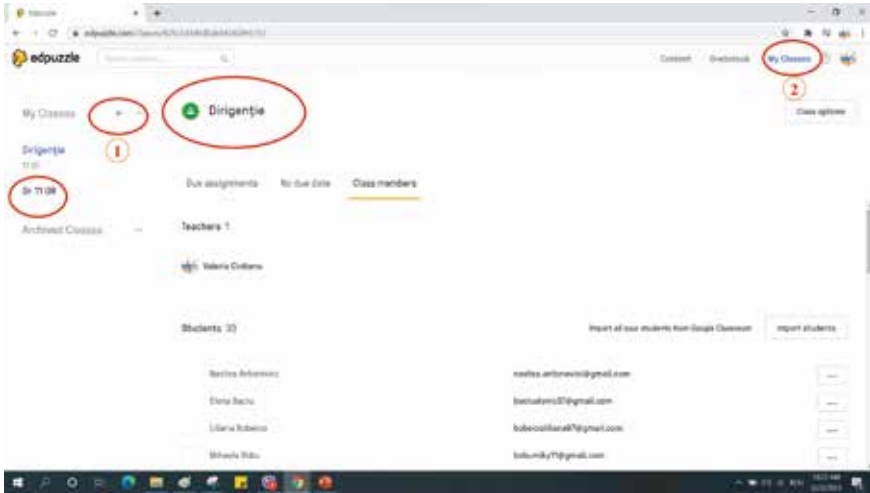


Se accesează **„Voicever”/ „Înregistrare voce”** (7), apoi se confirmă utilizarea microfonului de la calculator prin selectarea **„Allow”/ „Permite”** (8). Când e pregătit textul pentru a fi înregistrat, se accesează **„Star recording”/ „Începe înregistrarea”** (9). Se adaugă sarcini la necesitate (10) și se finalizează redactarea (11).



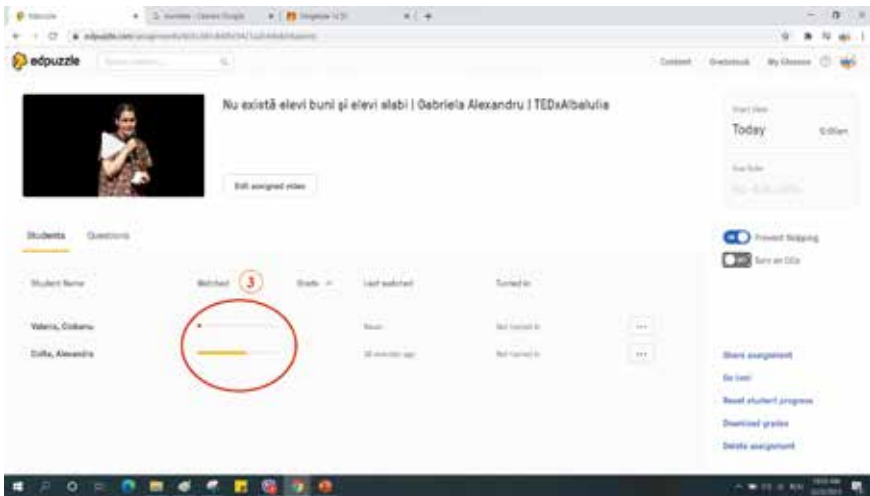
## MODALITĂȚI DE DISTRIBUIRE A MATERIALULUI VIDEO

1. Se creează clase sau se importează clase create în Google Classroom, fiind posibilă sincronizarea aplicațiilor și postarea materialului video cu sarcini, direct în Google Classroom.
2. Clasele adăugate se regăsesc ulterior la rubrica **„My Classes”/ „Clasele mele”**.



3. Se urmărește progresul în vizionarea videoclipului, dar și realizarea sarcinilor.

Așadar, puteți întări gradul de responsabilitate a educabililor, dar și monitoriza progresul acestora, datorită barei de progres care arată în ce măsură videoclipul a fost vizionat și corectitudinea răspunsurilor oferite, exprimate prin culorile: roșu, galben și verde.



Cadrul didactic	Model	Context
Usatii Emilia, profesoară de Psihologie și Sociologie, Colegiul „Mihai Eminescu”, or. Soroca	<a href="https://bit.ly/3pcrtkF">https://bit.ly/3pcrtkF</a>	Stereotipuri, prejudecăți și discriminare
Lungu Natalia, educatoare, IET Nr. 91, mun. Chișinău	<a href="https://bit.ly/3JLa1eG">https://bit.ly/3JLa1eG</a>	Poveștea „Punguța cu doi bani”
Dombrovski Silvia, educatoare, IET Izvoaraș, s. Răculești, r-nul Criuleni	<a href="https://bit.ly/3h8xVEO">https://bit.ly/3h8xVEO</a>	„Legenda bradului”

\*Conținutul modelelor din cadrul tabelului ține de responsabilitatea cadrului didactic (autor) și nu reflectă în mod necesar viziunea autorilor de suport.

### **5.3 Animaker - un software de animații video. Utilizarea elementelor 2D.**

*Gavrilenco Natalia*

Animaker este un instrument interactiv simplu, care ne oferă posibilitatea de a crea animații video, personaje uimitoare și videoclipuri educaționale pe cont propriu. Caracteristicile și funcționalitatea pe care le încorporează acest instrument Web, fac din el un instrument ideal, capabil să răspundă cerințelor tot mai mari ale marketingului video. Poți accesa animaker [aici](#).

Cadrele didactice care își doresc să elaboreze un film video educational, pot utiliza cu ușurință Animaker și nu necesită experiență anterioară în realizarea de videoclipuri.

Avantajele acestui instrument sunt:

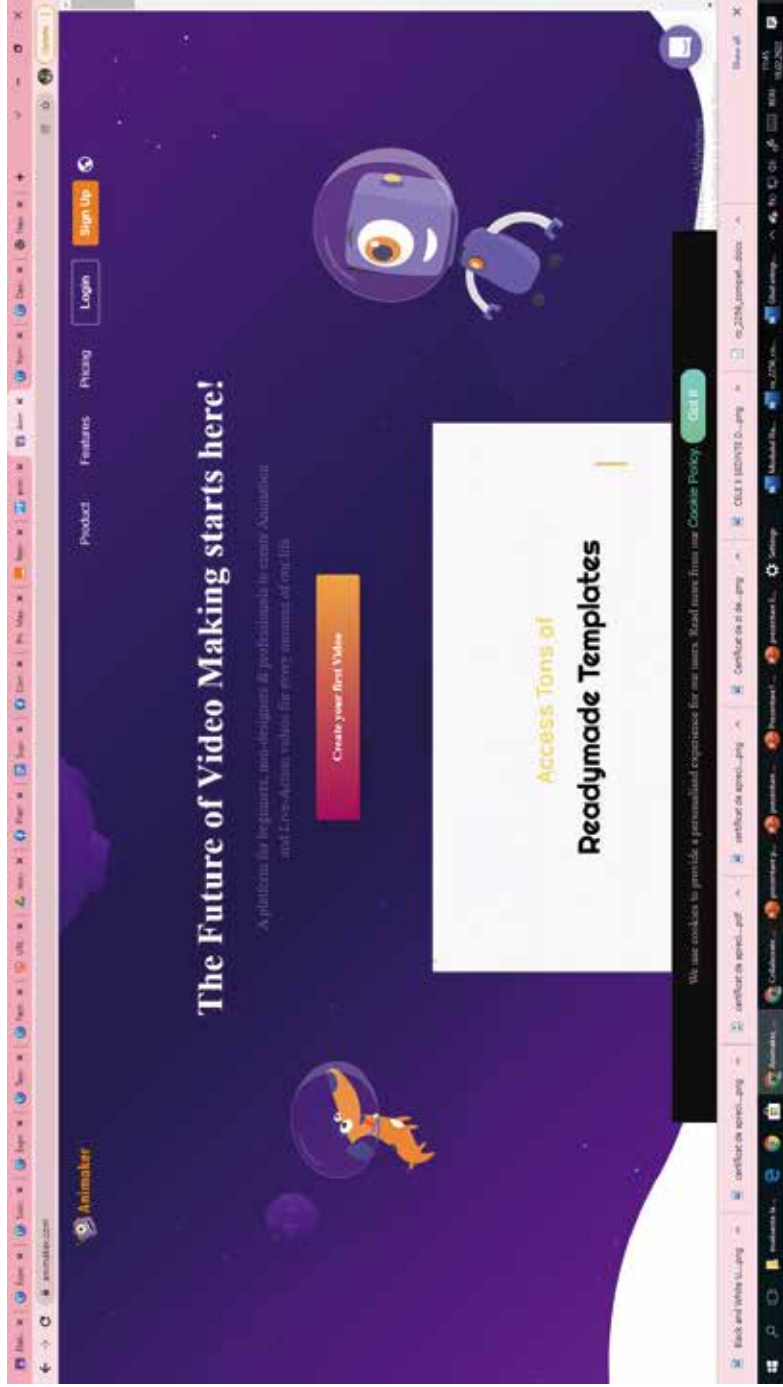
- oferă posibilitatea de a descărca direct videoclipul dvs. în format HD sau full HD, sau de a-l partaja pe Youtube;
- aplicația acceptă toate browserele majore;
- este prima aplicație animată de realizare a videoclipurilor, fiind utilizată pentru mișcarea camerei și deplasarea obiectelor într-un mod lent (le veți cunoaște pe măsură ce veți utiliza animaker);
- biblioteca are o colecție uriașă de personaje, fundaluri, proprietăți, efecte, sunete și muzică din care aveți posibilitatea să alegeți;
- aplicația ne permite să ne înregistrăm vocea sau să încarcăm una preînregistrată.

Un videoclip explicativ este un material didactic îndrăgit de educabili. Recomandăm crearea videoclipurilor până la 2 minute. Un videoclip educational poate fi complet animat sau poate include o combinație de text, imagine și animație. Videoclipurile explicative animate permit cadrelor didactice să prezinte chiar și cele mai noi concepte și idei într-un mod fluent și ușor. Videoclipul este combinația perfectă de divertisment și relatări, care explică în mod creativ procese, concepte, acțiuni, simulări.

Cu o narațiune clară, grafică simplă, dar captivantă și mesaje de îndemn distincte și puternice, utilizarea videoclipurilor animate sunt cel mai bun mod de a spune o poveste și de a transforma chiar și cele mai plictisitoare subiecte în unele interesante.

Textul poate fi dificil, deoarece există atât de multe moduri în care educabilii pot interpreta ceea ce citesc. Educabilii obțin o mai bună înțelegere a unui concept, proces, odată ce văd și aud pe cineva explicându-l.

## Modalități de logare și accesare în Animate



①

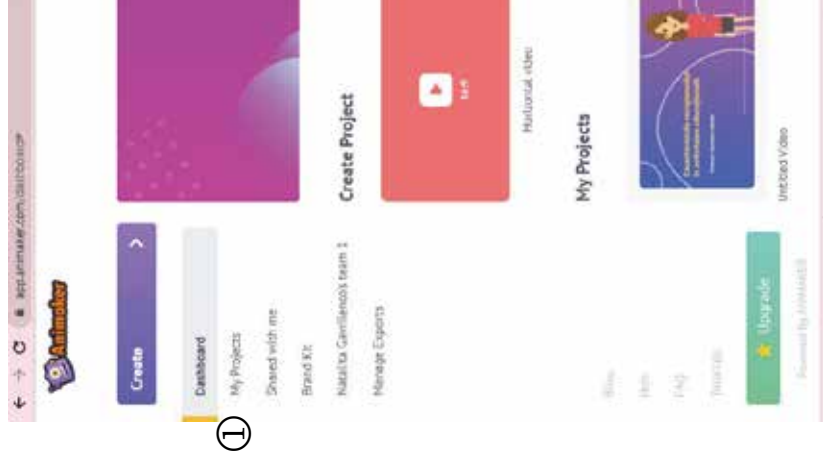
Pagina de pornire. Pentru a vă conecta pentru prima dată accesați Sing Up și completați casetele libere cu informația necesară. Ulterior reveniți și accesați Login

②

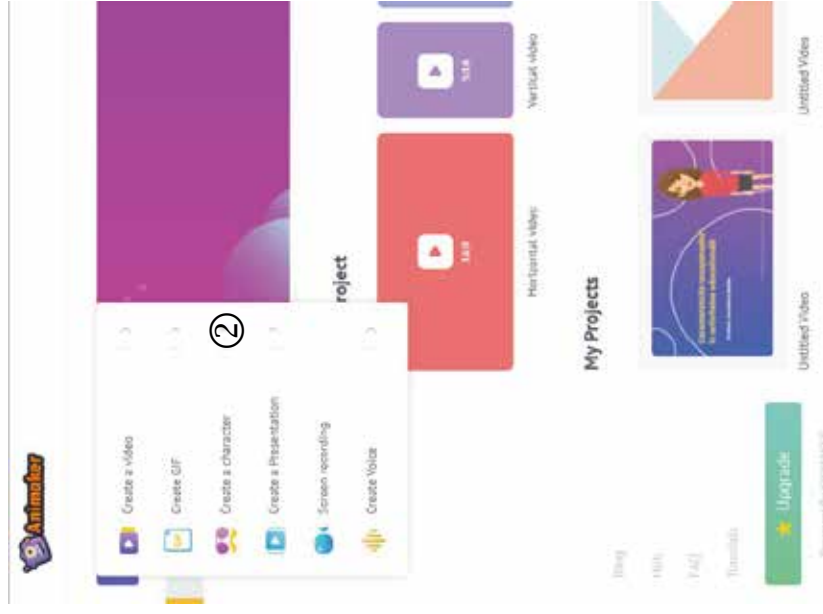
Selectați modalitatea de logare fie prin contul de google personal, fie prin facebook.



## Crearea unui personaj 2D în Animate



①



②

Create video - crearea unui video;

Create Gif- crearea unui Gif

Create a character- crearea unui personaj 2D,

Create a presentation - crearea unui prezentări,

Screen recording - captarea de ecran,

Create voice - înregistrare voce.

Pentru a crea un personaj 2D accesăm CREATE, ulterior CREATE A CHARACTER.

Selectați personajul 2D pe care vă doriți să-l utilizați ulterior în filmul video

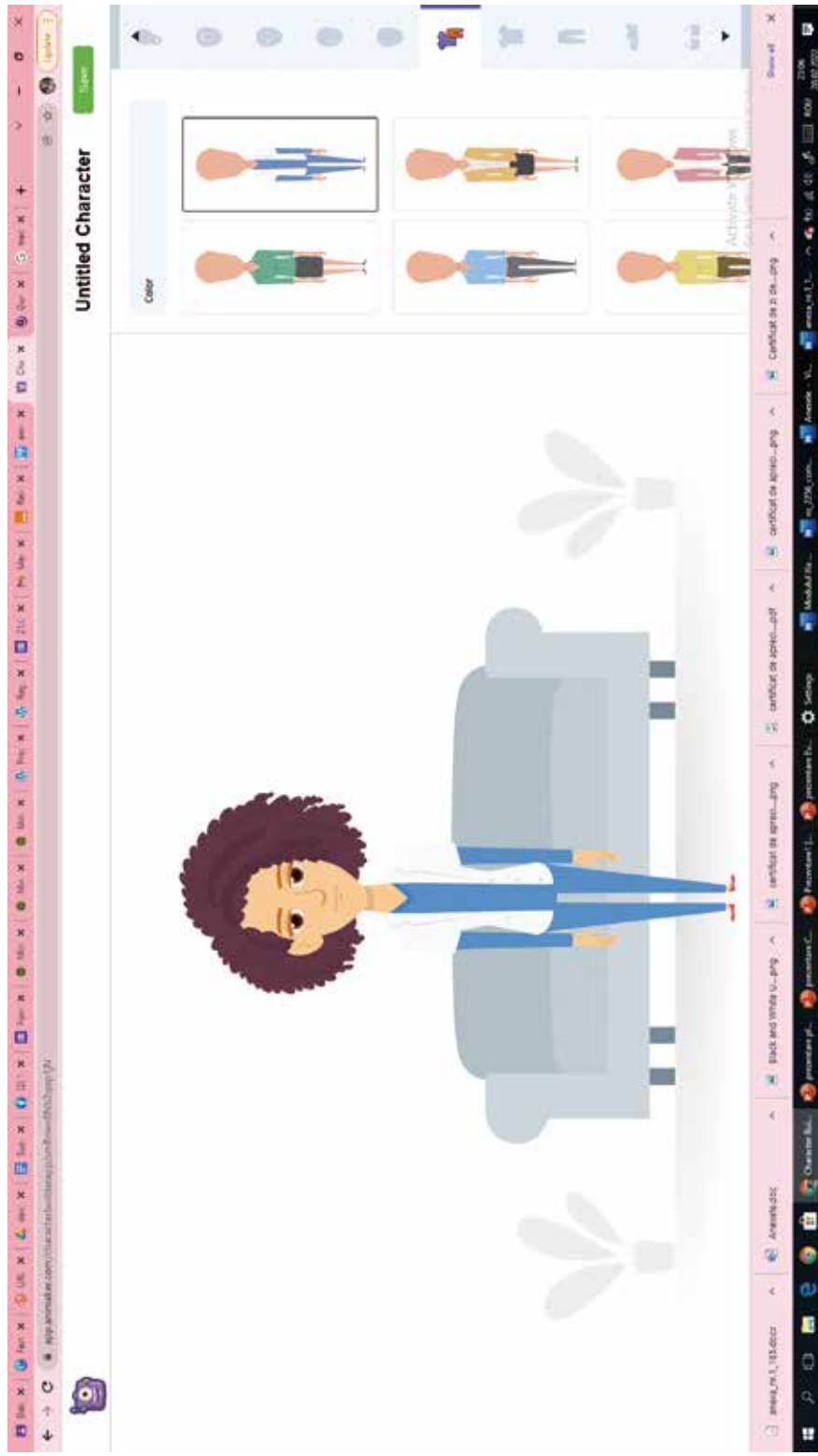


Noi am accesat pe SHE (EA), ulterior selectăm cum ar dori să arate din start.

## Crează-ți propriul personaj 2D

Pe dreapta veți găsi un panel. Analizați opțiunile și transformați personajul utilizând opțiunile: îmbrăcăminte, accesorii, forma feței, părul ș.a.

Când ați reușit să vă creați propriul personaj accesați pe SAVE.





## Modalitatea de editare video

The screenshot displays the Animaker software interface. At the top, there is a toolbar with various editing tools. The main workspace shows a scene with a woman character, a window, and a speech bubble that says "Today is Wednesday!". A timeline at the bottom indicates the scene duration. On the right side, there is a panel for character selection, labeled "My Characters" and "Create Your Own".

Annotations with arrows point to specific features:

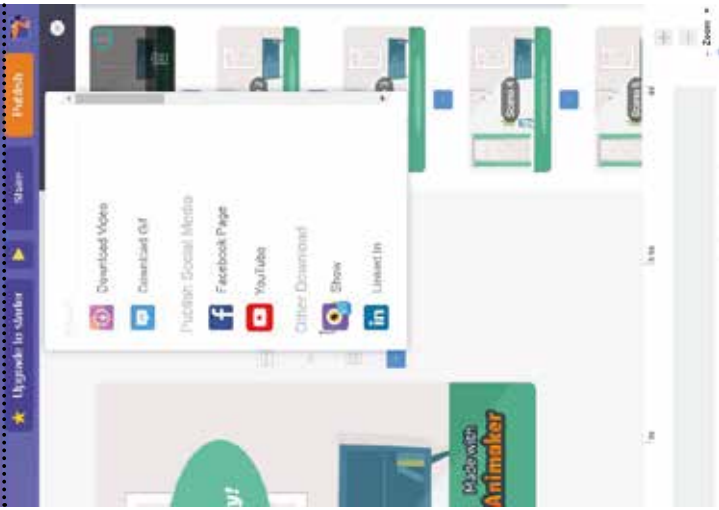
- Panelul pentru text, efecte, muzică etc.
- Play - accesează pentru a vizualiza secvența video
- Ecranul de lucru
- Fiecare scenă este o secvență video diferită

## Modalități de Distribuire și Publicare a filmului video

Accesi Share și introduceți mailul persoanei căreia doriți să expediați video. Aveți posibilitatea ca persoana să editeze filmul (can edit) sau doar să-l vizualizeze (can view).



Accesi Publish și optați pentru una din opțiunile propuse de aplicație. Puteți publica filmul pe youtube, facebook. Descărcarea (Download Video) poate avea loc o singură dată gratuit.



## Bunele practice ale cadrelor didactice în Animaker

Cadrul didactic	Model	Context
Mihailuța Mihaela, IET "Sălcioara", com. Stăuceni	<a href="https://bit.ly/3t2kThz">https://bit.ly/3t2kThz</a>	Alimente mai puțin sănătoase
Cerlat Dorina, IET "Romanița" s. Dubăsarii Vechi, or. Criuleni	<a href="https://bit.ly/36AvTv7">https://bit.ly/36AvTv7</a>	Regulile de circulație
Cerlat Dorina, IET "Romanița" s. Dubăsarii Vechi, or. Criuleni.	<a href="https://bit.ly/35higQO">https://bit.ly/35higQO</a>	Anotimpul Primăvara

\*Conținutul modelelor din cadrul tabelului ține de responsabilitatea cadrului didactic (autor) și nu reflectă în mod necesar viziunea autorilor de suport.

## Modulul VI. Instrumente web de evaluare în pedagogia digitală

### 6.1 Instrumente WEB pentru evaluarea online: Online Test Pad.

Cașu Diana



Online Test Pad este un instrument web, aplicat în elaborarea testelor, chestionarelor, cuvintelor încrucișate, jocurilor de logică și sarcinilor complexe.

Produsul software Online Test Pad este oferit gratuit și poate fi utilizat de către profesori pentru testarea elevilor și pentru a realiza evaluarea cunoștințelor.

Pe platforma Online Test Pad putem să realizăm următoarele activități:



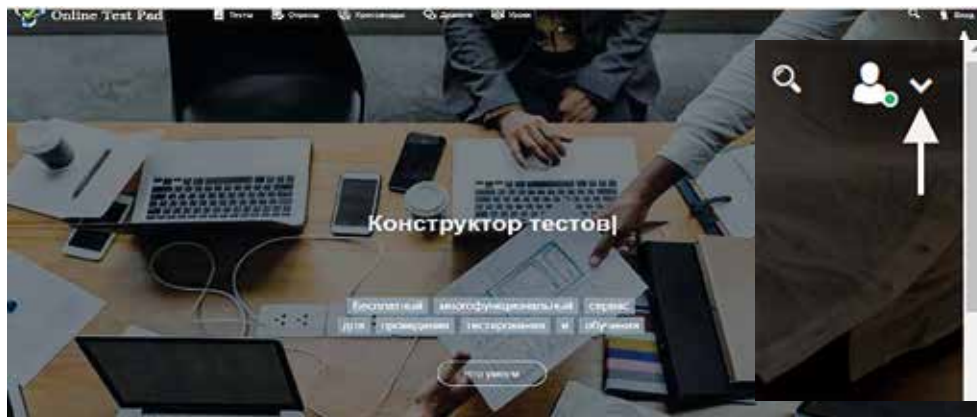
#### Instrumentele de evaluare prezentate pe această platformă ne oferă:

1. Diversitatea itemilor de evaluare;
2. Personalizarea testelor;
3. Securizarea regimului de testare;
4. Integrarea imaginilor, formulelor, videourilor, coloanelor sonore, încărcarea fișierelor elevilor;
5. Setarea baremului de notare în baza punctajului acumulat, sau a rezultatelor raportate la procentul răspunsurilor corecte;
6. Programarea accesului la test;
7. Statistici pentru analiza calitativă și cantitativă a rezultatelor elevilor;
8. Imprimarea testelor pe suport de hârtie pentru a oferi elevilor în regim fizic.

Crearea testelor pe Platforma Online Test Pad îi oferă profesorului posibilitatea să elaboreze un șir de teste care pot fi copiate cu ușurință pentru fiecare grup, de a realiza o analiză amplă a rezultatelor randamentului școlar, de a elabora teste și de a le imprima pe suport de hârtie. Aceste teste pot fi aplicate în sala de clasă.

## Înregistrarea pe platforma Online Test Pad

În adresa din browser culegem adresa dată <https://onlinetestpad.com/>, se va deschide pagina de start a platformei. **Se face Click** în colțul drept pe pictograma **cheițe** pentru înregistrare.



Se va prezenta formularul de înregistrare pe platformă. Introduceți datele solicitate: adresa de e-mail; o parolă de acces; puneți bifă că acceptați condițiile de utilizare.

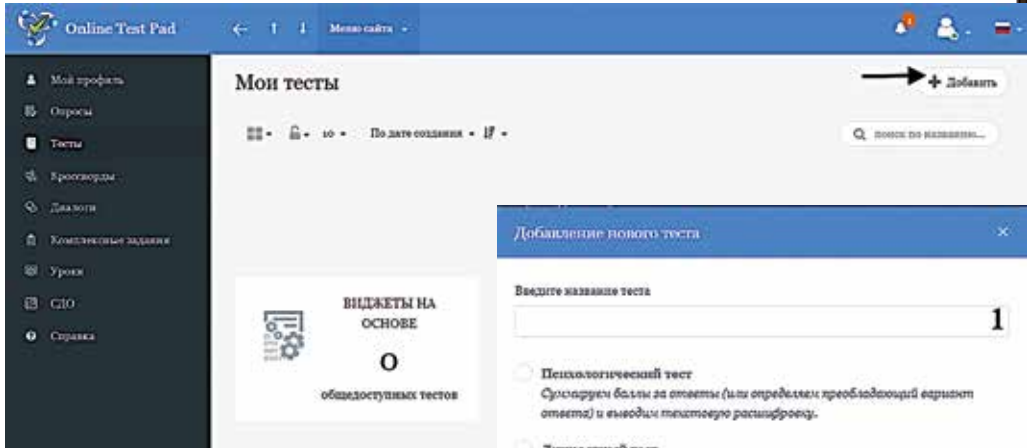
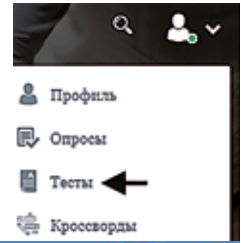
**Faceți Click** pe **înregistrare** (marcată cu săgeată). Pe adresa de e-mail indicată, va fi expediată o scrisoare de confirmare a înregistrării (verificați și mesajele din mapa **spam**).



În colțul drept al paginii este o listă de instrumente pe care o putem folosi.

Se va afișa spațiul de lucru al cabinetului personal. Facem **Click** pe butonul **Adaugă**, indicat cu săgeată.

Se va afișa o casetă, în care se propune selectarea tipului de test, titlul acestuia.



Completăm rubrica (1) **titlul testului**;

Indicăm tipul de test (2) prin marcarea; **Click** pe butonul (3) **Adaugă** și se va crea un test nou.



## Fișa testului

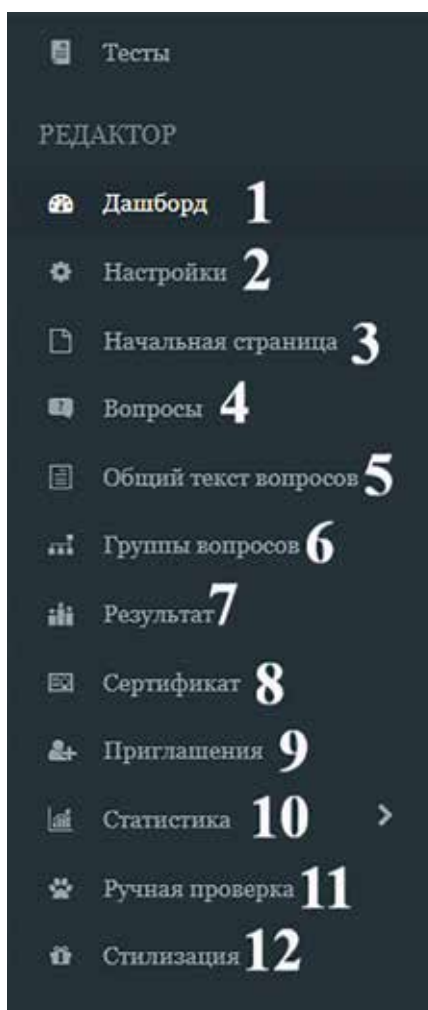
1. Redactarea testului;
2. Copierea testului
3. Ștergerea testului
4. Test închis/deschis acces
5. Numărul elevilor care au realizat testul
6. Data de elaborare/redactare



## Elementele de setare, redactare, stilizare a testului

Meniul de elaborare a testului este compus din mai multe elemente pe care în continuare le vom descrie:

1. Dashboard - Informații Generale;
2. Настройки - Setări;
3. Начальная страница – Pagină de start a testului;
4. Вопросы -Item;
5. Общий текст вопросов – Elemente Comune Pentru Teste;
6. Группы вопросов – Grup de Item;
7. Результат – Rezultatele;
8. Сертификат - Certificat;
9. Приглашения – Invitație;
10. Статистика – Statistică;
11. Ручная проверка – Verificare manuală;
12. Стилизация – Stilizare.



## 1. Dashboard Informații Generale

Se prezintă datele generale ale testului: data elaborării, numărul de elevi ce au realizat testul, număr de itemi, link-ul de acces la test, statutul testului (închis/deschis), acces public sau privat, coperta testului.

The screenshot displays the 'Test 2' dashboard. On the left is a dark sidebar with navigation options like 'Тесты', 'РЕДАКТОР', 'Дашборд', 'Настройки', 'Начальная страница', 'Вопросы', 'Общий текст вопросов', 'Группы вопросов', 'Результат', 'Сертификат', 'Приглашения', 'Статистика', 'Ручная проверка', and 'Страница'. The main content area shows 'Test 2' with a date of '20.02.2022', '0' students, and '0' items. It features a 'Link de acces da test' (https://cellinetestpad.com/...), a 'Создать виджет' button, and a 'Соперта тест' (Cover test) section with a 'Создать виджет' button. The status is 'Статус теста: Статус тест' (Closed) and 'Обложка теста: Соперта тест' (Cover test). The localization is set to Russian.

## 2. Setările testului

Realizăm setările testului după necesitate.

The screenshot shows the 'Test Settings' menu with four categories: '2.1 Setări de bază' (Basic settings), '2.2 Configurare rezultat' (Result configuration), '2.3 Acces test' (Test access), and '2.4 Integrare externă' (External integration). Each category has a corresponding icon and label.

Setările se vor realiza prin marcarea parametrilor necesari conform descrierilor rubricilor corespunzătoare. Activați/dezactivați elementele prin **click**, modificând poziționarea butonului.



- 1  1. Buton activ (funcție activă)
- 2  2. Buton Dezactivat (funcție dezactivată)

## 2.1 Setări generale a testului

**Demo test**

**2.1**                      **2.2**                      **2.3**                      **2.4**

**Основное настройки**
 **Настройки результата**
 **Доступ к тесту**
 **API**

<p><input checked="" type="checkbox"/> <b>se va afișa numărul itemului</b> Показать номера вопросов</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>permitem comentarii</b> Разрешить комментарии</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>permitem înștiințare despre eroare</b> Разрешить сообщения об ошибках в вопросах</p> <hr/> <p><input type="checkbox"/> <b>afișare alertorie a itemilor</b> Перемешать вопросы</p> <p><input type="checkbox"/> <b>limităm numărul de itemi</b> Ограничить количество вопросов</p> <p><input type="checkbox"/> <b>permitem să se selecteze numărul itemilor pentru test de către elevi</b> Разрешить выбрать количество вопросов</p> <hr/> <p><input type="checkbox"/> <b>afișare în test a timpului de realizare a testului</b> Показать время прохождения</p> <p><input type="checkbox"/> <b>interzicem screen-urile</b> Запретить копирование текста вопроса в буфер обмена</p> <p><input type="checkbox"/> <b>la afișarea butonului Continuă la ultimul item afișare de confirmare</b> По кнопке "Далее" на последнем вопросе выдавать подтверждение</p> <hr/> <p><input type="checkbox"/> <b>afișare răspunsuri corecte li comentarii</b> Сразу показывать правильные ответы (и комментарий)</p> <p><input type="checkbox"/> <b>trecerea la itemul următor la răspunderea corectă celui anterior</b> Переходить к следующему вопросу только после правильного ответа</p> <p><input type="checkbox"/> <b>afișarea răspunsurilor în listă verticală</b> Показать выпадающий список вопросов при прохождении</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> <b>afișare bara progresului</b> Показывать Progress Bar ответов на вопросы</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>aprecierea testului ( steluțe, like/dislike</b> Оценка теста (звезды, нравится, не нравится)</p> <hr/> <p><input type="checkbox"/> <b>schimbarea cu locul a variantelor de răspuns din itemi</b> Перемешать варианты ответов</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>solicităm răspuns la toți itemii</b> Обязательны ответы на все вопросы</p> <hr/> <p><input type="checkbox"/> <b>limităm/setăm timpul pentru realizarea testului</b> Ограничить время прохождения</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>la butonul finalizez afișare de confirmare</b> По кнопке "Завершить" выдавать подтверждение</p> <hr/> <p><input type="checkbox"/> <b>interzicem modificarea răspunsului</b> Запретить изменение ответа после подтверждения</p>
--	--

## 2.2 Configurarea afișării rezultatelor pentru elevi.

Dacă dorim ca elevii să primească un feedback imediat al parcurgerii testului, activăm parametri corespunzători:

Основныe настройки 2.2 ☆ Настройки результата Доступ к тесту API

**afișare răspunsuri la întrebări**  
 Показать ответы на вопросы

**afișare răspunsuri corecte**  
 Показать правильные ответы

**afișare clasament**  
 Показать рейтинг результатов

**afișare grafic rezultate**  
 Показать график результатов

Показать блок отправки результата на email  
С помощью этого блока пользователь со страницы результата сможет отправить на email, который укажет в специальном поле, результат теста и ссылку.

**afișare bloc pentru expedierea rezultatelor testului și link-ul**

## 2.3 Accesăm configurarea acces test și securizare plagiat

Configurează timpul de acces pentru realizarea testului, la activarea parametrilor se va afișa:

Основныe настройки ☆ Настройки результата 2.3 Доступ к тесту API

**Setare perioadă de acces la test: dată/oră**  
 Ограничить по времени доступ

din data  
✓ e 20.02.2022 00:00

până la  
✓ по 20.02.2022 00:00

Сохранить

**Parolă : Cuvânt, ce va fi expediat elevilor pentru a avea acces la test**  
 Установить кодовое слово

Notați parola  
Введите кодовое слово

Сохранить ← Salvați setările

**Acces limitat în bază de IP/Cookie**  
Ограничение на прохождение

Ограничение по IP или Cookie

Количество 2

↓

Restricționează accesul de parcurgere a testului, și în cazul indicării datelor eronate, elevul va fi indentificat în baza adresei IP (cod individual)

Основныe настройки ☆ Настройки результата 2.3 Доступ к тесту API

**limităm timpul pentru realizarea testului**  
 Ограничить по времени доступ

**cuvânt parolă**  
 Установить кодовое слово

**limitare acces la test în baza IP**  
Ограничение на прохождение

Не ограничено

**acces IP**  
Ограничение на доступ по IP-адресам  
Доступ разрешен для всех IP-адресов.  
Добавить

**lista neagră, IP blocate**  
Черный список IP-адресов  
Доступ разрешен для всех IP-адресов.  
Добавить

**e-mail informativ despre rezultatele testării**  
 Уведомлять по email о новых результатах

### 3. Pagină de start a testului

Pentru a redacta rubricile din pagina de start, ducem cursorul la rubrica necesară **Click** pe pictograma **stilou**. Pentru ca elevii să susțină testul, este necesar să setăm pagină de start, care să solicite introducerea datelor elevilor: numele, prenumele, grupa/clasa, data testării. Pentru a realiza acest lucru, accesați secțiunea „**Pagină de start**” și faceți **click** pe pictograma de editare de lângă „**Adăugați un formular de înregistrare**”



Test 2

Adăugăm imagine de copertă  
Добавьте изображение

Descriere conținutului abordat în test: enumerarea teme, module, etc.  
Введите описание

Instrucțiune k testu  
Введите инструкцию  
Scurte instrucțiuni/recomandări pentru elevi

Заголовок  
Заполните форму регистрации **Formular de înregistrare**

<b>Parametri de înregistrare: Nume Prenume</b> Название параметра Подсказка	<b>Tip parametru</b> Тип параметра Строка
--	---

**Віфам:**  
 Обязательный к заполнению  
obligativitate de a completa formularul

Data: selectăm din listă

Добавить click: pentru a adăuga parametri adăugători spre exemplu Grupa: selectăm din lista Tip parametru: regim de utilizatori Отмена Сохранить

Далее ← butoanele pot fi personalizate: notați conținut care va fi afișat pe butoane → Завершить

Укажите автора и источник

Salvăm setările efectuate.

Exemplu de afișare a formularului și de înregistrare pentru elevi.

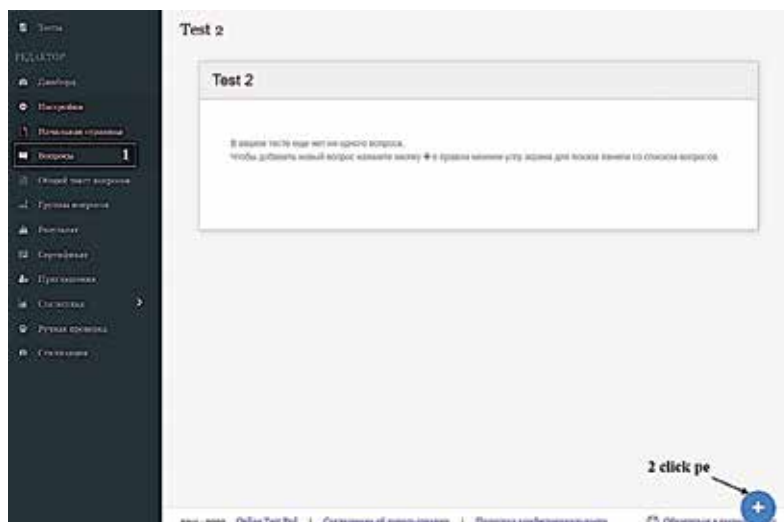


#### 4. Crearea de Itemi

Platforma acordă posibilitatea de a crea 18 tipuri de itemi/sarcini pentru testarea cunoștințelor elevilor.





















Tipuri de itemi de evaluare:

1. Itemi obiectivi: alegere dublă, alegere multiplă, tip pereche;
2. Itemi semiobiectivi: cu răspuns scurt;
3. Itemi cu răspuns deschi: structurat, nestructurat.



Selectăm din lista din partea stângă **Itemi(1)**, se va deschide fereastra de construcție a itemilor, **click pe + (2)**, se va afișa caseta cu tipuri de itemi

1. Item cu alegere duală;
2. Item cu alegere multiplă;
3. Item cu răspuns scurt;
4. Item cu răspuns scurt;
5. Itemi cu răspuns deschis;
6. Itemi de aranjare/rearanjare;
7. Item de tip pereche/corespondență;
8. Item cu răspuns scurt: completarea spațiilor libere;
9. Item cu răspuns scurt: completare din lista propusă;
10. Item cu răspuns scurt: dictare interactivă;
11. Item de excludere, de ordine logică;
12. Item cu răspuns scurt;
13. Item de tip deschis: atașează fișierul;
14. Item cu răspuns deschis: mesaj vocal;
15. Item cu răspuns deschis;
16. Item cu răspuns scurt: Găsește cuvântul;
17. Item de aranjare: Aranjează în ordinea corespunzătoare;
18. Item cu răspuns scurt: Găsește litera, cuvântul, îmbinările de cuvinte .

	Одиночный выбор	1 +
	Множественный выбор	2 +
	Ввод числа	3 +
	Ввод текста	4 +
	Ответ в свободной форме	5 +
	Установление последовате..	6+
	Установление соответствий	7+
	Заполнение пропусков (по..	8 +
	Заполнение пропусков (сп..	9+
	Интерактивный диктант	10 +
	Последовательное исключе...	11+
	Слайдер (ползунок)	12 +
	Загрузка файла	13 +
	Голосовой ответ	14 +
	Информационный текст	15 +
	Слова из букв	16 +
	Фразы из слов	17+
	Поиск в тексте	18 +
	Внешнюю ссылку	
	Youtube-видео	
	Аудио-файл	

Itemii din aceeași categorie, spre exemplu: alegere duală și multiplă, pot fi comutați.

Putem adăuga în item o imagine **Click**, accesând **pictograma imagine**, se va deschide biblioteca PC personal, putem să selectăm imaginea.

Pentru a încorpora **un link** extern/ video Youtube /fișier audio, faceți **Click** pe **Adaugă** pe conținutul necesar, se va deschide fereastra unde includem conținutul.

## Elementele de redactare prezentate în fereastra de lucru a itemului.

Pentru itemii de tip dual și multiplu marcăm prin bifă variantele corecte de răspuns cu punctajul pe care dorim să-l acordăm pentru rezolvarea itemului. Salvăm itemul prin **Click** pe butonul **Salvează**.

**Redactor** 1 **Comentarii** 2 **Parametri** 3 **Machetă** 4

Редактор Комментарий Параметры Макет

</> Фрагмент кода

adăugăm conținut: link extern sursă youtube; fișier audio

ТЕКСТ ВОПРОСА

+ Добавить

I<sub>x</sub> B I U S X<sub>2</sub> X<sup>2</sup> | | | | | ...

Введите текст вопроса...  
se va scrie întrebarea

adăugăm imagine

загрузить изображение

adăugăm variante de răspuns

добавить

Варианты ответов

#	adăugăm imagine	Textul variantelor de răspuns Текст вариантов ответов	Punctaj acordat pentru răspuns corect Кол-во баллов
1		scriem variante de răspuns Введите текст...	0
2		Введите текст...	0

+ панель инструментов

Отмена **Сохранить**

Salvăm

## ТЕКСТ ВОПРОСА

Item de tip pereche: stabilirea corespondenței dintre informațiile din două coloane + Добавить ▾

Введите текст вопроса...

Formulăm sarcina pentru claritate: Stabiliți corespondența dintre ...



загрузить  
изображение

ПОДСЧЕТ

БАЛЛОВ:  
setarea  
calcul  
acordare  
punctaj

Весь вопрос правильно ▾

Баллов: за *правильный* ответ 1

răspuns corect

за *неправильный* ответ 0

răspuns greșit

 За каждую ошибку понижать

pentru fiecare greșeală scade punctaj

Acordare punctaj

## СПИСОК 1 (СЛЕВА)

добавить  
adăugăm  
coloane



indicăm variantele de  
corespondență din coloana 2

Denumire coloană 1

Название списка

+ панель инструментов

Правильное  
соответствие

1



Введите текст... scriem conținut

1 ▾



2



Введите текст...

2 ▾



## СПИСОК 2 (СПРАВА)

добавить



Denumire coloană 2

Название списка

+ панель инструментов

1



Введите текст... scriem conținut



2



Введите текст...


 Разрешить перетаскивание с помощью мыши ⓘ

## ТЕКСТ ВОПРОСА

## Item semiobiectiv, cu răspuns scurt

+ Добавить ▾

$\mathcal{I}_x$  | **B** | *I* | U |  $\mathcal{G}$  |  $\times_2$  |  $\times^2$  |  $\equiv$  |  $\equiv$  |  $\gg$  |  $\ll$  | ...

Введите текст вопроса...

Formulează sarcina: Completează spațiile libere din propoziția ce urmează.....

În locul cuvintelor lipsă se va scrie simbolul cu acolade (vezi jos simbolul încercuit), copiați elementul, Click dreapta Copy, Past în enunț



загрузить  
изображение

ПОДСЧЕТ

 По ответам    punctaj pe cuvinte completate corect

БАЛЛОВ:

 Весь вопрос    punctaj pentru tot răspunsul

## ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ

добавить

Adăugăm casete în dependență de numărul  
cuvintelor lipsă din enunț

#    Правильный ответ

Начальная  
ширинаAcordăm  
punctaj  
Кол-во  
баллов

1    Se va scrie cuvântul lipsă din enunț

Правильный ответ



1



**i** В тексте вопроса в нужное место вставьте значение (txt) В этом месте будет отображено текстовое поля для ввода.

Чтобы перечислить несколько правильных вариантов ответов, используйте конструкцию <или>, разделяя правильные варианты ответов.

Отмена

Сохранить

Salvăm



## ТЕКСТ ВОПРОСА

Item semiobiectiv, cu variante de completare

+ Добавить ▾

*I* **B** *I* U  $\otimes$   $\times_2$   $\times^2$  |  $\equiv$   $\equiv$  |  $\gg$   $\ll$  | ...

Введите текст вопроса...

Formulează sarcina: Completează spațiile libere cu cuvintele propuse  
 În locul cuvintelor lipsă se va scrie simbolul cu acolade (vezi jos  
 simbolul), copiați elementul, Click dreapta Copy, Past în enunț



загрузить  
изображение

ПОДСЧЕТ  selectați după  
 БАЛЛОВ:  dorință bifați

acordare punctaj pe număr de cuvinte selectate corect  
 По ответам  
 Весь вопрос  
 acordare punctaj pentru sarcina completată corect

## ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ



## ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ

добавить

Se vor crea liste câte sunt necesare

## 1 Denumire listă cuvinte propuse

ștergere listă

Название списка

добавить

копировать

Элементы

Правильный

Кол-во баллов

списка: + ≡

ответ

punctaj acordat răspuns corect

за *правильный*

1

+ adăugare cuvinte în listă

ответ: \_\_\_\_\_

1



depunctare răspuns greșit

за *неправильный*

0

2



ștergere cuvânt

ответ: \_\_\_\_\_

## 2

Название списка

добавить

копировать

Элементы

Правильный

Кол-во баллов

списка: + ≡

ответ

за *правильный*

1

1

за *неправильный*

0

2



ответ: \_\_\_\_\_

В тексте вопроса в нужное место вставьте значение (txt). В этом месте будет отображен выпадающий список для выбора.

Отмена

Сохранить


Salvăm

**ТЕКСТ ВОПРОСА** Item semiobiectiv de excludere în ordine logică + Добавить ▾

$\mathcal{I}$  | **B** | *I* | U |  $\otimes$  |  $\times_2$  |  $\times^2$  |  $\equiv$  |  $\equiv$  |  $\equiv$  |  $\equiv$  | ...

Введите текст вопроса...

**Formulați sarcina: Excudeți în ordine logică ....etapele, secvențele, anii, etc.,**



загрузить изображение

**ПОДСЧЕТ** Баллов: за *правильный* 1





**БАЛЛОВ:** ответ

за *неправильный* 0

ответ

adăugăm coloane pentru textul variantelor

**ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ** добавить ☰

#	Текст вариантов ответов	+ панель инструментов	Номер
1	 Введите текст... text pentru sarcină		1 
2	 Введите текст...		2 

**Salvare**

Отмена
Сохранить

## ТЕКСТ ВОПРОСА

Item cu răspuns deschis

+ Добавить ▾

Elevul poate încărca un fișier proiect, eseu pregătit din timp

*I*<sub>x</sub> | **B** | *I* | U | ↺ |  $\times_2$  |  $\times^2$  | ≡ | ≡ | ≡ | ≡ | ...

Введите текст вопроса...

Formulăm sarcina: Atașați proiectul

загрузить  
изображение

## ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ

Данный тип вопроса предусматривает один элемент для загрузки файлов. Размер файла не должен превышать 12 Мб. **mărimea fișierului să nu depășească 12 Mb**

После прохождения теста, вы можете скачать файл, провести проверку и выставить нужное количество баллов.

Максимальное кол-во баллов:

0

Indicăm punctaj acordat

Отмена

Сохранить

Salvăm

## ТЕКСТ ВОПРОСА

Identifică în text: literă, cuvânt, frază

+ Добавить ▾

*I*<sub>x</sub> | **B** | *I* | U | ↺ |  $\times_2$  |  $\times^2$  | ≡ | ≡ | ≡ | ≡ | ...

Введите текст вопроса...

Formulează sarcina Identifică în text.....

Scrie textul

загрузить  
изображение

Acordare punctaj

ПОДСЧЕТ

БАЛЛОВ:

Баллов:

răspuns corect

за *правильный*

1

ответ

за *неправильный*ответ *răspuns greșit*

0

## ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ

Indicați elementu ce trebuie identificat în text

Выберите, что искать в тексте:

Буквы

Слова

Фразы

Literă

Cuvânt

Frază

Click pe elementele propuse, indicăm literele, cuvintele, frazele

Отмена

Сохранить

**ТЕКСТ ВОПРОСА**

Item semiobiectiv, aranjați cuvintele pentru obținerea unei propoziții/fraze ce reprezintă un enunț, afirmație, definiție...

+ Добавить ▾

*I* | **B** | *I* | U |  $\mathcal{S}$  |  $\times_2$  |  $\times^2$  |  $\equiv$  |  $\equiv$  |  $\times \equiv$  |  $\leftarrow \equiv$  | ...

Введите текст вопроса...

**Formulați sarcina**



загрузить  
изображение

ПОДСЧЕТ

БАЛЛОВ:

Баллов:    за *правильный*    1  
                  ответ

                  за *неправильный*    0  
                  ответ

**ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ**

Adăugați cuvintele în ordinea logică a afirmației...  
fiecare cuvânt adăugat se va memora în ordinea 1, 2, 3 ...

Добавьте слова (или словосочетания) по порядку их следования во фразе.

Новое слово

Сcrieți cuvântul

Добавить

Click pentru a adăuga cuvântul  
pentru fiecare cuvânt nou se va adăuga  
câte o casetă nouă

Salvează

Отмена

Сохранить

## Jocul didactic

1 \*

1

1 din 5

selecționați varianta corectă

Jocul Didactic reprezintă o activitate accesibilă copilului, prin care se realizează o parte din sarcinile instructiv-formative ale activităților obligatorii, dar și ale celor alese, într-o atmosferă distractivă, antrenantă și motivantă.

Adevărat

Fals

1 \*

2

2 din 5

Selecționați elementele caracteristice ce caracterizează Jocul Didactic

reprezintă niște jocuri educaționale

are o structură clar determinată

o formă de lucru plăcută pentru preșcolari de activitate în timpul liber

se încadrează în tema activității

un scop clar de învățare și rezultatul pedagogic corespunzător, care poate fi justificat, este evidențiat în mod explicit și caracterizat de educație și informativ.

se încadrează în rutina zilei

reprezintă o activitate prin care cadrul didactic doar verifică cunoștințele copilului

1 \* ><

3

3 din 5

Stabiliți corespondența dintre tipul de joc didactic și elementele caracteristice a acestuia

Jocuri didactice  
pentru  
dezvoltarea  
capacității de  
analiză

2

Jocuri didactice  
pentru  
dezvoltarea  
capacității de  
sintetizare

1

Jocuri didactice  
pentru  
dezvoltarea  
capacității  
copiilor de  
abstractizare și  
generalizare

3

1 exercițiu în care i se cere copilului să recompună o imagine sub formă de puzzle. Această recompunere poate fi făcută în mai multe forme: reconstituirea unei imagini desenate pe un pătrat (dreptunghi), fragmentat în 2-5 părți, reconstituirea unei imagini din părțile componente decupate, etc.

2 stimulează spiritul de observație, în special în cadrul activităților de observare libere, cât și organizate, copilul este pus în situația de a analiza diverse aspecte și elemente din mediului înconjurător, cerându-i-se să explice fenomene, părți componente sau însușiri ale elementului observat (animal, plantă, fenomen natural etc.

3 presupune dezvoltarea capacității de a efectua corect și într-o formă organizată analize, sinteze și comparații specifice nivelului de dezvoltare al copiilor.

## 7. Setare Rezultate

Accesați secțiunea **Rezultat**, bifați setarea **Acordați o notă pe baza rezultatului testului**. Pentru a schimba scala de notare, faceți **click** pe butonul **Modificați** de mai jos:

**Titlul rezultatelor**  
Numele rezultatului 'Количество правильных ответов'  
Количество правильных ответов

**Titlul rezultatelor**  
Numele rezultatului 'Количество правильных ответов'  
Процент правильных ответов (%)

**Barem de notare**  
 Afișați evaluarea pe rezultatul testului  
Скопировать параметры оценки из другого теста

**Nota se va calcula în baza:**  
Оценка выставляется на основе

Puncte acumulate  
Количество баллов

Procentul răspunsurilor corecte  
Процент правильных ответов

Textul evaluării  
Ваша оценка:   
Nota

Не показывать результат пользователю  
Nu afișa rezultatele elevilor

Se va afișa o altă fereastră în care introducem schema baremului de notare.

Numele rezultatului 'Количество правильных ответов'  
Количество правильных ответов

Numele rezultatului 'Количество правильных ответов'  
Процент правильных ответов (%)

Afișați evaluarea pe rezultatul testului  
Скопировать параметры оценки из другого теста

**se vor introduce datele baremului de notare**

Минимальное значение	Цвет	Плюс
<input type="text"/>	<input type="color"/>	+ 6
80	<input type="color"/>	+ 5
55	<input type="color"/>	+ 4
35	<input type="color"/>	+ 3
На основе предыдущего значения.	<input type="color"/>	+ 2

Выбрать минимальное значение оценки  
Добавить текст к каждой оценке

Оценка выставляется на основе

Количество баллов

Процент правильных ответов

Textul evaluării  
Ваша оценка: **nota: 10**

Отмена

1. Activăm baremul de notare pentru test;
2. Bifăm apreciere în baza punctajului;
3. Activăm: include valoarea minimă a punctajului;
4. Adăugăm valoare „Nota”.

Pentru a adăuga valoarea o notă, facem **Click** pe **Adaugă**, se va afișa o mică fereastră. Introducem Valoarea „Nota,” apoi selectăm culoarea după preferință, **Click** pe **Adaugă**..



## 8. Acordare Certificat

Putem opta pentru acordarea elevilor a certificatelor de susținere a testării. Activăm butonul de generare a certificatului. Șablonul poate fi înlocuit cu unul personal. Facem **Click** pe butonul **Salvează**.

Сертификат по результату теста : Certificatul se va acorda, dacă activăm funcția



Выдавать сертификат на основе результата **Condiția de acordare a Diplomă/Certificat**

**in baza punctajului**  
На основе шкалы

**Condiții**  
Условие:

**Variabile**  
Значения:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

**Numele utilizatorului din forma de inregistrare**

Имя пользователя на сертификате из формы регистрации

Выборите регистрационный параметр

**Parametri din forma de inregistrare**

Заменить изображение **Schimbarea Șablonul**



Putem invita elevii, sau putem distribui invitația la testare, introducând adresele de e-mail ale elevilor.

## 9. Statistica.

### Analiza statistică a rezultatelor testării

Профиль статистики: Основной (все результаты)

numărul de parcurgere

afişare cu răspunsuri separate

afişare info tabel pe itemi

afişare clasament, răspunsuri corecte

afişare rezultatelor în tabel

afişare răspunsuri per elev

Кол-во пройденных

Отдельные ответы

По вопросам

По результатам

Таблица результатов

Сводные данные

10.1 10.2 10.3 10.4 10.5 10.6

Статистика прохождения теста по дням Statistica parcurgerii testului pe zile

Пересчитать Recalcul punctaj

Период: (m) (3m) (6m) YTD (y) All

С: Фев 19, 2022 По: Фев 20, 2022

### Model de afişare a unui tabel cu răspunsuri corecte la toate întrebările Procentul de respondenți care au răspuns la întrebare:

Процент респондентов ответивших на вопрос

Вопрос	Max кол-во баллов	неправильно	частично правильно	полностью правильно
Вопрос № 1	7	22	78	0
Вопрос № 2	1	13	87	0
Вопрос № 3	4	9	91	0
Вопрос № 4	2	30	70	0
Вопрос № 5	8	100	0	0
Вопрос № 6	4	39	61	0
Вопрос № 7	3	30	70	0
Вопрос № 8	2	48	52	0
Вопрос № 9	8	100	0	0
Вопрос № 10	2	91	9	0
Вопрос № 11	4	17	83	0
Вопрос № 12	12	100	0	0

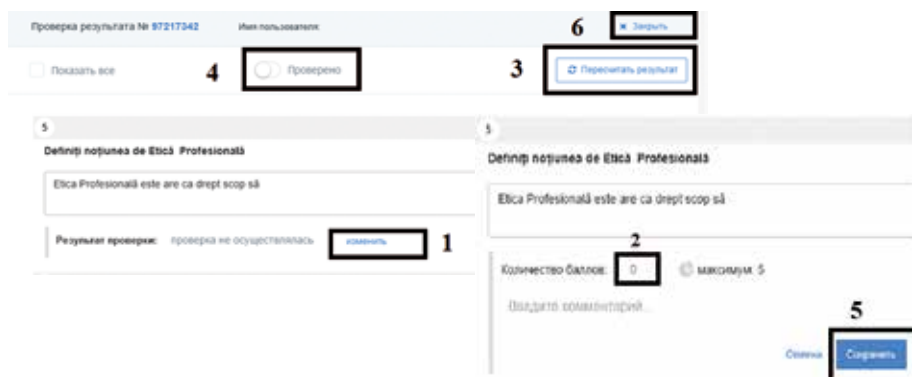


## 10. Verificarea manuală

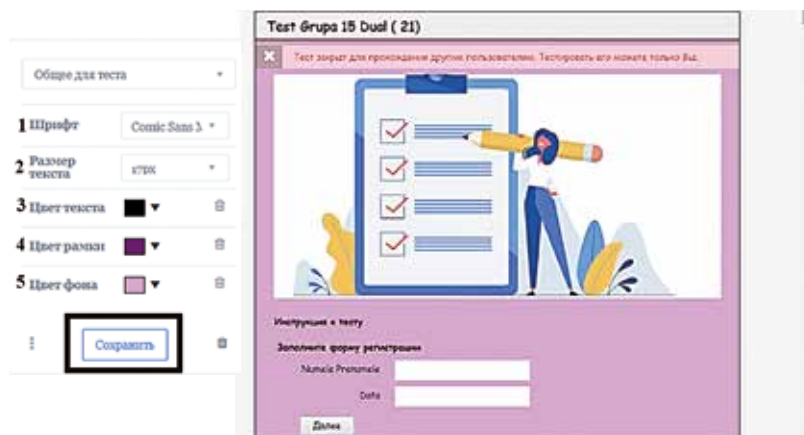
Itemii cu răspunsuri deschise necesită să fie evaluați de către profesor.

Accesăm rubrica **11.Verificare manuală**, se va afișa lista elevilor, facem **Click** pe numele elevului selectat, se vor afișa itemii de tip deschis. Verificăm răspunsul, făcând **Click** pe **1 -Modifică**, acordăm punctajul setat, făcând **click** pe **3 Recalculare**, va apărea o fereastră de dialog pentru a confirma recalcularea punctajului, marcăm **4 Verificat**, facem

**Click** pe **Salvează**, **click** pe **6 -Închide**.



## 11. Stilizarea testului



Setăm stilul fontului, mărimea fontului, fundalul testului, culoarea bordurii

1. Stilul fontului
2. Dimensiunea fontului
3. Culoarea textului
4. Culoarea bordurii
5. Culoarea fundalului

Selectați parametri doriți, Salvați modificările, făcând **Click** pe **Salvează**.

## Exemple de bune practici de utilizare a platformei

Cadrul didactic	Model	Context
Usatii Emilia, profesor de științe sociale, Colegiul "Mihai Eminescu" din Soroca	<a href="https://bit.ly/3HyDrLK">https://bit.ly/3HyDrLK</a>	Test Elemente de sociologie
Usatii Emilia, profesor de științe sociale, Colegiul "Mihai Eminescu" din Soroca	<a href="https://bit.ly/3hski3s">https://bit.ly/3hski3s</a>	Test Psihologia relațiilor umane
Алена Главчева, преподаватель Психологии. Колледж имени Михаила Чакира, Комрат	<a href="https://bit.ly/3Md17ZB">https://bit.ly/3Md17ZB</a>	Test Модуль: Регуляторные психические процессы
Алена Главчева, преподаватель Психологии. Колледж имени Михаила Чакира, Комрат	<a href="https://bit.ly/35qWj21">https://bit.ly/35qWj21</a>	Test Модуль :Теоретико - методологический раздел деонтологии
Алена Главчева, преподаватель Психологии. Колледж имени Михаила Чакира, Комрат	<a href="https://bit.ly/3hxRmqM">https://bit.ly/3hxRmqM</a>	Test Деятельность - понятие, структура, виды.

\*Conținutul modelelor din cadrul tabelului ține de responsabilitatea cadrului didactic (autor) și nu reflectă în mod necesar viziunea autorilor de suport.

## 6.2. Wizer.md – un Instrument de evaluare online

Gavrilenco Natalia

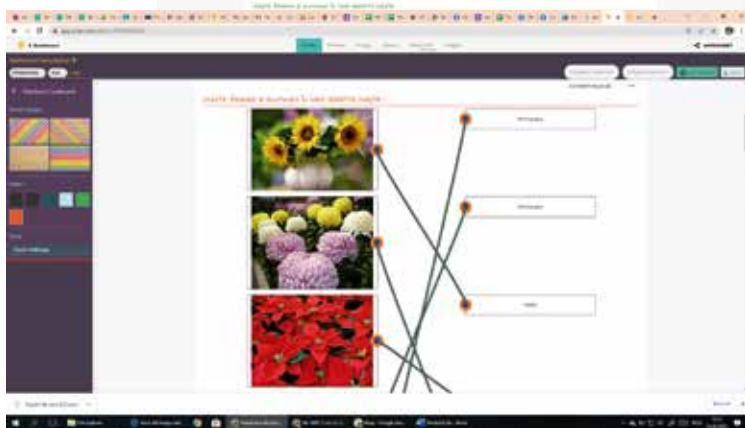
**Wizer** este un instrument web care permite crearea fișelor interactive online. Generatorul de foi de lucru Wizer, complimentează experiența și creativitatea profesorilor, permițând crearea rapidă a unei game largi de întrebări: deschise, de alegere multiplă, perechi potrivite, de completare a spațiului liber, de completare a unei imagini, tabele etc.

Pentru a vă conecta, accesează [aici](#)

Fișele sunt atractive din punct de vedere vizual și îi implică pe educabili mai profund în învățare. Există o varietate de fundaluri și teme pe care cadrele didactice le pot selecta. La fel, acest instrument, permite cadrelor didactice să adauge cu ușurință un conținut media variat (video, audio, imagini), selectat direct din foaia de lucru interactivă. Videoclipurile sunt niște modalități de stimulare a motivației de a învăța (în cazul elevilor) sau de îmbunătățire a abilităților profesionale (ale profesorilor) și pot contribui la dezvoltarea imaginației, folosind diverse sarcini creative.

Instrumentul web Wizer, ne propune o colecție de fișe de lucru interactive și captivante, create de comunitatea cadrelor didactice din întreaga lume, care pot fi importante surse de inspirație pentru elevi. Puteți deschide galeria de imagini și selecta, la dorință, orice fișă de lucru. Pentru aceasta, faceți  **clic pe „utilizați”**, pentru a obține o copie gratuită pe care să o puteți utiliza ulterior la lecție cu elevii.

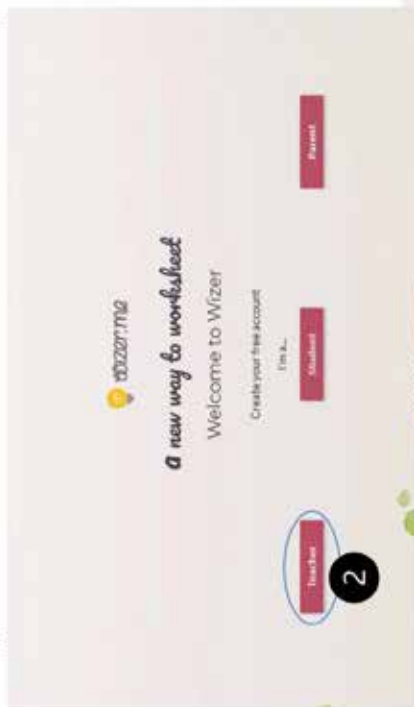
Menționăm, că instrumentul educațional Wizer, este creat pentru a economisi cât mai mult timp posibil în elaborarea fișelor interactive, astfel încât cadrele didactice să se concentreze pe dezvoltarea abilităților educabililor.



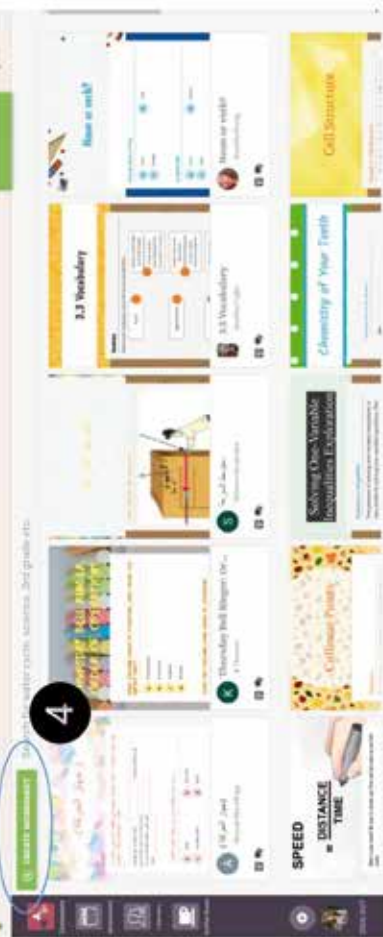
## Modalitate de logare și conectare

The image shows a browser window displaying the Edmentum website. The top navigation bar includes links for Pricing, Schools, About, Log In, and Join Now. The main heading reads "Create unforgettable worksheets that grade themselves." Below this, a sub-heading states: "Win your time back - and end overwhelming and late night prep - with fun, easy-to-make, interactive worksheets students love." The page features a grid of various worksheets, including "3.3 Vocabulary", "Thursday Bell Ringer...", "Noun or verb?", "Mouth or wind?", and "SPEED = DISTANCE / TIME". A "Create a new worksheet" button is visible in the bottom right corner of the grid. The browser's address bar shows the URL "https://www.edmentum.com/".

selectăm statutul pe care îl avem. În cazul nostru - profesor.



Conectarea va avea loc prin intermediul google.



4 - Pentru a crea o fișă de lucru accesați pe Create/ Creare.

Wizer Worksheet Editor Interface

Top Navigation: Assign to learners, Answers, SHARE WORKSHEET

Left Sidebar: SELECT DESIGN (DIY, WIZER ME, Easter, Cheerios, MATH, MILK & COOKIES, Peek a Boo, Teaching Dots)

Main Workspace: Your title here...  
Titlul fișei (indicated by an arrow)

Right Sidebar: Add a task, Design-ul fișei (indicated by an arrow)

Bottom: Windows Taskbar

Worksheet subjects -

Worksheet Grades -

ADD TO DRIVE

La final, salvează fișă!

## ? Add a task **Convertirea din pdf în fișă**

Întrebare cum mai multe variante de răspuns

Completeare spații libere

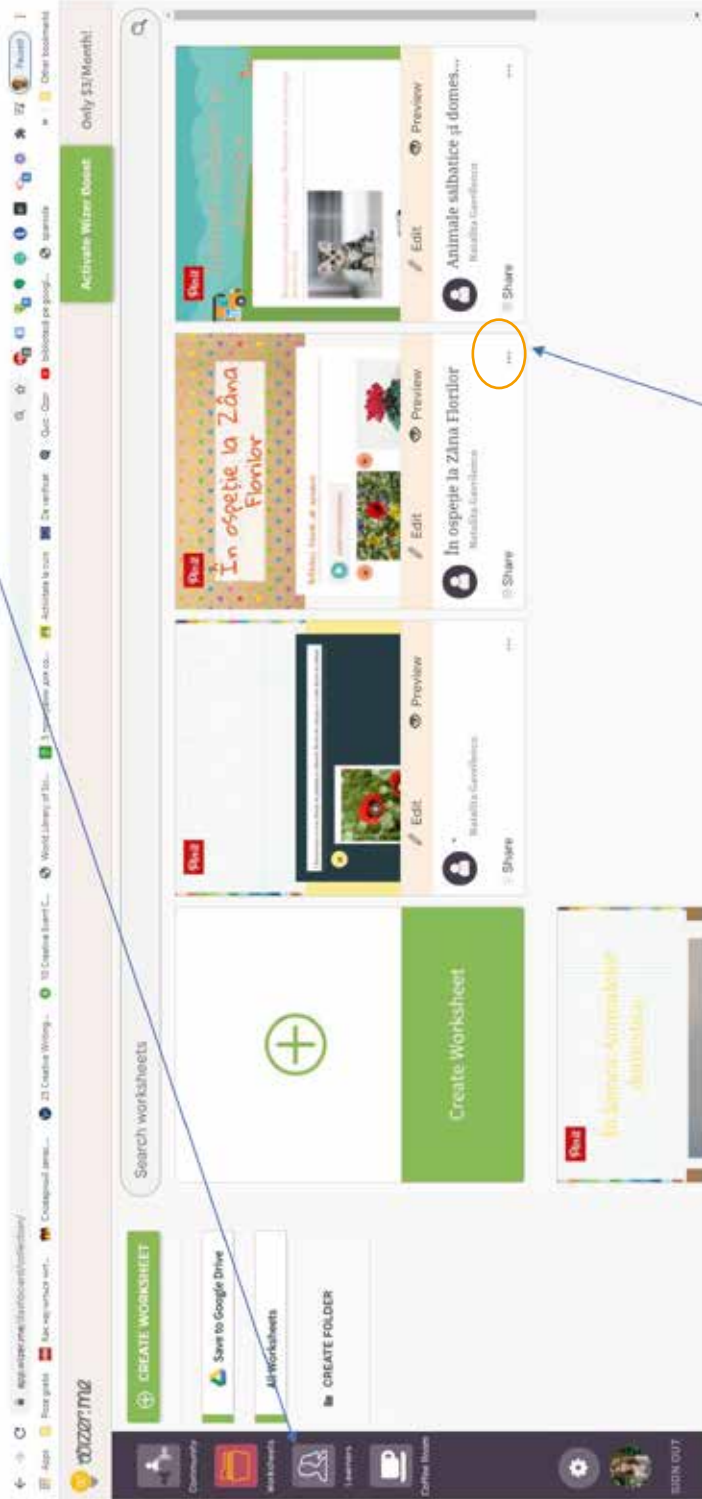
Completează imaginea

Întrebare deschisă, Copilul va putea da un răspuns în scris sau înregistrat audio

Wizer Activate - Digitize your worksheets

	Open Question		Multiple Choice		Blanks		Fill On An Image		Uneste		Table
	Sortare		Draw		Text		Image		Video		Link
	Jocuri/platforme		Discussion		Reflection		Word Subjinte		incalcitate		

## DUPĂ CREAREA FIȘEI, REVENIȚI ÎN WORKSHEETS



Accesați fișa pe care doriți să o expediați pe cele 3 puncte :



## COPIAȚI CODUL ȘI EXPEDIAȚI-L PĂRINȚILOR/ COPIILOR

The screenshot displays the Google Classroom interface. At the top, there are navigation icons for Community, Worksheets, Lessons, and Classwork. Below this, there are buttons for 'CREATE WORKSHEET', 'Save to Google Drive', 'All Worksheets', and 'CREATE FOLDER'. The main area shows a grid of worksheets. The first worksheet is titled 'Animale sălbatice și domes...' and has a 'Share' button. A blue arrow points from the text 'COPIAȚI CODUL ȘI EXPEDIAȚI-L PĂRINȚILOR/ COPIILOR' to this 'Share' button. The second worksheet is titled 'In ospetie la Zâna Florilor' and has a 'Share' button. A green circle highlights the 'Lock/ Open to students' dropdown menu, with 'Open' selected. The third worksheet is titled 'Animale sălbatice și domes...' and has a 'Share' button. The fourth worksheet is titled 'In ospetie la Zâna Florilor' and has a 'Share' button. The bottom right corner shows a 'SIGN OUT' button.

# PARINTELE SAU COPILUL ACCESEAZA WIZER.ME

The screenshot shows the Wizer.me homepage. At the top, there are navigation links: Pricing, Schools, About, Log in, and Join now. A 'Classmate' button is also visible. The main heading reads 'Create unforgettable worksheets that grade themselves.' Below this is a sub-heading: 'Win your time back - and end overwhelming and late night prep - with fun, easy-to-make, interactive worksheets students love.' The page features several sample worksheets, including one titled 'THURSDAY BELL RINGER ORDER OF OPERATIONS' and another titled '3.3 Vocabulary'. A search bar and filters for 'All Grades' and 'All Languages' are present. Three numbered steps with arrows point to specific elements: 1. 'Înserează codul pe care îl dai dvs, accesează GO' points to the 'Classmate' button. 2. 'Se loghează' points to the 'Log in' link. 3. 'Rezolvă fișa' points to the 'Join now' button.

1. Înserează codul pe care îl dai dvs, accesează GO
2. Se loghează
3. Rezolvă fișa

SPRING Cum văd copiii și părinții

10. Ești în fața ai grădini.

11. Urmărește florile și desenează în care din cele două cutii!

12. Urmărește florile și desenează în care din cele două cutii!

Flori

Floricele



### identifică florile de primăvara

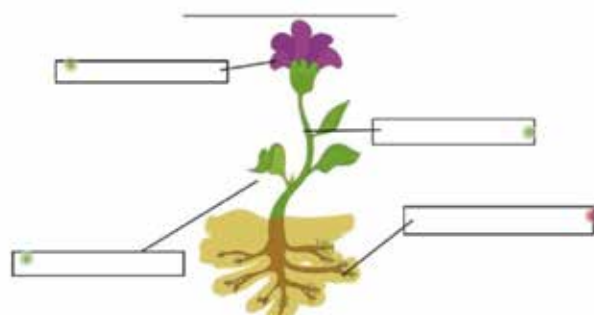
Identifică prima litera a cuvântului și apoi selectează întreg cuvântul.

V	I	O	R	E	L	E	Z	K	A	B	V	<b>Words:</b> TOPORAȘ STEJĂREL GHIOCEL BREBENELU VIORELE
H	B	R	E	B	E	N	E	L	U	L	M	
E	M	G	H	I	O	C	E	L	O	Q	C	
F	N	B	H	C	H	N	S	G	F	Y	A	
O	T	O	P	O	R	A	Ș	I	I	G	F	
S	T	E	J	Ă	R	E	L	U	P	T	W	
P	T	A	T	B	J	A	S	E	O	J	M	
M	M	R	G	D	S	S	H	M	D	T		



13. Scrie în casete părțile componente ale unei flori

Scrie în casete părțile componente ale unei flori

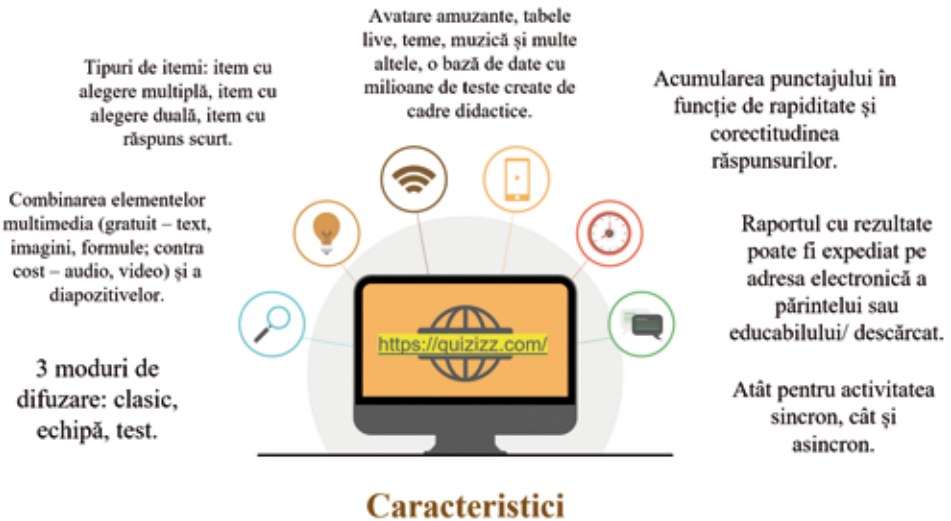


### 6.3 Quizzes - o modalitate alternativă de evaluare

Garbatovschi Valeria

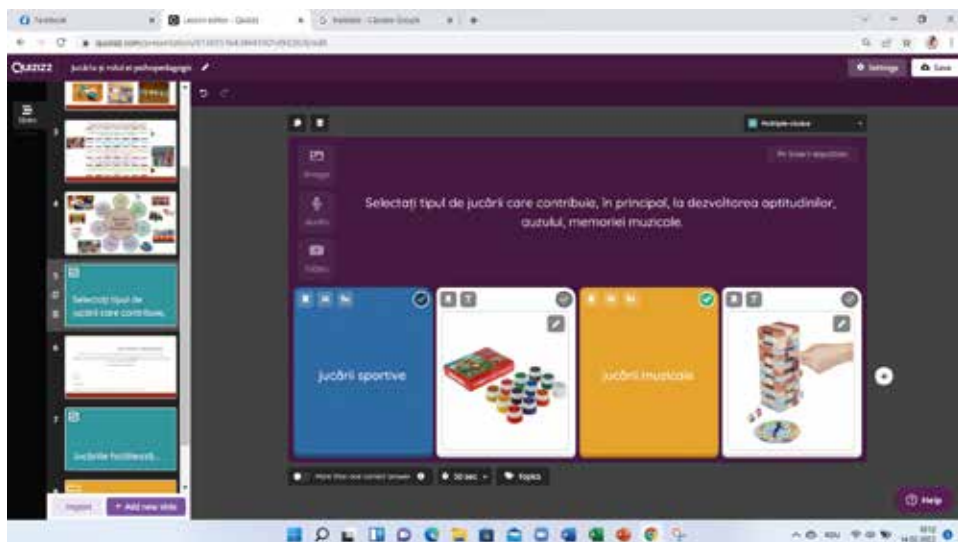
În mediul virtual, evaluarea devine mult mai distractivă și atractivă pentru educabili, întrucât este însoțită de diferite recompense, precum oferirea punctajului mai mare, pentru un răspuns mai rapid, dar corect, posibilitatea de a modifica răspunsul incorect și obținerea jetoanelor.

Un instrument Web care permite aceste facilități este Quizzes. Acest instrument web promovează ideea: „*Motivării educabililor și a valorificării timpului*”. Elaborând și aplicând chestionare sau lecții interactive cu includerea diferitor resurse multimedia (texte, chestionare, imagini, ș.a.), putem susține principiul succesului, deoarece educabilul are posibilitatea să se autoevalueze și să-și corecteze răspunsul imediat. Alte caracteristici care demonstrează beneficiile acestei aplicații sunt reprezentate în figura de mai jos (vezi Figura 6.).

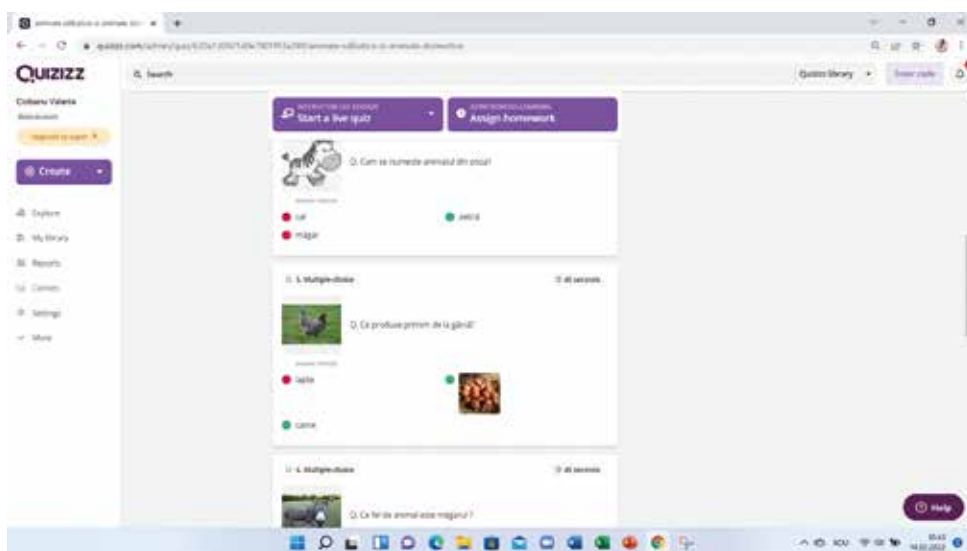


**Figura 6. Caracteristicile instrumentului Web – Quizzes**

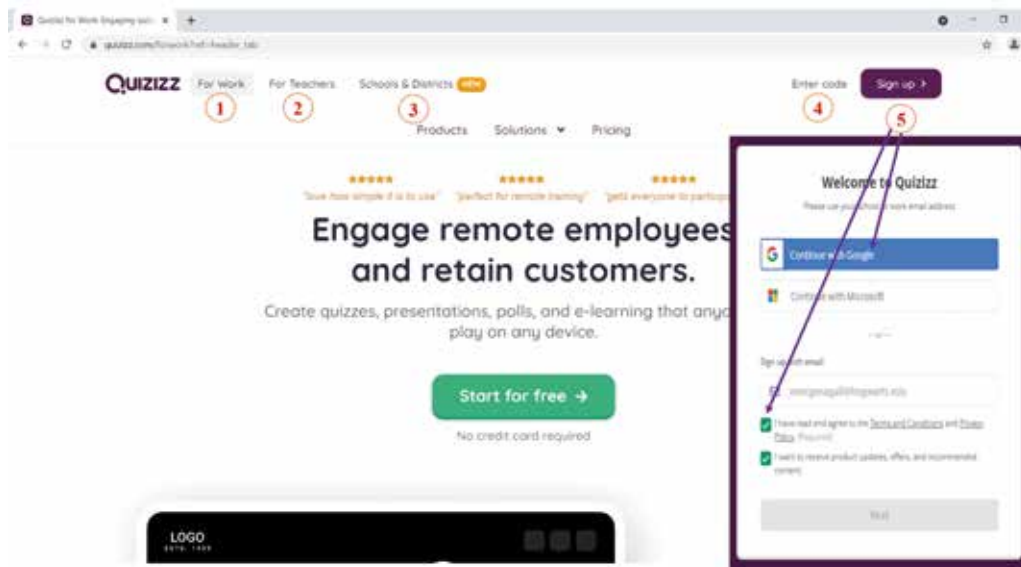
Pe lângă chestionarele care pot fi lansate în 3 moduri: clasic, în echipă, în formă de test, putem integra și diapozitive importate din prezentări în format pdf sau create direct în aplicație, în funcție de design-ul selectat al șabloanelor, dar și integrarea unor diapozitive cu sondaje, itemi cu răspuns multiplu, ș.a. (vezi imaginea de mai jos). Astfel, crește gradul de interactivitate, provocând educabilii să devină mai concentrați în procesul instructiv-educativ.



În contextul corelării evaluării formative cu evaluarea sumativă, putem realiza un chestionar care ar contribui la aprecierea performanțelor educabililor, dar și la îndepărtarea imediată a lacunelor, datorită analizei posibile de realizat în baza rezultatelor obținute. O limită din punct de vedere tehnic, ar constitui faptul că în cazul în care sunt mai multe variante corecte de răspuns, dar educabilul selectează doar una, este cotelat drept răspuns greșit și acesta nu acumulează nici un punct (vezi în imaginea de mai jos).

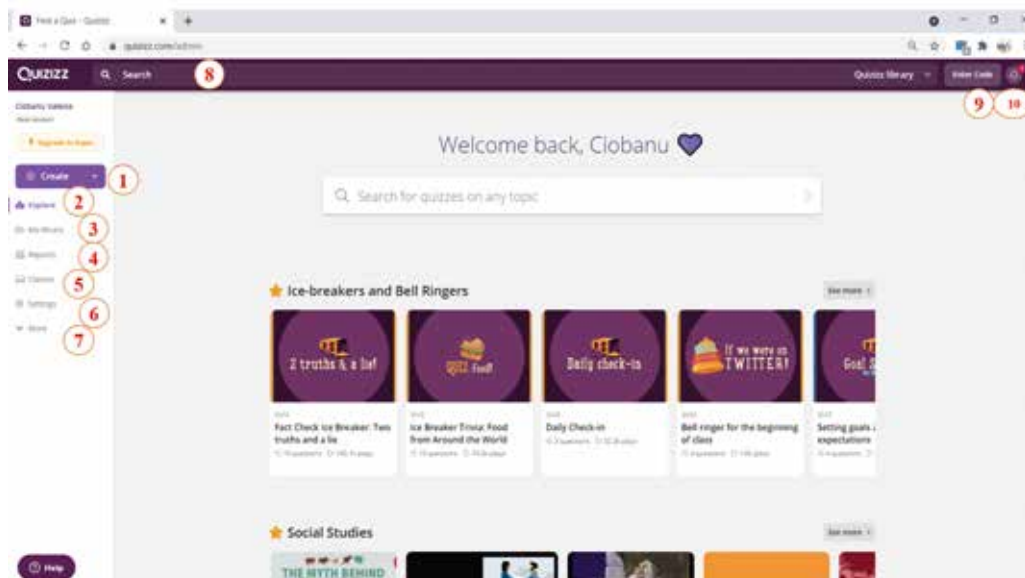


## UTILIZAREA APLICAȚIEI QUIZZES



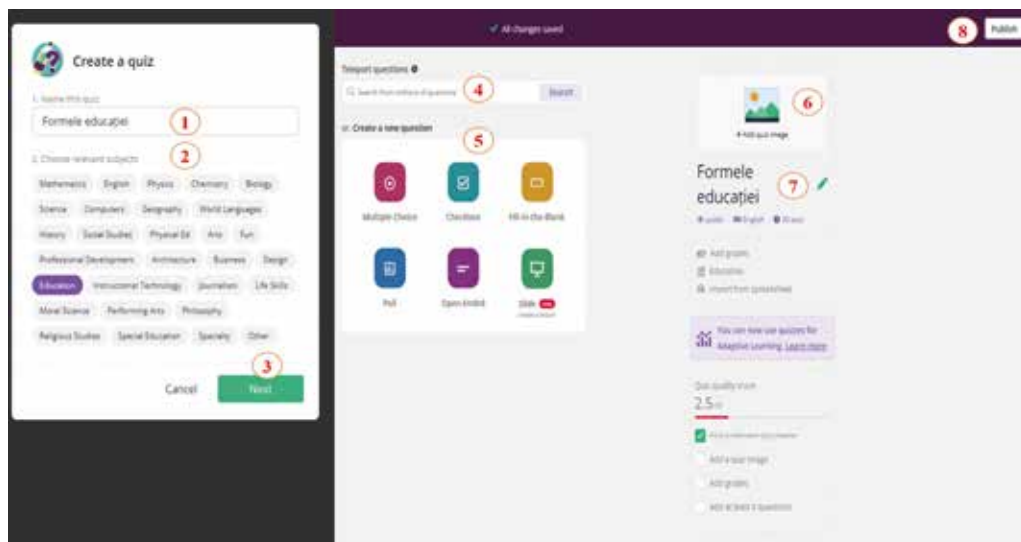
- 1. For work/Pentru muncă** – se prezintă modalitatea de aplicare a instrumentului în activitatea profesională, în cadrul trainingurilor de formare a abilităților.
- 2. For teachers/ Pentru profesori** – se prezintă modalitatea de aplicare a instrumentului în contextul educațional, de către profesori.
- 3. Schools & districts/ Școli și raioane** – se prezintă oferta/ planul pentru școli.
- 4. Enter code/Introdu codul** – se notează codul de acces al educabililor pentru a realiza un chestionar interactiv.
- 5. Sign up/Înscrie-te** – se accesează pentru conectare cu ajutorul unui cont Google.

## CREAREA UNUI TEST/CHESTIONAR INTERACTIV



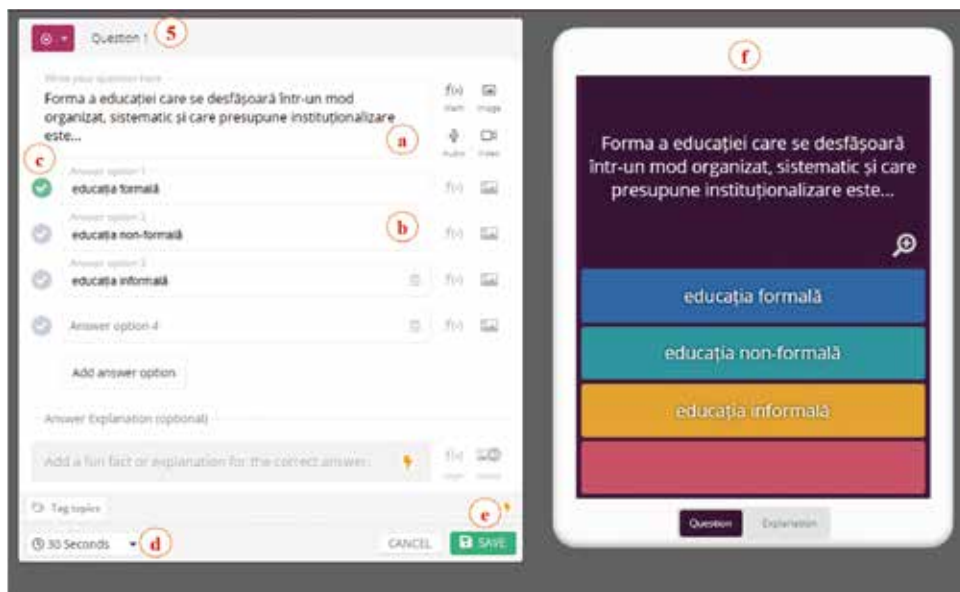
1. Se accesează pentru a crea un test sau o lecție;
2. Se accesează pentru explorarea unor teste/lecții existente, clasificate pe domenii, precum: matematică, științe, studii sociale ș.a
3. Se accesează pentru a reveni la chestionarele proprii, create cu scopul de a le edita;
4. Se colectează rapoartele ce reflectă performanțele educabililor, posibile de printat, descărcat, analizat;
5. Se creează clase, prin transmiterea unui link de acces, poște electronice sau asocierea cu alte aplicații, precum Google Classroom, ș.a. cu scopul de a monitoriza progresul celor care învață;
6. Se setează particularități specifice, precum: limba de acces, datele contului, modificarea parolei;
7. Se accesează rubrica pentru a crea imagini hazlii (memes), colecții, de editare a datele profilului;
8. Se caută resurse create în baza unor concepte-cheie;
9. Se notează codul de acces pentru a realiza un chestionar interactiv;
10. Se accesează pentru a consulta notificările legate de realizarea unui test interactiv de către educabili, relatând despre necesitatea de a analiza rezultatele educabililor.

Apoi, se accesează rubrica „**Create/Creează**” și se selectează produsul – chestionar sau lecție. În cazul în care se alege crearea unui chestionar, veți parcurge pașii de mai jos:



1. Se intitulează chestionarul;
2. Se selectează subiectul relevant la care se referă conținutul chestionarului;
3. Se accesează „**Next/Următorul**”, pentru a parcurge pașii de elaborare propriu-zisă a itemilor;
4. Se caută întrebări elaborate de alți autori, cu aceeași tematică. Se elaborează tipuri de itemi, precum itemi cu alegere multiplă, cu răspuns scurt, sondaje, diapozitive ș.a., completându-se spațiile șablonului cu informația corespunzătoare. De exemplu, când elaborăm itemi cu alegere multiplă, se indică sarcina didactică (**a**), variantele de răspuns (text/imagini/formule) (**b**), se setează varianta corectă de răspuns (**c**), timpul de oferire a răspunsului în funcție de complexitatea întrebării (**d**) și se salvează exercițiul (**e**). Modalitatea de vizualizare a itemului este prezentată în partea dreaptă a paginii (**f**).

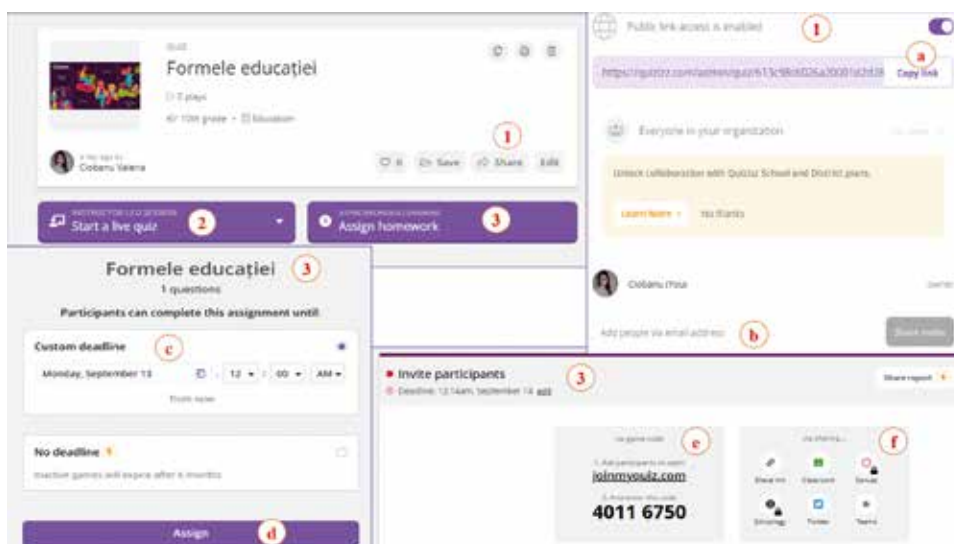




1. După elaborarea unui număr optim de itemi, se adaugă o imagine sugestivă ce reflectă conținutul chestionarului și se setează nivelul de învățământ cărui i se potrivește aplicarea acestuia.
2. Se editează titlul chestionarului/testului, dacă este necesar.
3. Se accesează „Publish/ „Publică” pentru finalizarea și salvarea chestionarului.

## MODALITĂȚI DE GESTIONARE ȘI DISTRIBUIRE A CHESTIONARULUI

Se accesează chestionarul prin **dublu click** din propria bibliotecă, apoi se alege modalitatea de distribuire și gestionare a chestionarului.



1. Se accesează **„Share/ Distribuie”** atunci când doriți ca o persoană (cum ar fi colegii dvs) să vizualizeze setul de întrebări, cu transmiterea linkului de acces **(a)** sau cu adăugarea persoanelor prin poșta electronică **(b)**.

2. Se accesează **„Start a live quiz/Porniți un test live”** atunci când vă propuneți să realizați un chestionar individual, pentru întreg grupul de participanți, respectându-se ritmul diferit al fiecăruia.

Se accesează **„Assign homework/Adăugați teme pentru acasă”** atunci când vă propuneți abordarea unui chestionar în Quizzez în calitate de teme pentru acasă cu indicarea unui termen-limită de realizare **(c)** și salvarea instrucțiunii prin accesarea rubricii **„Assign/alocați” (d)**. Participanții pot fi invitați, de asemenea, prin introducerea unui cod indicat **(e)** sau temele pentru acasă pot fi asociate în mod automat pe Google Classroom sau prin transmiterea unui link de acces **(f)**.

Cadrul didactic	Model	Context
Garbatovschi Valeria, profesoară de discipline de specialitate pedagogice, grad didactic II, Colegiul „Alexei Mateevici” mun. Chișinău	<a href="https://bit.ly/35pZp6i">https://bit.ly/35pZp6i</a>	Fapte, procese, relații sociale
Tremasov Mariana, profesoară de Incluziunea socio-educățională a copiilor cu dizabilități, grad didactic II, Colegiul „Alexei Mateevici” mun. Chișinău	<a href="https://bit.ly/3pjpNWn">https://bit.ly/3pjpNWn</a>	Particularitățile dezvoltării copiilor cu CES

\*Conținutul modelelor din cadrul tabelului ține de responsabilitatea cadrului didactic (autor) și nu reflectă în mod necesar viziunea autorilor de suport.

## 6.4 Mentimeter – o aplicație omonimă, utilizată pentru a crea prezentări cu feedback în timp real

Garbatovschi Valeria

Instrumentul web 2.0 Menti a fost lansat în 2014, de antreprenorul suedez Johnny Warström, cu ambiția de a schimba modul în care oamenii susțin prezentări, prelegeri și organizează ședințe..



**Figura 7. Caracteristicile instrumentului Web Mentimeter**

Aplicația oferă o versiune gratuită, care permite ca fiecare exercițiu creat să conțină doar două slide-uri. În unele situații, nu este necesar de a realiza o prezentare sau un instrument de evaluare complet, ci doar de a dinamiza grupul implicat și de a stimula participării în exprimarea opiniilor sau a ideilor, deci nu este necesar un număr mai mare de slide-uri. Mentimeter poate fi folosit în diferite etape ale activității educaționale. În cazul în care dorim să obținem un feedback rapid, pentru formarea comunității („spargerea gheții”) sau pentru înregistrarea rezultatelor unei sesiuni de brainstorming, aceste opțiuni sunt suficiente. Fiind 21 de opțiuni gratuite, disponibile în Mentimeter, prezentăm doar câteva exemple cu diapozitive, incluzând exerciții sau conținuturi video, texte, pe care le prezentăm în imaginile de mai jos.

# Ce dezvoltă jocul didactic educabililor?



Un alt context oportun în care poate fi valorificat Mentimeter, constituie adăugarea unui videoclip și a unei sarcini în baza acestuia, oferindu-le educabililor posibilitatea să vizioneze individual, iar apoi să aprecieze cu un emoticon și să-și argumenteze punctul de vedere.

Go to [www.menti.com](http://www.menti.com) and use the code 8460 0768



Vizionează cu atenție. Deduce mesajul principal al acestui filmuleț educațional.

Press ENTER to play



Astfel, cu ajutorul acestei aplicații, activitatea educațională organizată devine mai productivă, conturând viziunea celui ce învață, generând mai multe idei, având un reper ilustrativ (în cazul tipului de întrebare „Cine e câștigătorul?”) în dirijarea unor discuții contradictorii.

## UTILIZAREA APLICAȚIEI MENTIMETER

Pentru utilizare, deschideți Mentimeter și conectați-vă la contul dvs. sau înregistrați-vă pentru a crea unul. Pentru a crea prezentări și sarcini interactive în instrumentul digital Mentimeter, aveți 2 posibilități de accesare:

**1. Înscrierea**- în cazul în care accesați pentru prima dată acest instrument și trebuie să vă înregistrați sau să sincronizați un cont de Google.

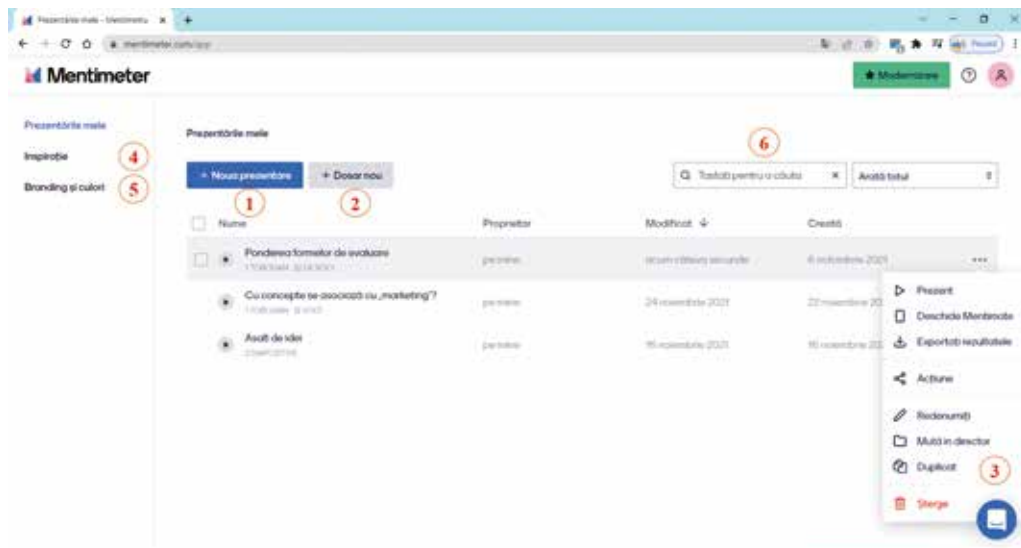
**2. Autentificarea (logare) –se** realizează atunci când deja aveți un cont în Mentimeter și doriți să-l accesați.

**3. Introduceți codul pentru a vota** – atunci când aveți rolul de participant la sondajele interactive, introduceți codul de acces oferit și votați.



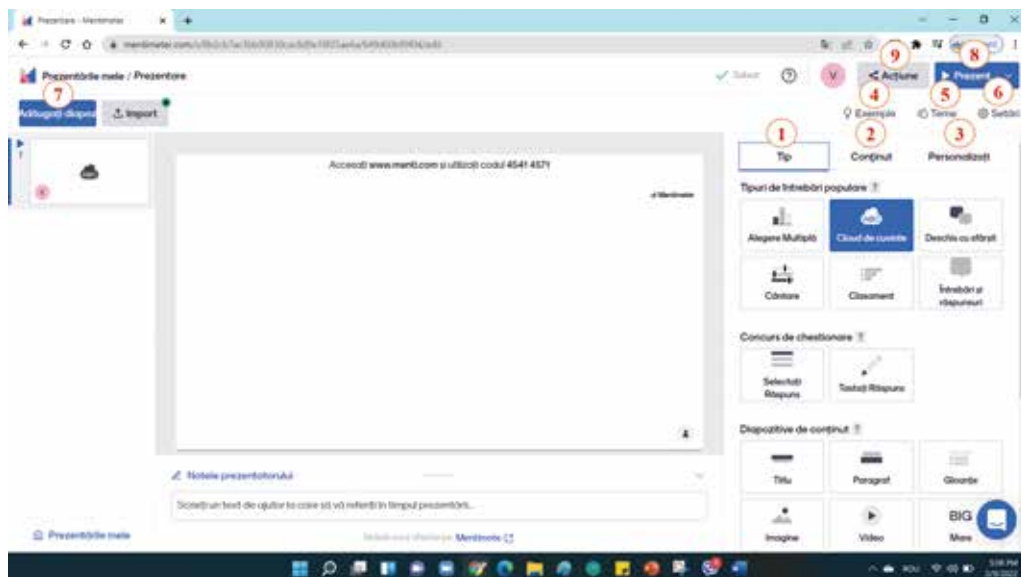
**Notă.** Trebuie de remarcat faptul că interfața acestui instrument este în limba engleză, însă, ca să obțineți posibilitatea de a-l accesa și în limba română, puteți utiliza extensia pentru browserul Google Chrome – Google Translate. Pentru a accesa instalarea extensiei date în Magazinul Web Chrome, puteți utiliza acest [link](#).

## CREAREA UNEI PREZENTĂRI/ CHESTIONAR/ SONDAJ



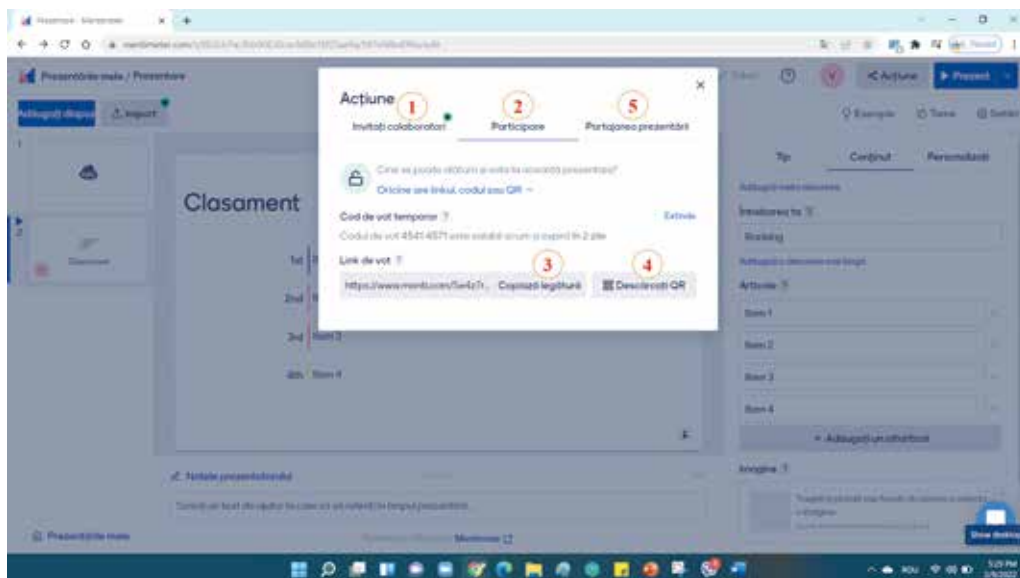
1. **Crearea unei prezentări noi** - presupune conceperea prezentărilor dintr-un număr diferit de diapozitive și a sarcinilor interactive.
2. **Elaborarea unui dosar nou** - presupune stocarea prezentărilor și a sondajelor, în dosare care pot fi clasificate după tematică.
3. **Gestionarea produselor elaborate** -presupune lansarea și controlul prezentării de la alt dispozitiv, exportarea rezultatelor, distribuirea, redenumirea titlului, dublarea, mutarea în dosar, ștergerea.
4. **Inspirația** – presupune analiza modelelor de contexte în care pot fi folosite prezentările/ sondajele interactive.
5. **Brandingul și culorile** – presupun posibilitatea de crea propriile teme cu simboluri, imagini și culori.
6. **Tastarea pentru a căuta** – presupune căutarea propriilor prezentări în baza cuvintelor-cheie.

După accesarea secțiunii „**Noua prezentare**”, apare câmpul care este necesar de completat „**Numele prezentării**”, după care, notăm un titlu și accesăm „**Crează prezentare**”, fiind disponibil spațiul de editare a acesteia.



1. **Tip** – se setează tipul de întrebare/ diaporitiv. Acestea se clarifică în 3 categorii: tipuri de întrebări populare, concursuri de chestionare, diaporitive de conținut, întrebări avansate.
2. **Conținuturi** – se completează sarcina, intrările per participant și alte opțiuni în funcție de tipul diaporitivului/ întrebărilor selectate și anume, se poate încărcă o imagine, un video, posibile răspunsuri, ș.a;
3. **Personalizări** – sunt indicate aspecte avansate, în special, pentru pachetul contra cost;
4. **Exemple**– sunt prezentate exemple de diaporitive din biblioteca Mentimeter;
5. **Teme** – se setează tema potrivită a diaporitivului, în funcție de conținutul acestuia;
6. **Setări** – se configurează experiența generală a prezentării, legată de ritmul de prezentare, modul de interacțiune;
7. **Adăugarea de diaporitive** – se adaugă diverse diaporitive în interiorul prezentării;
8. **Prezentări**– se lansează diaporitivul pentru participanți;
9. **Acțiuni** – se afișează modalitățile de distribuire a linkului de acces.

## MODALITĂȚI DE DISTRIBUIRE A LINKULUI DE ACCES



1. **Invitarea colaboratorilor** – la pachetul contra cost se invită alți participanți pentru editarea conținutului.
2. **Acțiunea de participare** – se copiază codul de vot sau legătura (linkul de acces), sau se descarcă QR codul pentru a fi expediat participanților.
3. **Copierea legăturii**  
**Descărcarea QR codului**
4. **Partajarea prezentării** – se generează linkul de acces și linkul pentru încorporare în site-uri, pentru a vizualiza ulterior conținutul diapozitivului creat sau răspunsurile participanților.

Cadrul didactic	Model	Context
Colța Alexandra, profesoară de Arta modelării și aplicației, grad didactic II, Colegiul „Alexei Mateevici” mun. Chișinău	<a href="https://bit.ly/3lbYC7n">https://bit.ly/3lbYC7n</a>	Felurile de hârtie
Garbatovschi Valeria, profesoară de discipline de specialitate pedagogice, grad didactic II, Colegiul „Alexei Mateevici” mun. Chișinău	<a href="https://bit.ly/3Hil7VY">https://bit.ly/3Hil7VY</a>	Care este starea de spirit la moment?
Bîcu Rita, profesoară de discipline de specialitate, Colegiul “Alexei Mateevici” mun. Chișinău	<a href="https://bit.ly/3sj1LN2">https://bit.ly/3sj1LN2</a>	Beneficiile terapiei prin joc

\*Conținutul modelelor din cadrul tabelului ține de responsabilitatea cadrului didactic (autor) și nu reflectă în mod necesar viziunea autorilor de suport.



Învățarea la distanță le permite profesorilor să ajungă la educabilii lor de pretutindeni, prin instruire, interacțiune și corespondență online.<sup>52</sup>

Învățarea în mediul virtual asigură continuitatea procesului educațional și constă într-un set de activități planificate, controlate, care urmăresc realizarea unui scop bine definit, și organizează activitatea de predare-învățare online, astfel încât să se atingă standardele de învățare propuse.

În planificarea lecției on line, cadrul didactic cu o mare erudiție profesională, va îmbina armonios instrumentele digitale cu didactica disciplinei care o predă, astfel încât să faciliteze învățarea individuală a elevilor.

Fiecare profesor, care își planifică să realizeze o lecție digitală, va da răspuns la patru întrebări de bază:

- Care sunt rezultatele de bază pe care le aștept?
- Care sunt nevoile și abilitățile actuale ale elevilor?
- Care sunt metodele adecvate de predare, învățare și evaluare?
- Care este strategia TIC adecvată?<sup>53</sup>

În era digitalizării, este important să folosim instrumentele web cu atenție, dar este și mai important să decidem când să nu le folosim și, mai ales, câtă atenție acordăm impactului instrumentelor digitale asupra învățării. TIC-ul în cadrul lecției, va fi riguros selectat și abil utilizat atât în planificarea predării, a învățării, cât și în planificarea evaluării. De exemplu:

- ✓ în **planificarea predării** vom identifica soluții TIC pentru predare: echipamente hardware, platforme/medii de stocare a materialelor și furnizarea de conținut educațional elevilor;
- ✓ în **planificarea învățării** vom identifica metode de învățare adecvate stilurilor diverse ale elevilor și conținutului educațional furnizat: mini-studii de cercetare on-line, crearea de grafice/scheme, povești, proiecte individuale/în colaborare, studierea unor cărți în format digital, vizionarea unor filme documentare, vizite on-line, laboratoare virtuale;
- ✓ în **planificarea evaluării** vom identifica tipul/forma de evaluare: proiect, test online, chestionar online, redactarea unor concluzii/extragerea unor idei pe baza unui material multimedia dat etc.<sup>54</sup>

Lecția digitală va respecta formatul lecției ERRE cu cele patru etape de bază: evocare, realizarea sensului, reflecția și extindere. Pentru fiecare etapă se va ține cont de un șir de recomandări.

---

<sup>52</sup> Curs practic de pedagogie digitală și învățare colaborativă pentru profesori [https://teachforromania.org/wp-content/uploads/Digital\\_pack\\_-\\_curs\\_practic.pdf](https://teachforromania.org/wp-content/uploads/Digital_pack_-_curs_practic.pdf) (accesat 22.10.2021)

<sup>53</sup> Digitalizare și inovație-noi abordări pedagogice <http://www.isjiasi.ro/documente/informatica/BROSURA-CERC-FINAL.pdf> (accesat 28.10.2021)

<sup>54</sup> Utilizarea resurselor educaționale digitale în procesul instructiv – educative [https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag\\_file/101-105\\_23.pdf](https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/101-105_23.pdf) (accesat 30.10.2021)

### **Evocare**

- Prezentarea scopului și a obiectivelor lecției;
- Sarcini de evaluare/reactualizarea a temei/temelor studiate anterior;
- Sarcini de captare a atenției/trezirea interesului pentru tema nouă;
- Sarcini de a realiza o legătură dintre ceea ce cunoaște elevul și ceea ce urmează să cunoască.

### **Realizarea sensului**

- Prezentarea temei noi să conțină mesaje: textuale, sonore, vizuale;
- Exemplele date și demonstrațiile efectuate ilustrează adecvat tezele teoretice expuse;
- Sarcini care favorizează înțelegerea conceptelor, ilustrarea teoriilor;
- Activități constructive de învățare;
- Fiecare secvență informațională este reactualizată printr-o metodă/exercițiu/sarcină/test;
- Păstrăm motivația și captăm atenția și pe parcursul lecției prin întrebări provocatoare, curiozități, știri etc.

### **Reflecție**

- Sarcini relevante de sistematizare a informației noi: investigare/cercetare/documentare/jurnalizare/aplicații practice/teste de autoevaluare etc.;
- Sarcini de învățare cu aplicabilitate în profesie.

### **Extindere**

- Activități cu aplicabilitate în diferite contexte situaționale;
- Sarcini cu aplicabilitate în condiții de integrare autentice.

Chiar dacă demersul didactic al lecției digitale se modifică sub influența instrumentelor web la toate nivelurile de predare/învățare/evaluare, profesorul va ține cont de anumite cerințe didactice și metodologice. Aceste cerințe sunt sistematizate pe domenii în tabelul care urmează.

<b>Domeniul</b>	<b>Cerințe didactice</b>
<b>Tema lecției</b>	Corespunde cu tematica inclusă în curriculum-ul;
<b>Obiectivele operaționale</b>	<p>Obiectivele sunt realizabile prin resursele/instrumentele web alese;</p> <p>Corelarea eficientă dintre obiective și celelate componente ale lecției;</p> <p>Formularea corectă a obiectivelor operaționale.</p>
<b>Informația/ Tema nouă</b>	<p>Conținutul informațional corespunde curriculum-ului și temei;</p> <p>Explicația termenilor necunoscuți;</p> <p>Este prezentă sursa/trimiterea la sursa informațională prin link;</p> <p>Favorizează înțelegerea conceptelor, ilustrarea teoriilor;</p> <p>Împărțirea materialului nou pe pași mici/secvențe de învățare;</p> <p>Fixarea informației prin sarcini didactice formative;</p> <p>Sarcini didactice care acoperă majoritatea domeniilor de învățare active;</p> <p>Reactualizarea informației noi prin sarcini didactice;</p> <p>Presupune un efort intelectual echilibrat;</p> <p>Legături informaționale între secvențele de conținut;</p> <p>Motivarea/trezirea interesului elevului pe parcursul studierii temei.</p>
<b>Calitatea materialului informațional</b>	<p>Calitatea audio a informației: sunetul calitativ și clar; lipsa altor sunete pe fundal;</p> <p>Calitatea video a informației: imagini clare; derularea eficientă a secvențelor video; filmulețul va avea un impact emotional pozitiv asupra educabilului;</p> <p>Calitatea schemei grafice/a organizatorului grafic/tabele/diagrame;</p> <p>Informația prezentată atât prin mijloace video cât și audio, trebuie să fie în limba vorbită de elevi. În cazul în care aceasta este prezentată într-o limbă străină, este necesar să fie tradusă sau subtitrată;</p> <p>Prezentările sunt însoțite de explicații audio;</p> <p>Imaginile trebuie să fie însoțite de cuvinte;</p> <p>Imaginile trebuie să aibă tangență cu tema/sarcina/exercițiul/îndemnul propus;</p> <p>Imaginile trebuie să fie într-un număr echilibrat.</p>

<b>Instrumente web educaționale utilizate</b>	<p>Instrumentele digitale sunt relevante;</p> <p>Link-urile expediate sunt valide;</p> <p>Se ține seama de diversitatea instrumentelor web;</p> <p>Trebuie să fie structurate conform tematicii și obiectivelor;</p> <p>Ne conduc spre formarea competențelor;</p> <p>Prezentările reflectă detaliat tema;</p> <p>Instrumentele web utilizate în autoevaluare trebuie să ofere un feedback imediat</p> <p>Instrumentele web utilizate în predarea temei noi, nu trebuie să fie orientate spre crearea unui produs comun cu al altor elevi care studiază aceeași temă, în care nu este finalizată;</p> <p>Integrări multimedia relevante, simulări, filme didactice, animație interactivă, clipuri video și audio, jocuri educative, etc .</p>
<b>Durata studierii temei</b>	45min
<b>Corectitudinea mesajului transmis</b>	<p>Formularea corectă a sarcinilor</p> <p>Claritatea sarcinilor înaintate;</p> <p>Formularea corectă a întrebărilor: nu se va sugera răspunsul; nu va fi două întrebări într-o întrebare, va solicita abilitățile cognitive, etc.</p> <p>Redactare lingvistică a mesajului scris (prezența diacriticilor);</p> <p>Utilizarea corectă a semnelor ortografice, ortoepice și de punctuație.</p>
<b>Expunerea didactica</b>	<p>Respectarea limitelor: nu trebuie să fie o prezentare simplistă a conținuturilor, nici încărcarea excesivă cu elemente care nu au legătură cu lecția;</p> <p>Volumul de informație să fie rezonabil, în raport cu vârsta și cu experiența de învățare a elevilor;</p> <p>Stringența logică și succesiunea logică: expunerea să aiba o idee centrală, din care decurg câteva idei principale; la rândul lor, acestea trebuie să fie explicate și susținute prin idei de amănunt și exemple, respectiv ideile să decurgă unele din altele;</p> <p>Exemplele ilustrative să fie doar în cantitate suficientă;</p> <p>Exprimarea, limbajul și stilul să fie adecvat nivelului beneficiarului, adică să aibă: claritate logică și corectitudine gramaticală;</p> <p>Menținerea unui ritm optim (aproximativ 60-70 cuvinte pe minut);</p> <p>Textul informațional propus spre învățare să fie redactat în format Word sau PDF (nu se admit poze din manual).</p>

<b>Lucrul cu manualul/sursa informațională</b>	Sunt indicate paginile din manual/sursa pentru tema studiată;
	Sarcinile sunt formulate clar în baza sursei;
	Beneficiarul are acces la manual/sursa informațională;
	Integrarea sursei pe platformă.
<b>Testul de autoevaluare</b>	Diversitatea tipurilor de itemi;
	Relevanța: itemii sunt în baza temei studiate;
	Formularea clară și explicită;
	Utilizarea corectă a semnelor: ortografice, ortoepice și de punctuație;
	Nu sunt incluse elemente care conțin mai mult de o întrebare pe articol (de exemplu: „Vă plac cireșele și cartofii?”);
	Întrebarile sunt formulate clar și explicit.
	Întrebarile nu trebuie să fie surse de neînțelegeri și confuzie (Ex: „Absențați mult ? ”);
	Întrebările trebuie să fie scurte;
	Întrebarea trebuie să se refere la o singură problemă și nu la două sau la mai multe simultan;
	Vom ține cont de corectitudinea acordării punctajului pentru itemii realizați;
	Trebuie să existe mai mulți itemi de analiză și sinteză și mai puțini de reproducere;
	Să ofere un feedback imediat, care să conțină:
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ punctajul acumulat;</li> <li>✓ nota;</li> <li>✓ răspunsurile greșite;</li> <li>✓ răspunsurile corecte.</li> </ul>
	Se va ține seama de trecerea graduală de la simplu la complex în formularea itemilor;
Itemii de autoevaluare să fie construiți ca o modalitate de învățare.	

A fi prezent fizic într-o sală de clasă nu mai este astăzi singura opțiune pentru învățare. Atâta timp cât ne dorim, putem avea acces la educație de calitate oricând și oriunde, unica condiție ar fi îmbinarea calitativă a instrumentelor web și a conținutului didactic.

În această congruență, nu uităm de educabil, căruia trebuie să-i valorificăm cât mai bine posibilitățile și eforturile individuale, să-l transformăm într-un subiect al propriei formări, care exersează activ propria sa gândire, propriile operații mentale, efectuează activități constructive și progresive.

## BIBLIOGRAFIE

Bujac C. (coord.), Bezede R., Goraș-Postică V., ș.a. Resurse educaționale deschise: oportunități pentru acces, calitate și relevanță în educație, Chișinău, 2017, p. 32 [http://prodidactica.md/wp-content/uploads/2017/12/Ghid\\_RED-1.pdf](http://prodidactica.md/wp-content/uploads/2017/12/Ghid_RED-1.pdf) (accesat 23.08.2021)

Bujac C. (coord.), Bezede R., Goraș-Postică V., ș.a. Resurse educaționale deschise: oportunități pentru acces, calitate și relevanță în educație, Chișinău, 2017, pp. 33-34 [http://prodidactica.md/wp-content/uploads/2017/12/Ghid\\_RED-1.pdf](http://prodidactica.md/wp-content/uploads/2017/12/Ghid_RED-1.pdf) (accesat 23.08.2021)

Bujac C. (coord.), Bezede R., Goraș-Postică V., ș.a. Resurse educaționale deschise: oportunități pentru acces, calitate și relevanță în educație, Chișinău, 2017, p.5 [http://prodidactica.md/wp-content/uploads/2017/12/Ghid\\_RED-1.pdf](http://prodidactica.md/wp-content/uploads/2017/12/Ghid_RED-1.pdf) (accesat 23.08.2021)

Cadrul european pentru competența digitală a profesorilor: DigComp, 2020, p. 23 [https://ec.europa.eu/jrc/sites/default/files/eos\\_cadrul\\_european\\_pentru\\_competenta\\_digitala\\_a\\_profesorilor\\_digcompedu\\_fin\\_002.pdf](https://ec.europa.eu/jrc/sites/default/files/eos_cadrul_european_pentru_competenta_digitala_a_profesorilor_digcompedu_fin_002.pdf) (accesat 30.08.2021)

Cadrul european pentru competența digitală a profesorilor: DigComp, 2020, p. 30 [https://ec.europa.eu/jrc/sites/default/files/eos\\_cadrul\\_european\\_pentru\\_competenta\\_digitala\\_a\\_profesorilor\\_digcompedu\\_fin\\_002.pdf](https://ec.europa.eu/jrc/sites/default/files/eos_cadrul_european_pentru_competenta_digitala_a_profesorilor_digcompedu_fin_002.pdf) (accesat 30.08.2021)

Câmpean I.M., Metoda hărților conceptuale utilizate în procesul de învățământ. În: Materialele Conferinței internaționale- multidisciplinare a XIX -a „Profesorul Dorin Pavel – fondatorul hidroenergeticii românești”, Cluj Napoca, 2019, pp. 3-4 <http://stiintasiinginerie.ro/wp-content/uploads/2020/05/19.-METODA-H%C4%82R%C8%9AII-CONCEPTUALE-UTILIZAT%C4%82-%C3%8EN-PROCESUL-DE-%C3%8ENV%C4%82%C8%9AAM%C3%82NT-loana-Maria-C%C3%82MPEAN-Carmen-BAL-Carmen-loana-IUHOS.pdf> (accesat 13.09.2021)

Cerghit, I. Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri, strategii, Editura Aramis, București, 2003, p. 93

Chiriac T., Schițco O., ALFABETIZARE DIGITALĂ . Chișinău, 2020.

Codul Educației. [https://www.legis.md/cautare/getResults?doc\\_id=123537&lang=ro#](https://www.legis.md/cautare/getResults?doc_id=123537&lang=ro#) (Accesat 03.09.2021)

Curs practic de pedagogie digitală și învățare colaborativă pentru profesori [https://teachforromania.org/wp-content/uploads/Digital\\_pack\\_-\\_curs\\_practic.pdf](https://teachforromania.org/wp-content/uploads/Digital_pack_-_curs_practic.pdf) (accesat 22.10.2021)

Didactica Pro..., nr.6 (124) anul 2020, Învățarea online: între provocare și oportunitate. L. Franțuzan, A. Pisău, p. [https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag\\_file/20-25\\_27.pdf](https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/20-25_27.pdf),

Digitalizare și inovație-noi abordări pedagogice <http://www.isjiasi.ro/documente/informatica/BROSURA-CERC-FINAL.pdf> (accesat 28.10.2021)

EduTech, Nr.1,(39)Видео в обучении: создаем и вовлекаем),2021

Filmul educativ – instrument media de eficientizare a învățării perceptiv-vizuale. Șova Tatiana, p.188 [http://dspace.usarb.md:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/5057/Sova\\_T\\_film\\_educativ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.usarb.md:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/5057/Sova_T_film_educativ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[http://publications.europa.eu/resource/cellar/89e165de-b214-4013-81c6-c8a12e52330b.0014.02/DOC\\_3](http://publications.europa.eu/resource/cellar/89e165de-b214-4013-81c6-c8a12e52330b.0014.02/DOC_3)

<https://agepi.gov.md/ro/copyright/despre-dac> (accesat 21.10.2021)

<https://appspenang.uitm.edu.my/buletin%20jskm/2020-1/Articles/Active%20Learning%20Theory%20towards%20the%20Use%20of%20e-Learning.pdf> (accesat 16.01.2022)

<https://beaconing.eu/ro/modelul-de-invatare-prin-digital-game-based-learning-invatare-bazata-pe-jocuri/>

<https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/bjet.12725>

<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.666.6445&rep=rep1&type=pdf>

<https://edu.glogster.com/glog/metodica-splrii-pe-mini-la-gradi/3ti4ba3fpx3>

[https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag\\_file/187-192\\_12.pdf](https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/187-192_12.pdf)

[https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag\\_file/187-192\\_12.pdf](https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/187-192_12.pdf) pag 188

<https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&number=7945196>

<https://infourok.ru/vozmozhnosti-servisov-google-dlya-obrazovatelnoy-deyatelnosti-955017.html>

<https://masters-academy.ro/cum-sa-filmezi-un-curs-video-10-reguli-pentru-crearea-unui-produs-de-calitate/>

<https://revistaprofesorului.ro/resurse-educationale-deschise/> (accesat 21.01.2022)

<https://ro.nsp-ie.org/teoria-cognitiva-aprendizaje-multimedia-9024>, Andrade-Lotero, Luis Alejandro (2012) Teoria încărcării cognitive, proiectarea și învățarea multimedia: o stare de artă Magis. Jurnalul internațional de cercetare în educație, 5 (10), 75-92.

<https://ro.nsp-ie.org/teoria-cognitiva-aprendizaje-multimedia-9024>, Andrade-Lotero, Luis Alejandro (2012) Teoria încărcării cognitive, proiectarea și învățarea multimedia: o stare de artă Magis. Jurnalul internațional de cercetare în educație, 5 (10), 75-92.

<https://ro.nsp-ie.org/teoria-cognitiva-aprendizaje-multimedia-9024>, Andrade-Lotero, Luis Alejandro (2012) Teoria încărcării cognitive, proiectarea și învățarea multimedia: o stare de artă Magis. Jurnalul internațional de cercetare în educație, 5 (10), 75-92.

<https://rosuchebnik.ru/material/google-slides-rukovodstvo-dlya-nachinayushchikh/>

<https://support.google.com/accounts>

<https://support.google.com/calendar/answer/37095?hl=ro>

<https://view.genial.ly/61294dfe8ae5140dc46518be/interactive-image-independenta>

<https://www.affde.com/ro/how-to-make-educational-videos.html>

<https://www.digitalcitizen.ro/cum-creezi-cont-google-gmail/>

<https://www.e-nformation.ro/news/alexander-street-continutul-video-usureaza-procesul-de-invatare>

<https://www.e-nformation.ro/news/alexander-street-continutul-video-usureaza-procesul-de-invatare>

[https://www.researchgate.net/profile/Yogesh-Surwade/publication/324537592\\_Web\\_Technologies\\_From\\_Web\\_20\\_To\\_Web\\_40/links/5ad45b7d458515c60f5400f1/Web-Technologies-From-Web-20-To-Web-40.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Yogesh-Surwade/publication/324537592_Web_Technologies_From_Web_20_To_Web_40/links/5ad45b7d458515c60f5400f1/Web-Technologies-From-Web-20-To-Web-40.pdf)

<https://www.telework.ro/ro/invatarea-digitala-principii-multimedia/>

<https://www.telework.ro/ro/invatarea-digitala-principii-multimedia/>

<https://www.white-windows.ru/obzor-brauzera-google-chrome/>

IBIDEM

IBIDEM

Jocul Digital în Educație. <https://beaconing.eu/2018/04/12/jocul-digital-in-educatie/>

Kadar R., Umar N., ș.a., Active Learning Theory towards the Use of e-Learning. In: Teaching and Learning in Higher Education Vol. 1, 2020, pp. 31-32

Nistor A. JOCUL DIDACTIC – METODĂ EFICIENTĂ DE DEZVOLTARE INTELECTUALĂ A ELEVILOR LA MICA ȘCOLARITATE, UNIVERS PEDAGOGIC NR. 3 (51), Chișinău, 2016. Disponibil pe Internet la adresa: [https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag\\_file/60\\_65\\_Jocul%20didactic%20E2%80%93%20metoda%20eficienta%20de%20dezvoltare%20intelectuala%20a%20elevilor%20la%20mica%20scolaritate.pdf](https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/60_65_Jocul%20didactic%20E2%80%93%20metoda%20eficienta%20de%20dezvoltare%20intelectuala%20a%20elevilor%20la%20mica%20scolaritate.pdf) (19.02.22)

Nistor A. Jocul didactic – metodă eficientă de dezvoltare intelectuală a elevilor la mica școlaritate. În: Univers Pedagogic, nr. 3 (51) 2016, p. 60 [https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag\\_file/60\\_65\\_Jocul%20didactic%20E2%80%93%20metoda%20eficienta%20de%20dezvoltare%20intelectuala%20a%20elevilor%20la%20mica%20scolaritate.pdf](https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/60_65_Jocul%20didactic%20E2%80%93%20metoda%20eficienta%20de%20dezvoltare%20intelectuala%20a%20elevilor%20la%20mica%20scolaritate.pdf) (accesat 07.02.2022)

OECD: The definition and Selection of Key Competencies. Executive Summary, p. 11 <https://www.oecd.org/pisa/35070367.pdf> (accesat 02.09.2021)

Schmidt E., Rosenberg J. *Cum funcționează Google*. București: Publica, 2014

SCRATCH Primii pași în programare, <http://www.agtech.ro/scratch/introducere.html>

Se „nor computațional” deoarece vechile programe de desenare a schemelor de rețea înconjurau pictogramele care reprezentau un server cu un cerc. Un cluster (aglomerare) de servere dintr-o diagramă de rețea conținea cercuri suprapuse, care în ansamblu se asemănau cu un nor.

Teorii explicative ale învățării în mediul virtual. Modele clasice și dezvoltări practice contemporane. <https://www.scribd.com/document/410082520/IAC-curs-5-pdf>

Teorii explicative ale învățării în mediul virtual. Modele clasice și dezvoltări practice contemporane. <https://www.scribd.com/document/410082520/IAC-curs-5-pdf>

Utilizarea resurselor educaționale digitale în procesul instructiv – educative [https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag\\_file/101-105\\_23.pdf](https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/101-105_23.pdf) (accesat 30.10.2021)



