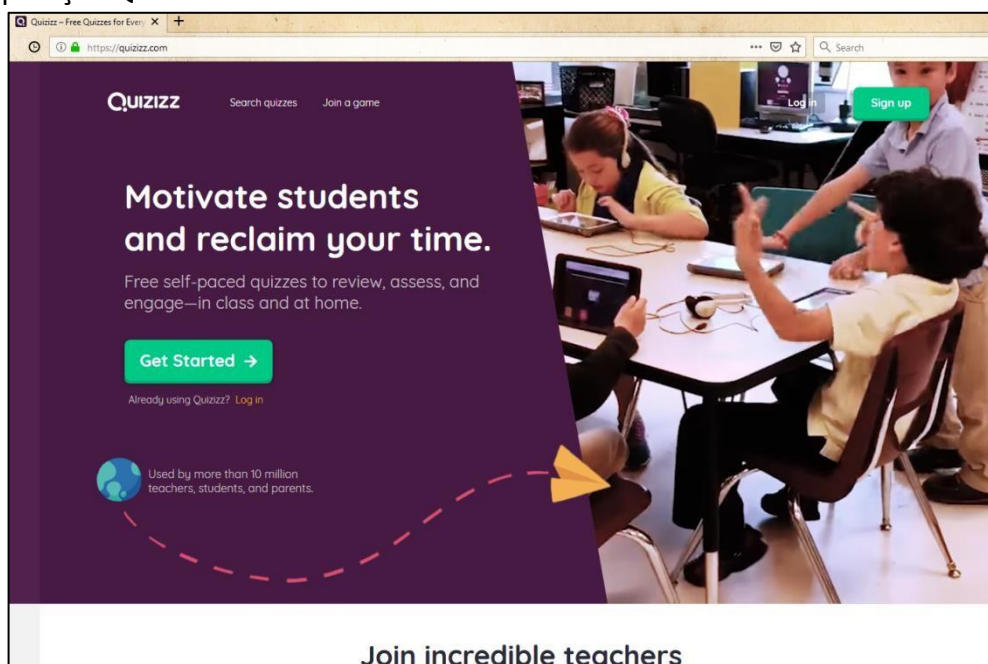


Aplicația Quizizz

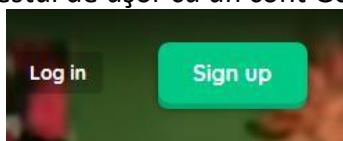
- **Quizizz** - instrument gratuit de evaluare a claselor care permite tuturor elevilor să învețe împreună. Este foarte ușor să creezi teste și să te distrezi!
- **Quizizz** are avatare amuzante, tabele live, teme, muzică, memuri și multe altele, de asemenea conține o bază de date cu milioane de teste create de profesori;

Testele create cu această aplicație pot fi accesate de către elevi de pe telefoanele mobile, tablete, laptop sau calculatoare conectate la Internet.

Deschideți un browser și introduceți în bara de adrese <https://quizizz.com> și iată cum arată fereastra aplicației **Quizizz**:



Conectarea se poate realiza destul de ușor cu un cont Google sau se poate crea un nou cont:



Log in

LOG IN WITH GOOGLE

or

Email / Username

johnndoe@company.com

Password

[Forgot password?](#)

LOG IN

[Don't have an account? Click Here to sign up](#)

După crearea contului și logare fereastra aplicației arată astfel:

Search for quizzes on any topic

Mathematics

English

History

Geography

Biology

Chemistry

Physics

World Languages

Popular Quizzes

Text Structure and Features

Played 2301 times

8th grade

21

created 8 days ago by amclemore

Like Save

MATH ROCKS

Addition and Subtraction

Played 7265 times

3rd grade

42

created 10 days ago by msyaudas

Like Save

FRACTIONS

Decimals and Fractions

Played 5042 times

4th - 5th grade

22

created 11 days ago by crindlisbacher_39179

Like Save

Editing

Played 4035 times

5th grade

22

created 11 days ago by gretel_montanezprospere_09006

Like Save

Earth Day Vocabulary

15 Questions

PLAY

Q1. Convert to fraction in simplest form 0.8

4/5

8/100

4/10

16/20

Q2. Convert to a fraction in simplest form 0.14

7/50

14/100

14/1000

7/25

Q3. What is 24 hundredths written as a decimal?

0.024

2.4

0.24

0.204

Q4. Write 5 tenths as a fraction.

10/5

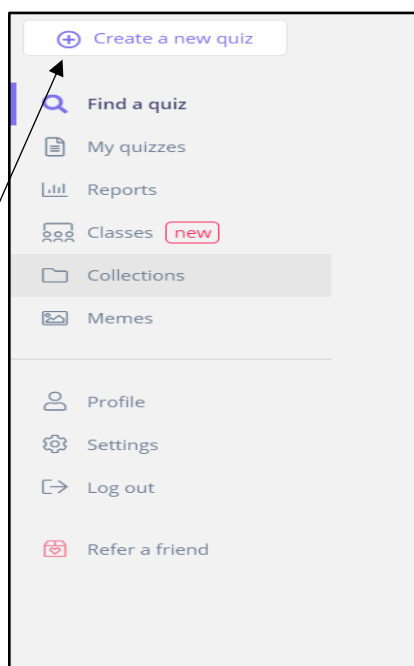
5/10

5.10

10.5

VIEW FULL QUIZ

În partea stângă a ferestrei este meniul aplicației care conține teste, rapoarte, colecții ale celui care le-a creat sau care pot fi preluate dintr-o bibliotecă de teste clasificate pe diferite discipline și domenii.

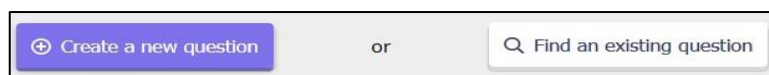
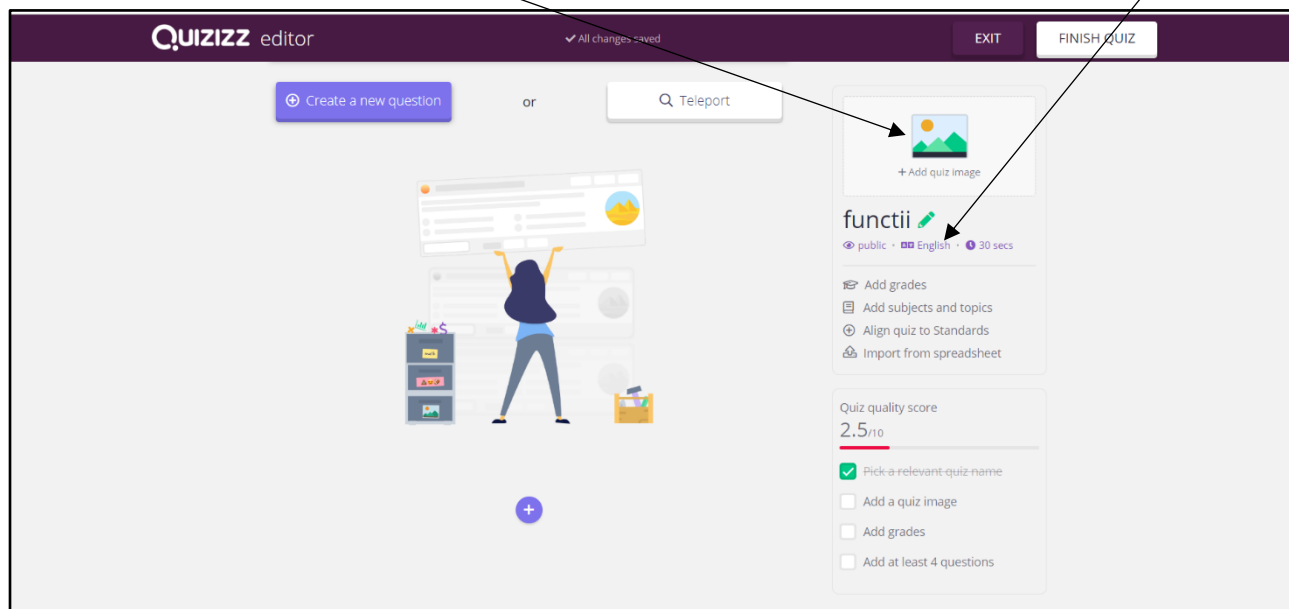


Crearea unui nou test: permite crearea unui test nou cu itemi care pot fi preluați din teste existente în biblioteca aplicației sau cu itemi creați de utilizator.

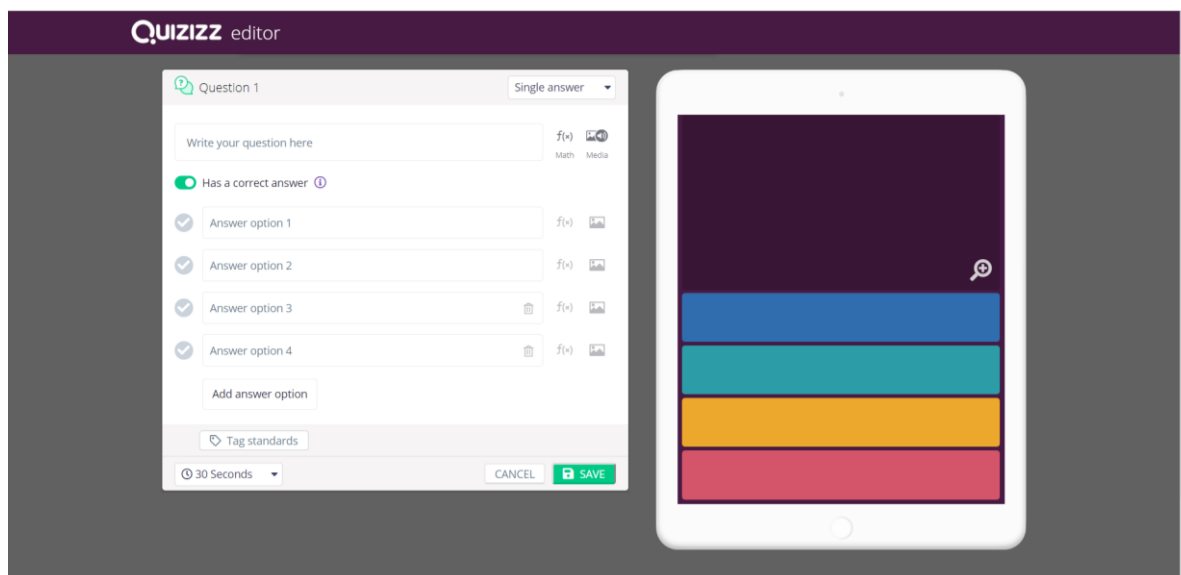
A screenshot of a 'Create a quiz' form. At the top left is a circular icon with a question mark and a pencil. To its right is the title 'Create a quiz'. Below the title is the instruction '1. Name this quiz' followed by a text input field with the placeholder 'Quiz name'. Underneath is the instruction '2. Choose relevant subjects' followed by a grid of subject buttons: Mathematics, English, Physics, Chemistry, Biology, Science, Computers, Geography, World Languages, History, Social Studies, Physical Ed, Arts, Fun, Professional Development, and a 'More...' button. At the bottom right are two buttons: a grey 'Cancel' button and a green 'Next' button.

În caseta **Name this quiz** se completează numele testului.

În caseta **Add a title image** se poate adăuga o imagine lângă titlu și în caseta **Language** se permite selectarea limbii în care va fi creat testul.



Crearea unui nou item **Create a new question** permite crearea unui item cu un singur răspuns corect sau mai multe răspunsuri corecte.



În casetele de text se completează conținutul întrebării **Write your question here** apoi se adaugă, pe rând, posibilele răspunsuri. Răspunsurile pot fi sub formă de text sau sub formă de imagini. Se bifează răspunsul corect și se setează timpul acordat rezolvării apoi se salvează **Save**.

Se adaugă, pe rând, toate întrebările testului și se apasă butonul **FINISH QUIZ**



În continuare se adaugă informații suplimentare testului:

- Se setează nivelul (clasa) pentru care a fost creat testul:



- Se setează domeniul și categoria la care poate fi asociat testul creat apoi se salvează **Save quiz info**

A screenshot of the 'Add quiz information' form. It has three sections: 1. Select grade range (11th to 12th), 2. Choose relevant subjects (Mathematics, English, Physics, Chemistry, Biology, Science, Computers, Geography, World Languages, History, Social Studies, Physical Ed, Arts, Fun, Professional Development, More...), and 3. Select topics (Digital Literacy, Applications, Programming, Data Structures, Algorithms, Networking, Web Design, Game Design, App Development, Robotics, Other). At the bottom are 'Cancel' and 'Save quiz info' buttons.

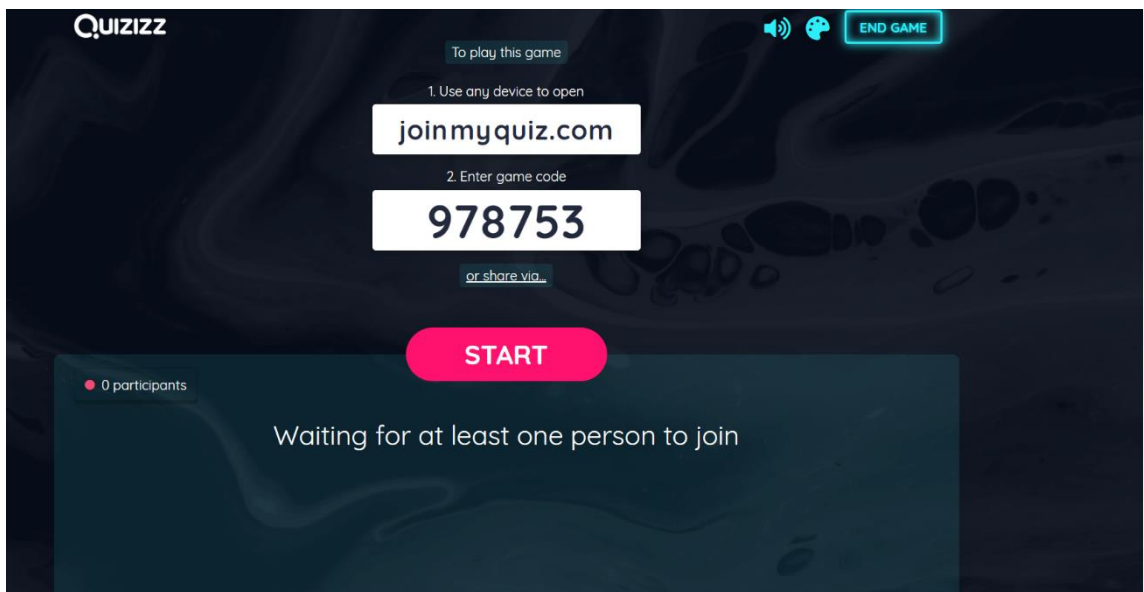
Testul poate fi trimis unui profesor sau mai multor profesori **Share**(nu este obligatoriu!).

A screenshot of a 'Share' modal. It features a cartoon robot icon at the top. The text says 'You published Grafuri neorientate_1' and 'Want to share it with a teacher?'. Below is a 'Share via email' section with an input field for email addresses and a 'Share' button. There is also a section for 'Teachers at your school on Quizizz' with a list of teachers (Ruxandra Calinoiu) and a 'SHARE' button. At the bottom are 'Other sharing options' and a 'Skip' button.

Acest pas nu este obligatoriu și poate fi evitat prin apăsarea butonului **Skip**.

După finalizarea acestor pași testul poate fi rezolvat de elevi: **Live Game** (în timp real, în clasă, cu toți elevii), **Homework** (temă), **Solo Game** (fiecare independent de ceilalți).

Opțiunea **Live game** permite asocierea unui cod testului. Acest cod este distribuit elevilor.



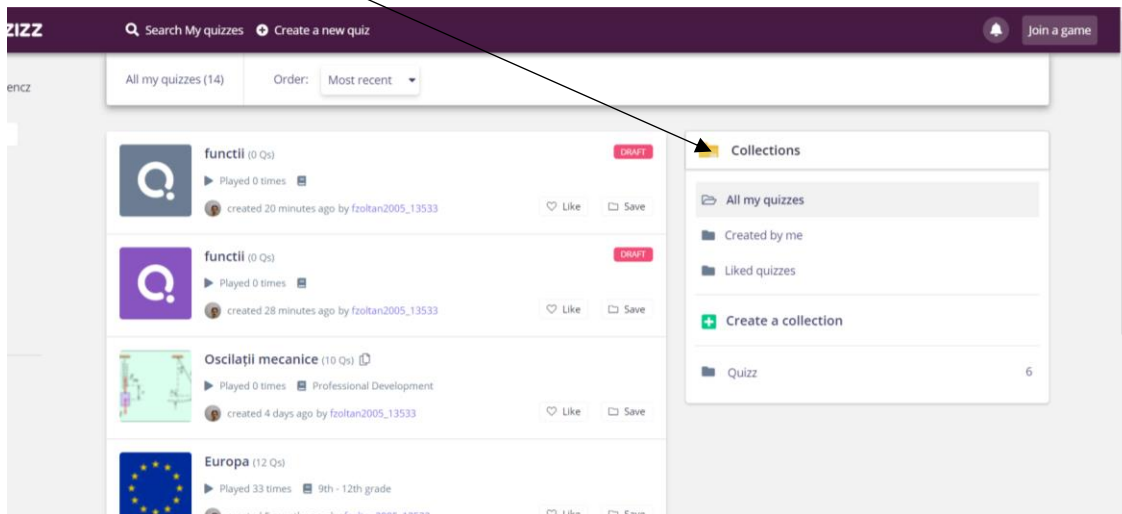
Pe măsură ce elevii se conectează cu codul primit acestia vor apărea în lista testului. Când toți elevii sunt conectați se apasă butonul **START** și elevii primesc testul pentru a-l rezolva.

Rezultatele se pot vedea în timp ce elevii rezolvă în secțiunea **Reports** prezentată mai jos.

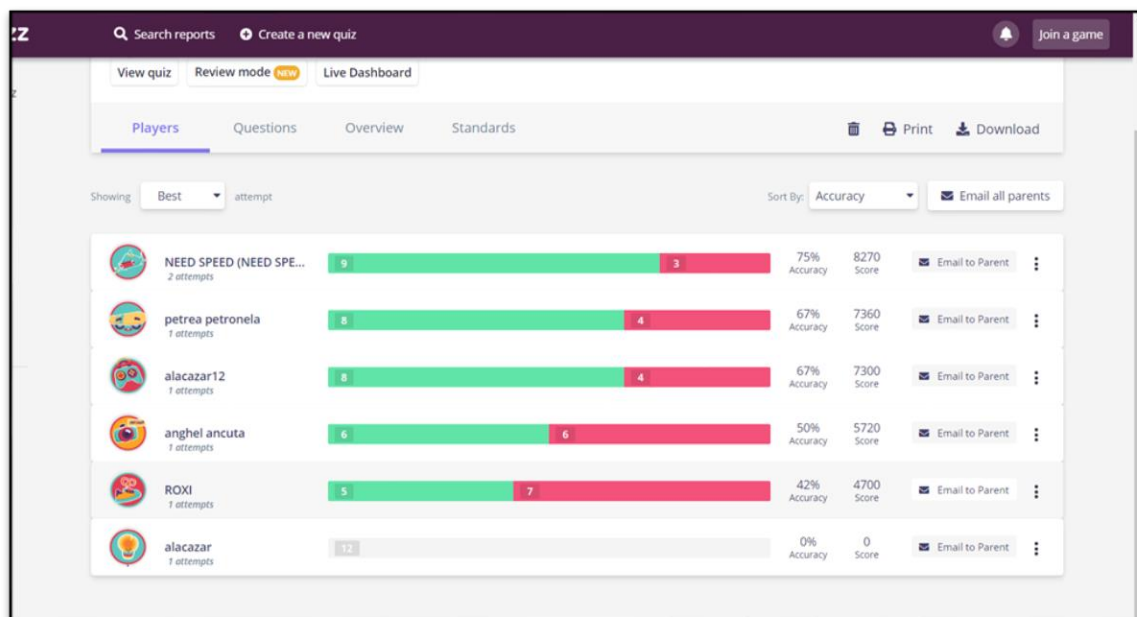
La finalizarea testului se apasă butonul **END GAME**.

Secțiunea **Find a Quiz** permite căutarea unui anumit tip de test din biblioteca aplicației.

Secțiunea **Collection** permite gruparea testelor în colecții în funcție de diferite criterii (clasă, nivel, unitate de învățare):



Secțiunea **Reports** conține rezultatele obținute de fiecare elev care a susținut testul



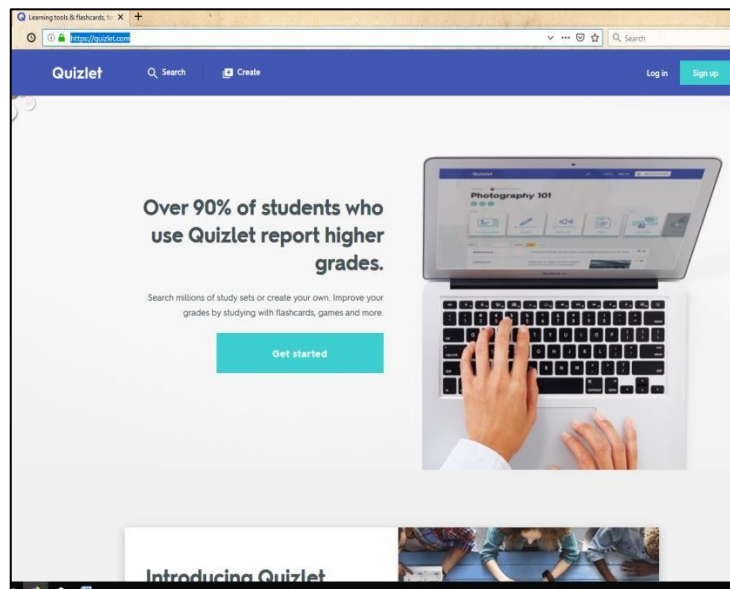
Datele conținute în secțiunea **Reports** pot fi printate direct din aplicație **Print**, pot fi descărcate **Download** într-un fișier Excel, pot fi trimise prin email tuturor părinților **Email all parents**.

Aplicația Quizlet

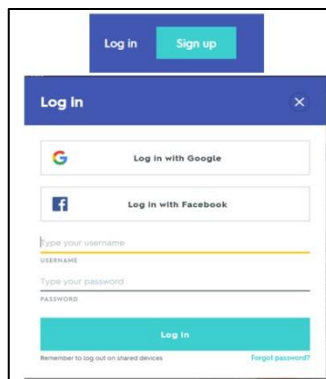
- **Quizlet** – instrument de învățare pentru orice subiect, inclusiv vocabular al unei limbi, biologie, chimie, studii sociale și multe altele Utilitatea instrumentului...
- **Quizlet** permite: ascultarea unor materiale pronunțate corect în 18 limbi, îmbunătățirea studiului individual cu imagini personalizate și audio, studiul materialelor în locația dorită, deoarece odată încărcate seturile de studiu, pot fi studiate online și offline. Totodată pot fi create teste și materiale și pentru alte discipline.

Testele create cu această aplicație pot fi accesate de către elevi de pe telefoanele mobile, tablete, laptop sau calculatoare conectate la Internet.

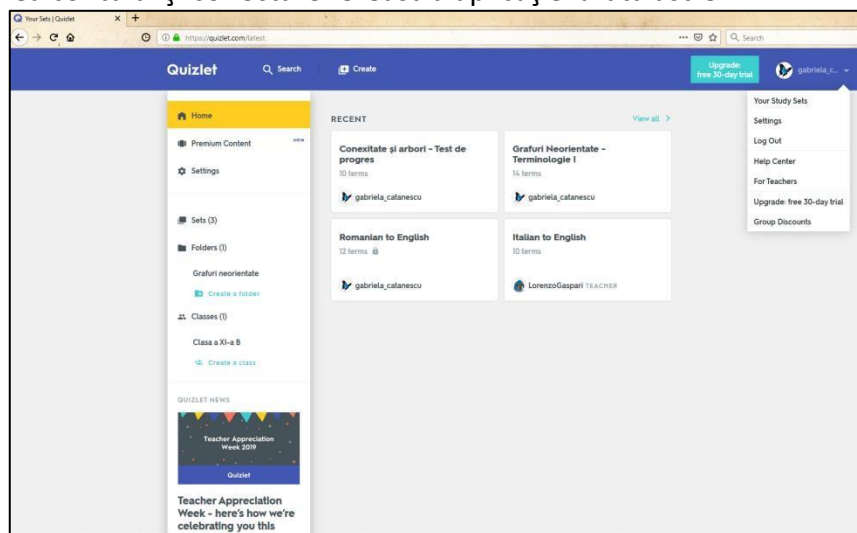
Deschideți un browser și introduceți în bara de adrese <https://quizlet.com/> și iată cum arată fereastra aplicației **Quizlet**:



Conectarea se poate realiza destul de ușor cu un cont Google sau se poate crea un nou cont:

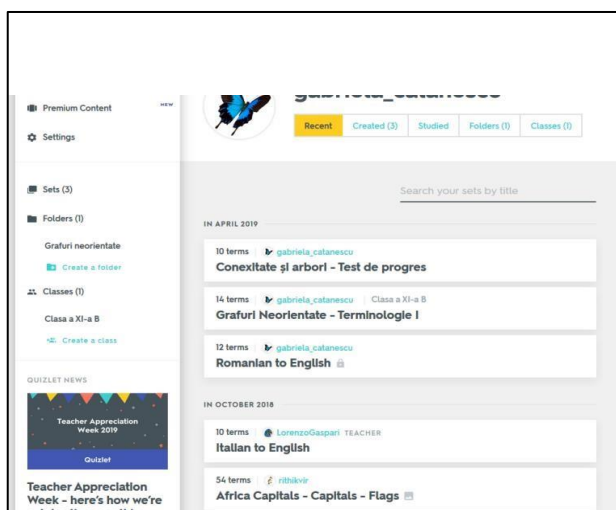


După crearea contului și conectare fereastra aplicației arată astfel:



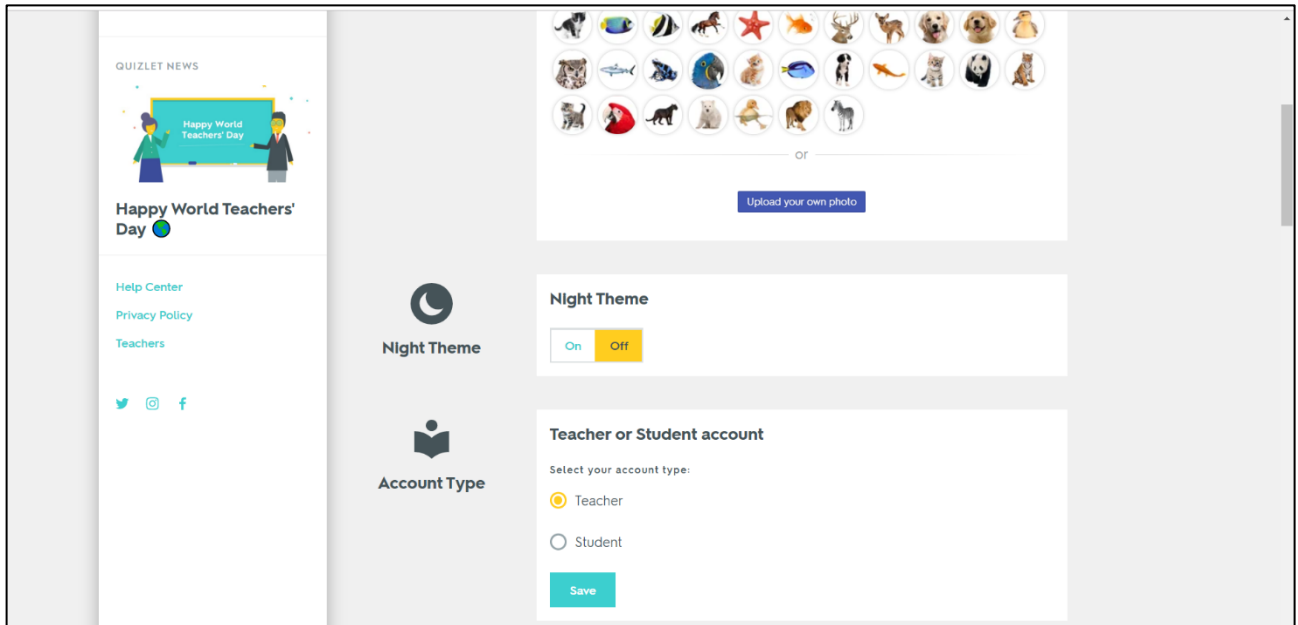
În secțiunea **RECENT** pot fi vizualizate testele create recent.

Opțiunea **View all** permite vizualizarea tuturor testelor create grupe după perioada în care au fost create.



Panoul din stânga este meniul aplicației și conține mai multe secțiuni fiecare având roluri bine determinate.

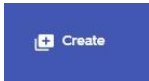
Secțiunea **Settings** permite personalizarea profilului utilizatorului.



Secțiunea **Set** conține toate testele create și grupate într-un set de teste.

De asemenea, testele pot fi grupate în foldere **Folders** sau pot fi create clase **Classes** care să conțină teste numai pentru clasa respectivă.

Crearea unui test nou

Pentru crearea unui test nou se folosește butonul  **Create** din partea superioară a ferestrei aplicației.

Itemii care alcătuiesc testele pot fi importați și din Word, Excel, Google Docs sau alte aplicații similare de la opțiunea **Import from Word, Excel, Google Docs, etc.**

Se completează în partea dreaptă întrebările și în partea stângă răspunsurile corecte pentru fiecare întrebare.

În urma acestei operații testului i se asociază un link care poate fi copiat și distribuit elevilor (**Copy link**), poate adăugat la o clasă sau într-un folder (**Add to class or folder**) deja existente sau se poate crea o nouă clasă sau un nou folder la care se poate adăuga testul (**+ CREATE A NEW CLASS**).

The image shows two side-by-side modals. The left modal, titled 'Add to class or folder', has a blue header with a close button. It contains two buttons: 'Add to class' (yellow) and 'Add to folder' (light blue). Below these is a section with a '+ CREATE A NEW CLASS' link and a list item 'Clasa a XI-a B' with a plus icon. The right modal, titled 'Create a new class', also has a blue header with a close button. It contains a 'Clasa a X-a' input field, a 'CLASS NAME' label, and a 'DESCRIPTION' section with a text area. There is a checkbox 'Allow your students to add study sets and new members' which is checked. Below this is a 'SELECT A SCHOOL' section with two radio button options: 'EUROPASS centro studi europeo - Florence, Italy' and 'COLEGIUL FERDINAND I - MANECIU, Romania', each with a 'Remove' link. A 'Select another school' link is also present. At the bottom is a large teal 'Create class' button.

În urma acestor pași testul este adăugat în clasa selectată sau în clasa nou creată.

The screenshot shows the application interface. On the left is a sidebar with a navigation menu: Home, Premium Content, Settings, Sets (4), Folders (1), Grafuri neorientate, and Classes (2) (highlighted in yellow). Below 'Classes (2)' are two items: 'Clasa a X-a' and 'Clasa a XI-a B', with a '+ Create a class' link at the bottom. The main content area shows the 'Clasa a X-a' page. At the top, it says '1 set | 1 member' and 'COLEGIUL FERDINAND I - MANECIU'. Below this is a 'Sets' tab (active) and a 'Members' tab. A banner for 'Gain new Insights with Class Progress' is visible. Below the banner, it says 'A FEW SECONDS AGO' and shows a list of items: '4 terms', 'gabriela_catanescu', 'Clasa a X-a', and 'Test clasa a X-a - Tablouri unidimensionale/Declarare, citire, ... afișare'.

Accesând testul creat fereastra aplicației va fi următoarea:

4 terms | gabriela_catanescu

Test clasa a X-a - Tablouri unidimensionale/Declarare, citire, afișare

added to Clasa a X-a

STUDY

PLAY

LEARN FLASHCARDS WRITE SPELL TEST MATCH GRAVITY LIVE

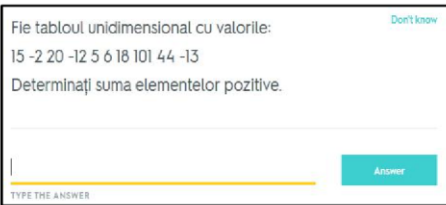
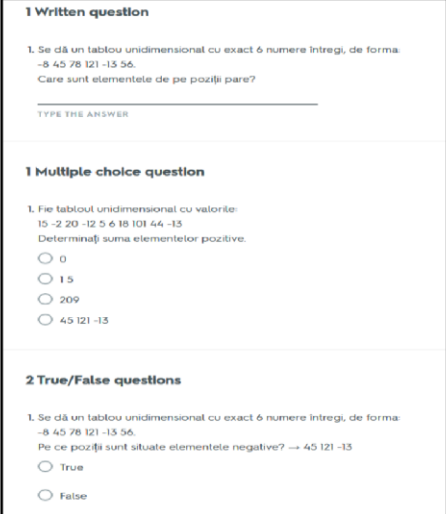
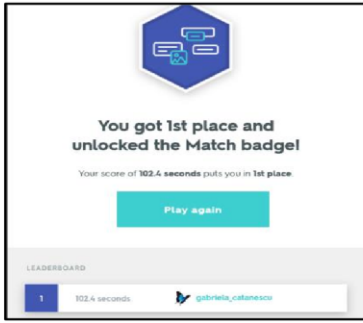
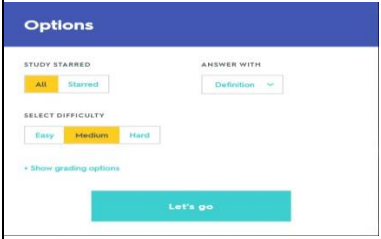
Terms in this set (4)

Original

45 121 -13	Se dă un tablou unidimensional cu exact 6 numere întregi, de forma: -8 45 78 121 -13 56. Care sunt elementele de pe poziții pare?	☆ 🔊 ✎
0	Fie tabloul unidimensional cu valorile: 15 -2 20 -12 5 6 18 101 44 -13 Câte elemente negative pe poziții impare sunt în vectorul dat?	☆ 🔊 ✎
209	Fie tabloul unidimensional cu valorile: 15 -2 20 -12 5 6 18 101 44 -13 Determinați suma elementelor pozitive.	☆ 🔊 ✎

Secțiunea **STUDY – PLAY** are mai multe opțiuni de vizualizare a testului.

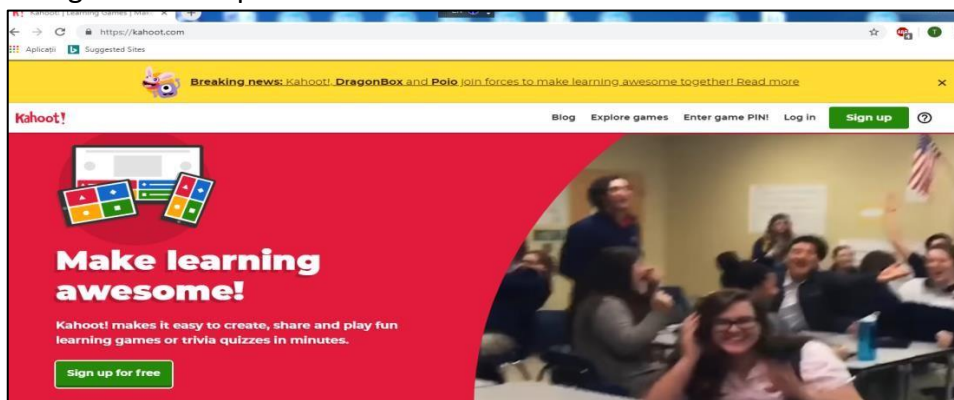
LEARN	- amestecă răspunsurile tuturor întrebărilor; - oferă posibilitatea elevilor să citească întrebările și să afle răspunsurile pentru fixarea cunoștințelor, în cazul în care răspunsul a fost incorect	Se dă un tablou unidimensional cu exact 6 numere întregi, de forma: -8 45 78 121 -13 56. Pe ce poziții sunt situate elementele negative? 45 121 -13 0 15 209	😊 Correct! Nicely done DEFINITION Se dă un tablou unidimensional cu exact 6 numere întregi, de forma: -8 45 78 121 -13 56. Pe ce poziții sunt situate elementele negative? GOES WITH 15 😞 Study this one! DEFINITION Se dă un tablou unidimensional cu exact 6 numere întregi, de forma: -8 45 78 121 -13 56. Pe ce poziții sunt situate elementele negative? CORRECT ANSWER 15 YOU SAID 45 121 -13
FLASHCARD	- oferă posibilitatea de a vizualiza întrebările și răspunsurile și în același timp răspunsurile pot fi ascultate	Se dă un tablou unidimensional cu exact 6 numere întregi, de forma: -8 45 78 121 -13 56. Care sunt elementele de pe poziții pare? Click card to see term	45 121 -13 Click card to see definition

WRITE	- permite ca răspunsurile să fie scrise de fiecare elev - oferă posibilitatea elevilor să citească întrebările și să afle răspunsurile pentru fixarea cunoștințelor, în cazul în care răspunsul a fost incorect		
TEST	- permite ca elevii să răspundă la testul propus - întrebările sunt așezate aleator - este permisă tipărirea la imprimantă a testului și a răspunsurilor date de fiecare elev		
MATCH	- este similar unui puzzle - răspunsurile trebuie asociate cu întrebările - când sunt asociate corect acestea dispar - la final este prezentat un clasament în funcție de timpul de răspuns al fiecărui elev		
GRAVITY	- întrebările și răspunsurile apar sub forma unor asteroizi		

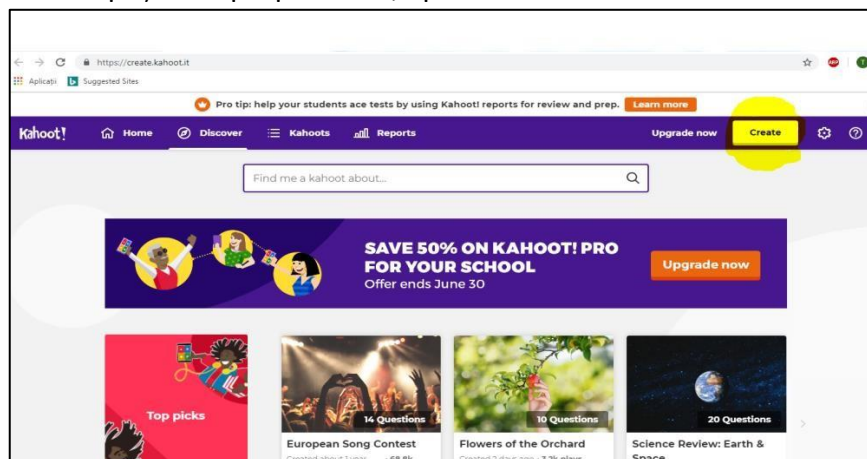
Aplicația Kahoot

Kahoot este o aplicație ce poate fi folosită cu succes la majoritatea disciplinelor, în orice moment al lecției: predare, fixare, evaluare (formativă sau sumativă). Este o aplicație ușor de utilizat și foarte îndrăgită de copii. Poate fi accesată de pe telefonul mobil sau intrând pe site-ul *kahoot.it*, în acest caz putând fi folosit și calculatorul sau laptopul.

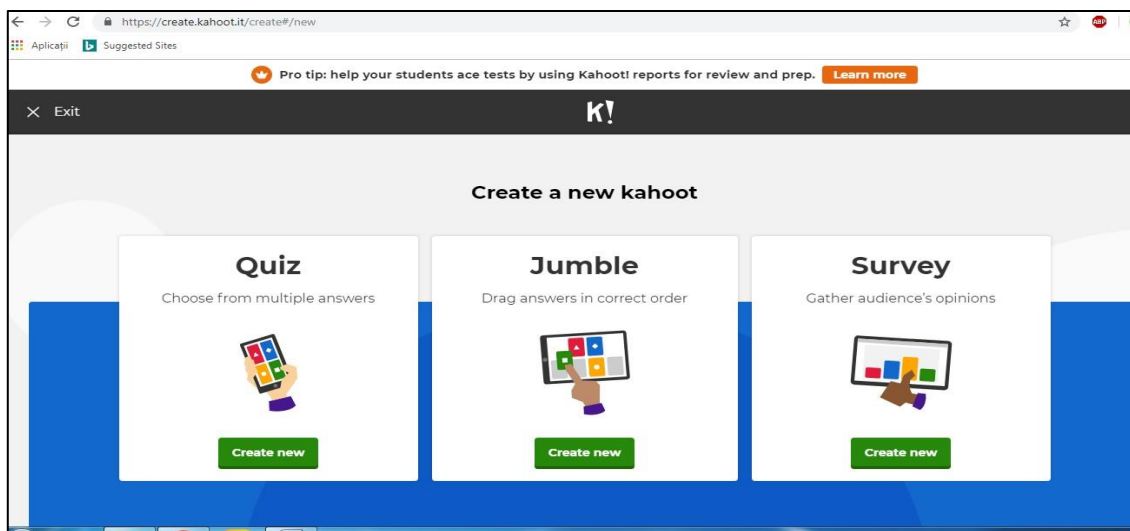
Pentru crearea unui cont, se accesează pagina www.kahoot.com, opțiunea *Sign up for free* ! unde se vor înregistra datele personale.



După logare, se deschide pagina <https://create.kahoot.it> unde se găsesc teste deja create pe diferite domenii sau poți crea propriul test, apăsând butonul *Create*.



După apăsarea butonului *Create*, se deschide pagina <https://create.kahoot.it/create#/new> unde poți alege tipul de test pe care vrei să-l creezi :



Spre exemplu, pentru a crea un Quiz, alegem opțiunea Quiz. Va trebui să dați un titlu testului, să faceți o descriere a testului, să vă alegeți limba, puteți să-i atașați o imagine sau un clip video.

This screenshot shows the 'K! Quiz' creation form. It has a 'Close' button and an 'Ok, go' button. The form includes several fields: 'Title (required)' (empty), 'Description (required)' (placeholder: 'A #math #blindkahoot to introduce the basics of #algebra to #grade8'), 'Location' (dropdown: 'My Kahoots'), 'Visibility' (dropdown: 'Everyone'), 'Language' (dropdown: 'English'), and 'Cover image' (with options for 'Image Library by Getty Images' and 'Upload your image'). There is also a 'Credit resources' field.

This screenshot shows the same 'K! Quiz' creation form, but with the following changes: The 'Title' field now contains 'Symboles de Paris'. The 'Description' field contains 'Testul vizeaza recunoasterea de catre elevi a celor mai reprezentative simboluri ale Parisului'. The 'Language' dropdown is now set to 'Français'. The 'Cover image' field now displays a photo of the Eiffel Tower with 'Remove' and 'Crop' buttons.

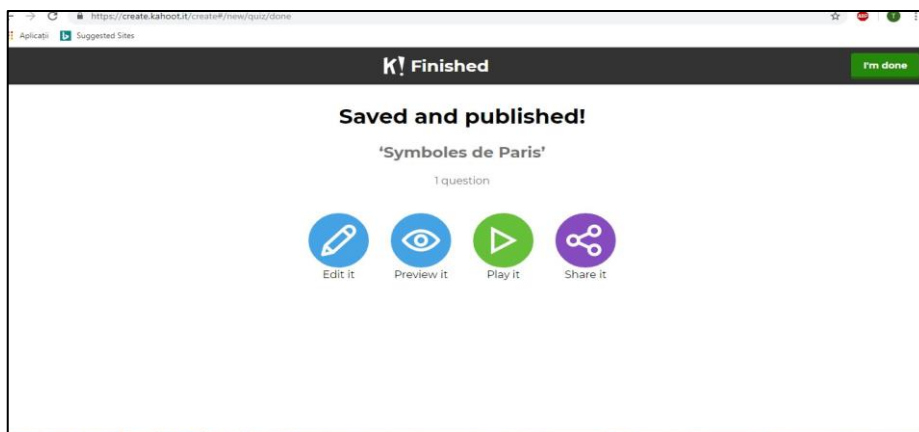
Prin opțiunea *Ok, go!*, ce se găsește în colțul din dreapta sus, se trece la scrierea întrebărilor, apăsând pentru fiecare întrebare nouă opțiunea *Add question*.

The screenshot shows the 'K! Question 1' interface in a web browser. At the top, there's a 'Close' button and a 'Next' button. The main area is divided into two columns. The left column contains a 'Question (required)' text box with the text 'La construction représentée dans l'image est...', a 'Time limit' dropdown set to '20 sec', and an 'Award points' toggle set to 'YES'. Below these are three 'Answer' boxes: 'Answer 1' with 'Le Louvre', 'Answer 2' with 'L'Arc de Triomphe' (marked correct with a green check), and 'Answer 3' with 'La Grande Arche' (marked correct with a green check). The right column features a 'Media' section with an image of the Arc de Triomphe and 'Remove' and 'Crop' buttons. At the bottom, there's an 'Answer 4' box with 'La Tour Eiffel' (marked correct with a green check) and a 'Credit resources' link.

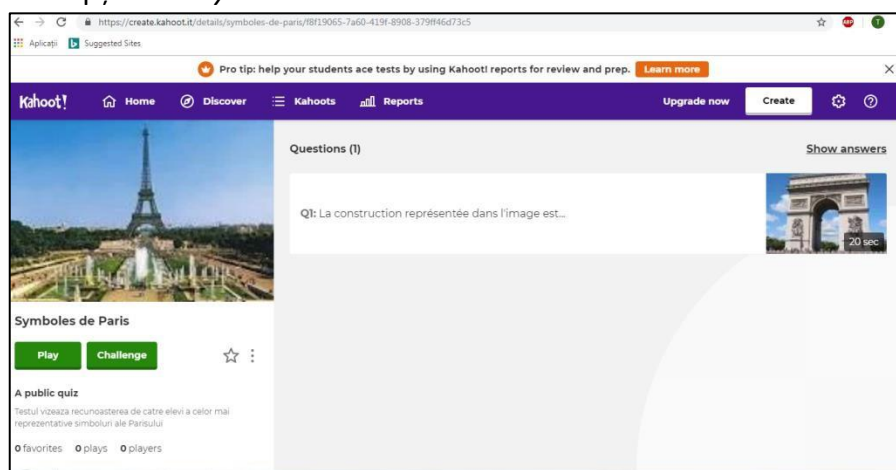
Se formulează întrebarea, se stabilește timpul limită de răspuns, se dau variantele de răspuns, varianta corectă fiind marcată cu bifa. Pot fi atașate imagini sau filmulețe video, dacă răspunsurile sunt date după imagine sau filmuleț.

Butonul *Next* din colțul din dreapta sus trimite către scrierea unei alte întrebări. Prin opțiunea *Save*, întregul test este salvat.

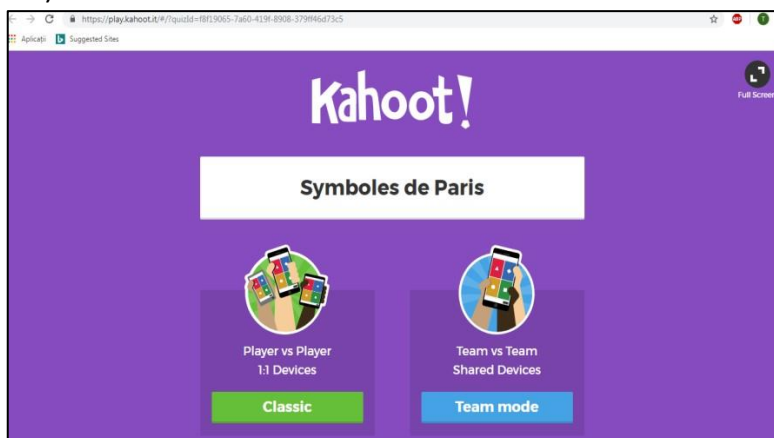
The screenshot shows the 'K! Quiz' overview interface. At the top, there's an 'Exit' button and a 'Save' button (highlighted with a yellow circle). The main area is divided into two sections. The top section, 'Description', shows a thumbnail of the Eiffel Tower, the title 'Symboles de Paris', and the description 'Testul vizeaza recunoasterea de catre elevi a celor mai reprezentative simboluri ale Parisului'. The bottom section, 'Game creator', shows a thumbnail of the Arc de Triomphe, the question 'La construction représentée dans l'image est...', and a 'Time limit' dropdown set to '20s'. At the bottom of the page, there's a large dashed box with a plus icon and the text 'Add question'.



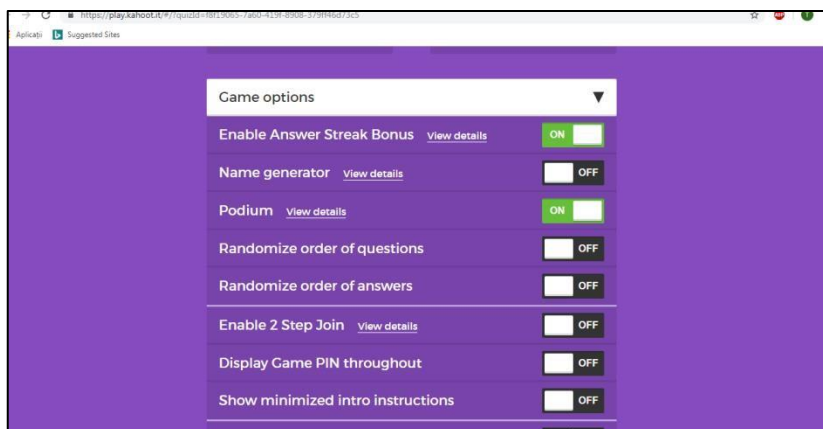
Cu opțiunea *I'm done* (colțul din dreapta sus) se ajunge pe pagina unde testul poate fi accesat cu ajutorul opțiunii *Play*.



Pentru a începe testul (jocul), se deschide prima pagină a testului, unde se poate alege opțiunea *Classic* (fiecare elev va răspunde individual) sau *Team mode* (pentru crearea de echipe, generate de calculator).

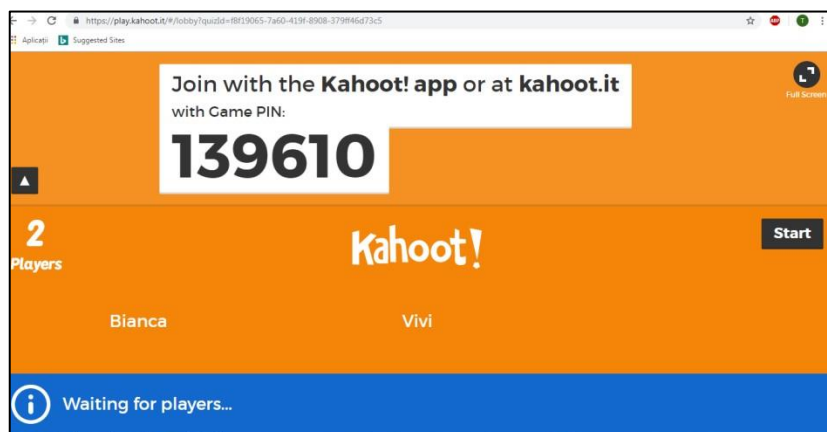
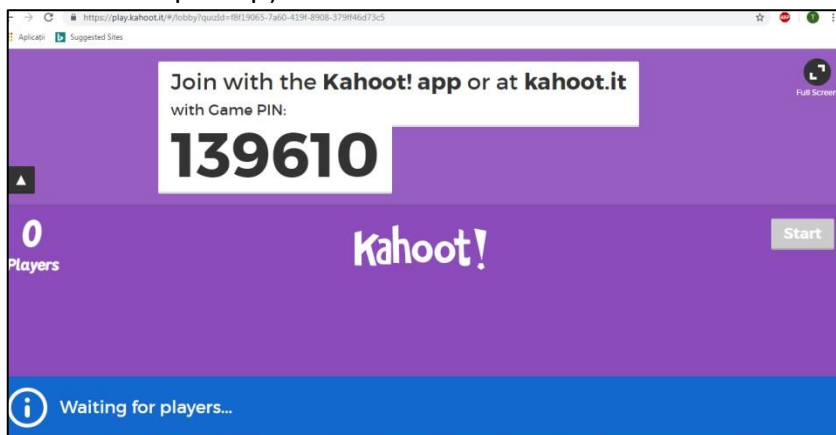


Tot pe prima pagina se găsesc opțiunile de joc pe care le puteți alege, așa cum se poate observa în imaginea următoare.



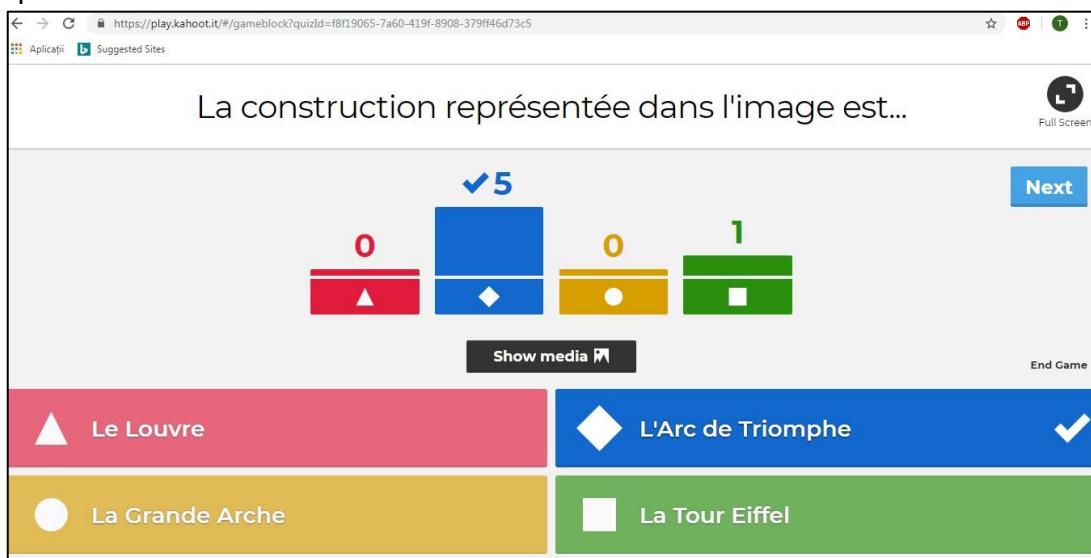
După încărcarea testului, se va genera un cod (pin) format din 6 – 7 cifre.

Pentru accesarea testului de către elevi, aceștia trebuie să caute pe Google, aplicația *Kahoot*, să acceseze **Enter kahoot game code**. Vor tasta codul primit, apoi **Enter game**, după care își completează numele în caseta **Nickname**, iar după opțiunea **Ok,go!**, fiecare elev va fi înregistrat în joc și își va vedea numele la videoproiector. Cadrul didactic verifică dacă toți elevii sunt înscriși și pornește testul prin opțiunea **Start**.

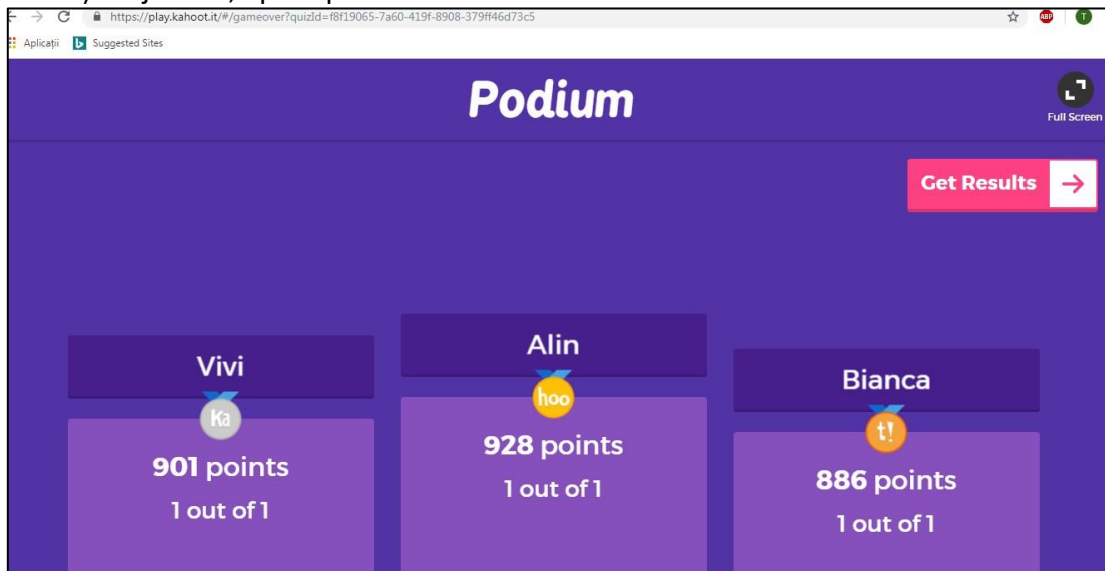


Apare întrebarea și apoi variantele de răspuns cărora le sunt atribuite forme geometrice colorate. Aceleași forme geometrice apar și pe dispozitivele elevilor, de unde vor alege varianta corectă.

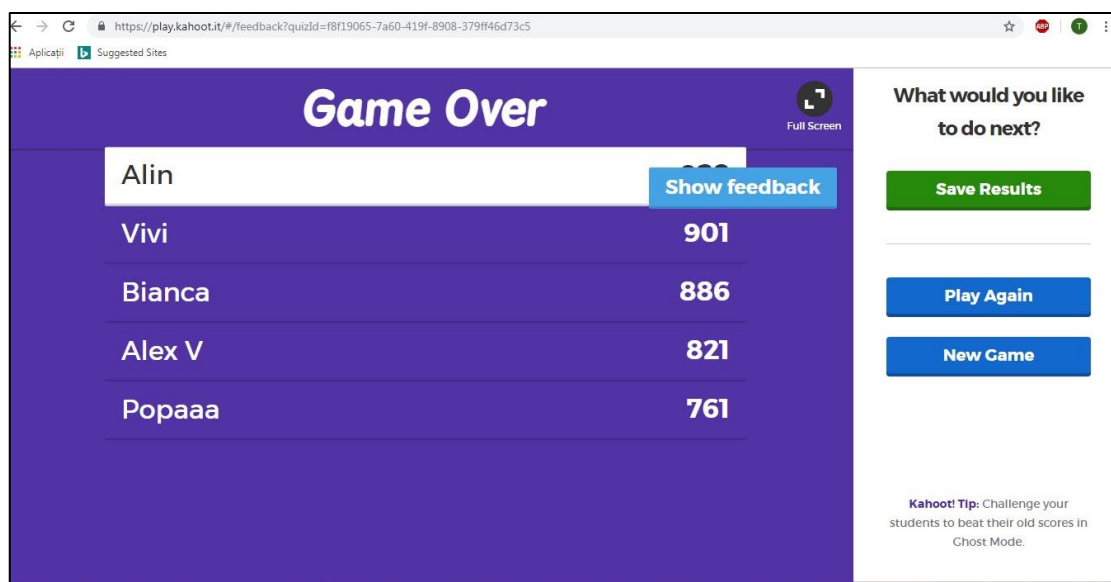
După terminarea timpului sau după ce fiecare elev a răspuns va apărea situația cu răspunsurile tuturor. Prin comanda **Next** se va trece la întrebarea următoare. Pe dispozitivele copiilor va apărea în timp real, culoarea verde, dacă răspunsul a fost corect, sau culoarea roșie, dacă răspunsul a fost incorect.



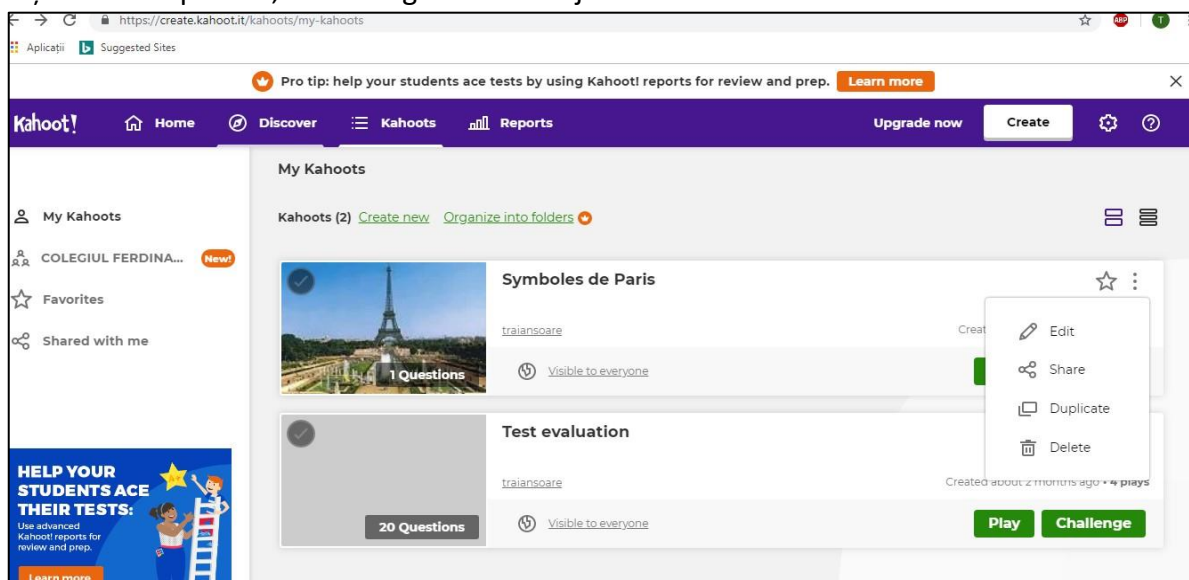
La sfârșitul jocului, apare podiumul:



Prin opțiunea **Get Results**, se pot accesa punctajele tuturor elevilor. Rezultatele pot fi salvate în calculator prin opțiunea **Save Results**, unde se va vedea statistica întrebărilor și răspunsurilor.



Se pot aduce modificări testului, pe pagina de început, unde apar toate testele, (**My kahoots**), cu ajutorul opțiunii **Edit.**, care se găsește dând clic pe cele trei puncte dispuse vertical în colțul din dreapta sus, ca în imaginea de mai jos.



Importanța utilizării aplicației **Kahoot**:

1. Obiectivitatea evaluării rezultatelor:

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

2. Feed-back imediat pentru elev și profesor:

Folosirea acestei aplicații asigură corelarea imediată a răspunsurilor, elevul dându-și

astfel seama ce parte a materiei stăpânește mai puțin, iar profesorul își poate proiecta mult mai rapid activitățile de reglare.

3. Reducerea factorului stres:

Utilizarea acestei aplicații în evaluare încurajează crearea unui climat de învățare plăcut,

relaxant. Este foarte important faptul că elevii percep utilizarea acestei aplicații ca pe un joc, ei nu simt că sunt evaluați, sunt relaxați și dornici de competiție.

4. Centralizarea și stocarea rezultatelor:

Stocarea rezultatelor elevilor la diferite teste și interpretarea grafică a acestora permite

crearea unei baze on-line cu informații referitoare la nivelul de cunoștințe al elevilor și oferă o perspectivă de ansamblu asupra activității acestora pe o perioadă mai lungă de timp.

5. Diversificarea modalităților de evaluare:

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

Aplicația Plickers

Este un instrument interactiv și totodată, o modalitate versatilă de a crea teste de tip grilă și adevărat/fals pentru elevi. Aplicația are o interfață extrem de prietenoasă, tocmai prin simplitate și ușurința cu care și un cadru didactic mai puțin experimentat poate să creeze o clasă (prin introducerea numelui elevilor), un test. Profesorul are posibilitatea să-și formuleze întrebările, numărul de răspunsuri, tipul de răspunsuri, poate adăuga imagini pe baza cărora va formula întrebările.

Elevii nu au nevoie de lucrare scrisă, deoarece aplicația permite proiectarea (cu ajutorul unui videoproiector) întrebărilor și a variantelor de răspuns, aceștia răspunzând doar prin ridicarea unui card (unic prin formă și personalizat) ce este oferit gratuit de aplicația Plickers.

Avantajele acestui tip de evaluare online sunt multiple, atât pentru elevi, cât și pentru profesori. Elevii se simt mult mai confortabil știind că participă la un nou mod de a fi testați și că această nouă metodă implică și gadgeturi și aplicații pe care ei le folosesc zilnic (Internet, tabletă, smartphone). Simplul fapt că nu mai scriu răspunsurile pe o foaie, ci răspund cu ajutorul unui card pe care profesorul îl scanează cu tableta sau telefonul inteligent, faptul că răspunsurile lor sunt "live" îi motivează să se concentreze asupra evaluării cu mai multă responsabilitate. De asemenea, elevii sunt câștigați și prin faptul că la finalul testului pot primi scorul/nota pe loc, aplicația afișând pentru fiecare participant la test răspunsurile corecte și pe cele incorecte (acestea fiind marcate distinct prin culoarea roșie). Elevii mai pot primi și fișa individuală cu răspunsurile date, astfel încât să se poată realiza autoevaluarea și autocorectarea, care se pot face direct în clasă.

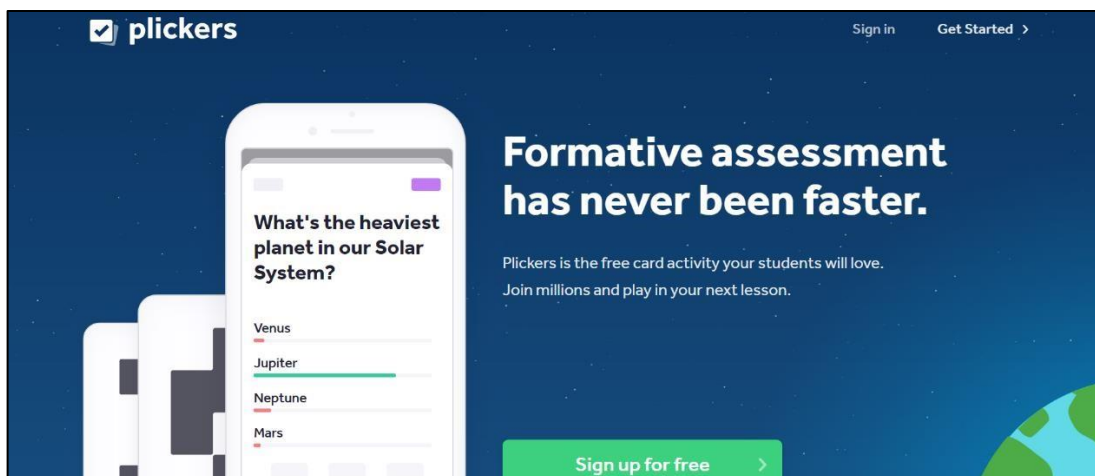
Profesorii care folosesc aplicația Plickers beneficiază de avantaje de asemenea. Nu mai este necesar ca testele să fie corectate în afara clasei, aplicația oferind notele/scorul elevilor. Notarea este deci obiectivă, pe măsura cunoștințelor elevilor. De asemenea, aplicația oferă reprezentări grafice cu răspunsurile elevilor, făcând astfel ierarhizarea lor mai ușoară. Primele trei întrebări care au primit cele mai slabe răspunsuri din parte elevilor sunt afișate, astfel încă profesorul poate să-și facă o idee generală asupra celor mai importante elemente asupra cărora trebuie să se revină în perioada ce urmează testului.

Notele finale, precum și răspunsurile elevilor la fiecare întrebare sunt centralizate într-un tabel care poate fi exportat în Excel, pentru ca aceste date să poată fi prelucrate ulterior sau stocate. Acestea sunt arhivate în cadrul aplicației și pot fi accesate ușor prin indicarea clasei și a datei la care a fost dat testul. Întrebările pot fi editate, mutate, puse într-o oarecare ordine, șterse, modificate prin niște operațiuni simple și vizibile.

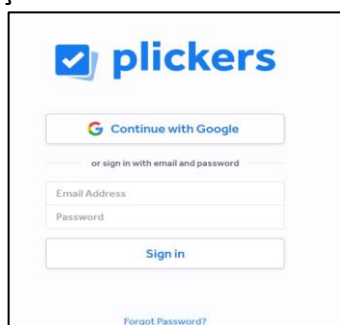
Aplicația **Plickers** oferă gratuit cardurile pentru răspunsuri (ce pot fi imprimate și laminate) pe care profesorul le poate duce și folosi la orice clasă (fiecare card are un număr, astfel putând fi atribuit câte unul fiecărui elev din clasă în ordinea alfabetică, de exemplu). Fiecare latură a cardului reprezintă varianta de răspuns pe care elevul o va arăta pentru a fi scanată.

În astfel de condiții, în care confortul personal devine un atu al celui testat, nu putem decât să ne așteptăm ca elevii noștri să performeze din ce în ce mai bine.

Deschideți un browser și introduceți <http://plickers.com> în bara de adrese și iată cum arată fereastra aplicației **PLICKERS**

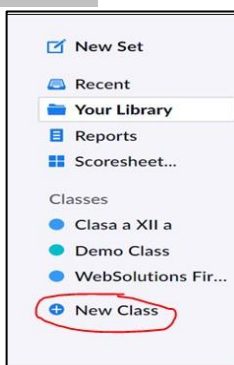


1. Logarea pe această aplicație se face folosind contul Google



După crearea contului și logare se deschide fereastra aplicației, iar în partea stângă a ecranului avem meniul principal.

2. Crează o clasă apăsând pe **New Class**



3. Apare fereastra de mai jos, scriem numele clasei apoi apăsăm butonul **Create Class**.

4. Se adaugă numele și prenumele elevilor și se apasă butonul **Next**.

5. După ce adăugăm elevii, putem observa că fiecare dintre ei a primit un număr care corespunde numărului de card pe care o sa-l folosească pentru a răspunde întrebărilor.

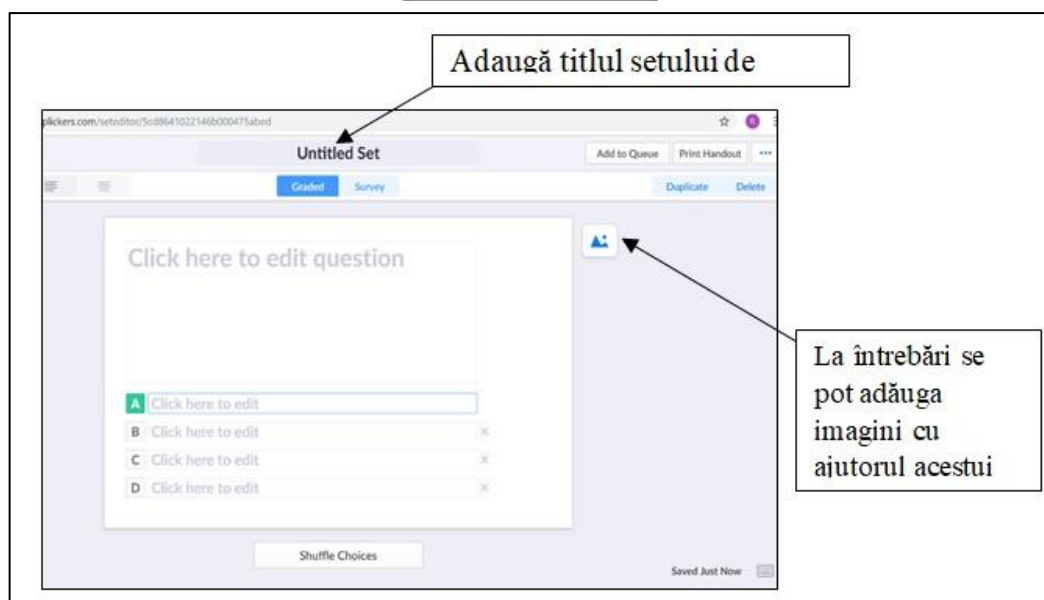
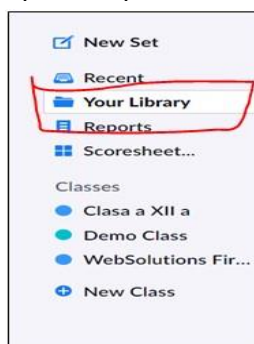
FIRST NAME	LAST NAME	CARD NO
Voicu	Costi	16
Valentina	Cojanu	14
Teodora	Serban	11
Stefan	Chicioareanu	3
Popa	Alexandra	15
Mihaita	Toceanu	19
Mihai	Terzea	18
Mihai	Alexandrescu	6

6. Descarcă aplicația

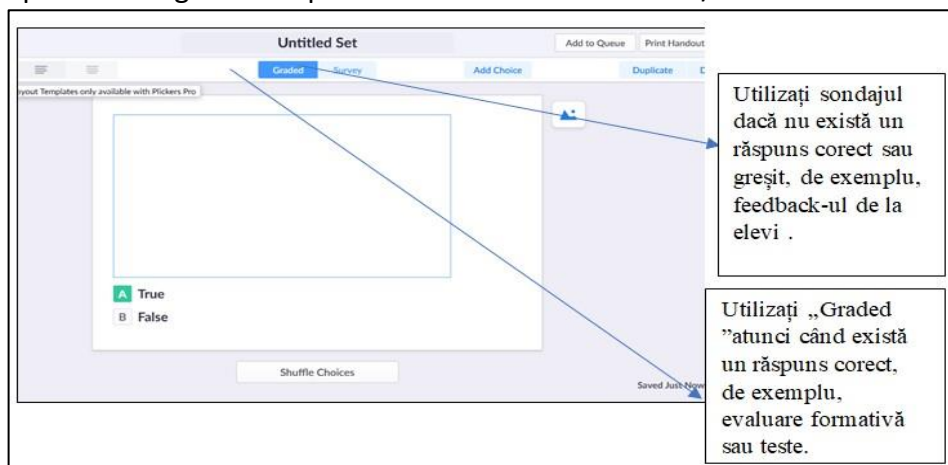
Instalează gratis aplicația Plickers pe dispozitivul mobil din Magazin Play (pentru utilizatorii android) sau App store (pentru utilizatorii Apple)

Următorul pas importat este sa învățăm să creăm un set de întrebări.

7. Creează un nou set de întrebări apăsând pe **Your Library**

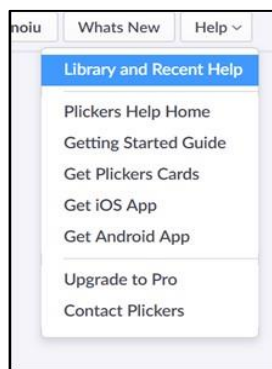


Întrebările pot fi cu alegere multiplă sau cu valoare de adevărat/fals.



8. Se bifează varianta de răspuns corectă.

9. Pentru colectarea răspunsurilor vor fi folosite cardurile disponibile în meniul **Help** la opțiunea **Get Pickers Cards**



10. Se deschide pagina de mai jos, unde se găsesc cardurile cu diferite dimensiuni. Acestea pot să fie printate și laminate.

FAQ

Updates

Pickers Pro

GETTING STARTED

Getting Started Guide

PICKERS CARDS

Cards Overview

Get Pickers Cards

YOUR CONTENT

Folders vs. Sets

Using Set Editor to Create Questions

Library & Recent

Delete & Restore

CLASSES AND STUDENTS

Your Class Homepage

NOW PLAYING

Playing your Content in the

Get Pickers Cards

Print for Free

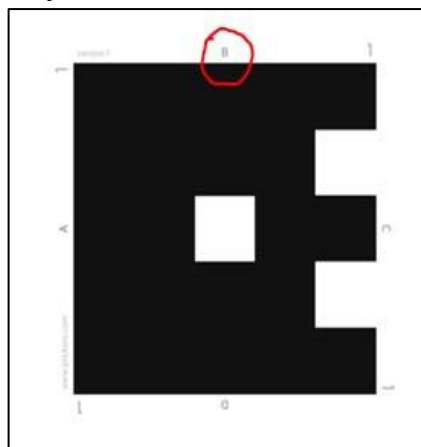
Printing your Pickers cards for FREE is always an option!

Choose formatting options with larger answers for younger classes, or smaller answers for older classes. Download the PDF that best suits your needs and Print.

We recommend printing on cardstock so your cards are more durable. If you choose to also laminate your cards, a matte laminate helps prevent glare, which sometimes interferes with scanning.

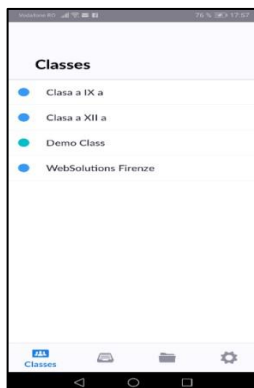
Pickers Set	# of cards	Cards per sheet	Font size	Ideal for...
Standard	40	2	normal	Most classrooms of average size
Expanded	63	2	normal	Large student groups in a standard classroom setting
Large Font	40	2	large	Younger students or anyone who may have trouble reading the letter answers

Fiecare elev va primi cardul cu numărul care i-a fost atribuit în aplicație. Fiecare latură reprezintă o variantă de răspuns. Elevul trebuie să țină cardul cu latura pe care o consideră corectă în sus. În exemplul de mai jos, elevul consideră că varianta corectă este **răspunsul B**.



11. Vizualizarea în direct a setului de întrebări și scanarea răspunsurilor

Folosind aplicația de pe dispozitivul mobil, selectează întrebarea pe care vrei să o folosești. O să faci acest lucru selectând aplicația Plickers, care te va duce la o fereastră cu lista ta de clase.

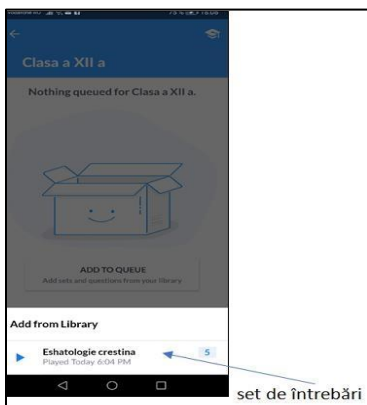


12. Apasă pe clasa pentru care vrei să aplici setul de întrebări.

13. Se deschide fereastra de mai jos și se apasă butonul [Add to Queue](#).



14. Vor apărea seturile de întrebări existente în librărie. Se selectează setul de întrebări dorit.



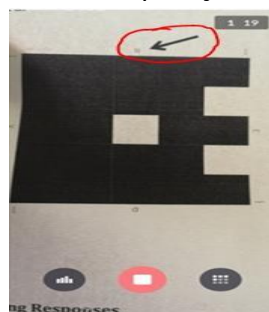
15. După selectarea setului de întrebări, pe ecranul dispozitivului mobil o să apară prima întrebare.



16. După ce ai apăsă, întrebarea o să fie proiectată pe ecranul video-proiectorului. (Live View)



17. Pe măsură ce răspunsurile sunt scanate, puteți să vedeți numărul de **răspunsuri date**.



18. În același timp, pe ecranul videoproiectorului, o să apară lista cu elevii al căror răspuns a fost scanat (în acest caz, răspunsul Andreei)
19. După ce au fost scanate răspunsurile tuturor elevilor din clasă, putem să vizualizăm procentajul elevilor care au răspuns corect/incorect la întrebare. Apăsând pe variantele de răspuns, putem vedea răspunsurile individuale.
20. Din meniul principal al aplicației Plickers, apăsând butonul **Reports**, se pot vedea rezultatele elevilor.
- În tab-ul **Reports** puteți să dați click pe o întrebare pentru a vedea rezultatele în detaliu.

Aplicația Lyricstraining

Profesorii de limbi moderne au la dispoziție o aplicație modernă – **Lyricstraining**, prin intermediul căreia pot utiliza cântece în predarea limbii străine respective. Hiturile sunt o sursă inepuizabilă de resurse de exersare nu doar a vocabularului, ci și a unor probleme de gramatică.

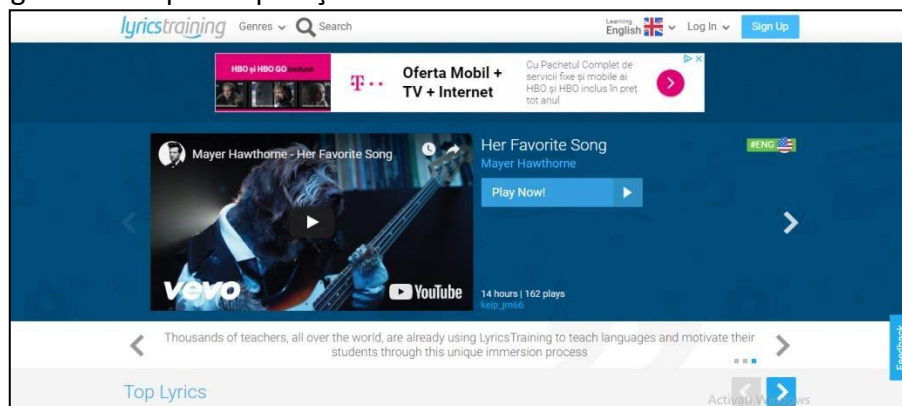
Mai mult, competențele vizate sunt: înțelegerea textului audiat, identificarea informațiilor necesare din liste, îmbunătățirea pronunției.

Iată pașii care trebuie urmați pentru a utiliza această aplicație!

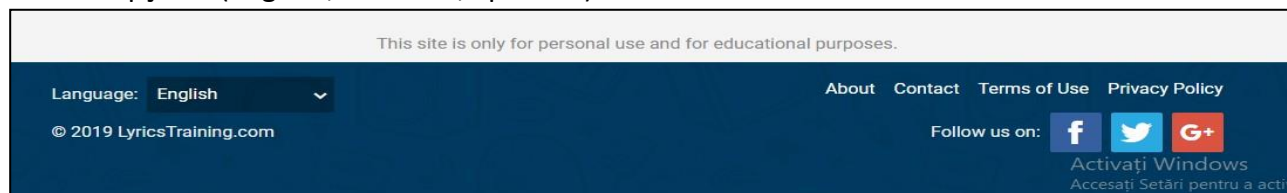
După ce am dat căutare pe Google Search, și selectăm <https://lyricstraining.com/> se deschide fereastra de mai jos, în care selectăm opțiunea **GO TO WEB** din partea de sus a ecranului.



Apare pagina de început a aplicației:



Limba se poate selecta tot de pe această pagină. Rulați și jos, în partea stângă, veți găsi această opțiune (Engleză, Franceză, Spaniolă).



Bineînțeles, trebuie să ne logăm fie prin Facebook, fie printr-un cont nou prin **Sign up** la prima utilizare.

lyricstraining Genres Search

Learning English Log In Sign Up

MOLOS Turning Searches Into Sales

Află în 60 de secunde câți bani pierzi prin Google Adwords **Audit Gratuit**

Create New Account

Sign up and connect easily with your account of...

Facebook

Or if you prefer fill out our registration form:

* Username:

* Password:

* Confirm Password:

* Email Address:

* Country:

Activati Windows
Accesati Setari pentru a activa Windows

Ulterior, logarea se va face prin **Log in**.

lyricstraining Genres Search

Learning English Log In Sign Up

MOLOS Turning Searches Into Sales

Află în 60 de secunde câți bani pierzi prin Google Adwords **Audit Gratuit**

Mayer Hawthorne - Her Favorite Song

Her Favorite Song

Play

14 hours keep_jmoo

Improve and practise your listening skills with the best music videos. Fill in the gaps to the lyrics as you listen and sing Karaoke to your favourites.

Sign in using your account of:

Facebook

If you prefer, enter your username or email and password:

RALUCA_SIMONA_DRAGOMIR

Log In

Remember me

> Forgot your password?

> Don't have an account yet?

Limba străină care urmează a fi exersată se setează de pe prima pagină.

lyricstraining Genres Search

Learning English Log In Sign Up

MOLOS Turning Searches Into Sales

Află în 60 de secunde câți bani pierzi prin Google Adwords **Audit Gratuit**

Mayer Hawthorne - Her Favorite Song

Her Favorite Song

Play

14 hours keep_jmoo

Improve and practise your listening skills with the best music videos. Fill in the gaps to the lyrics as you listen and sing Karaoke to your favourites.

Sign in using your account of:

Facebook

If you prefer, enter your username or email and password:

RALUCA_SIMONA_DRAGOMIR

Log In

Remember me

> Forgot your password?

> Don't have an account yet?

Cea mai ușoară formă de utilizare este accesarea melodiilor deja existente. Să presupunem că dorim să realizăm o lecție specială de Crăciun. O sugestie metodologică ar fi organizarea unui concurs pe grupe. Prin tragere la sorți, fiecare grupă va primi un colind pe care să-l asculte și să-l completeze. Va câștiga grupa care a greșit cel mai puțin.

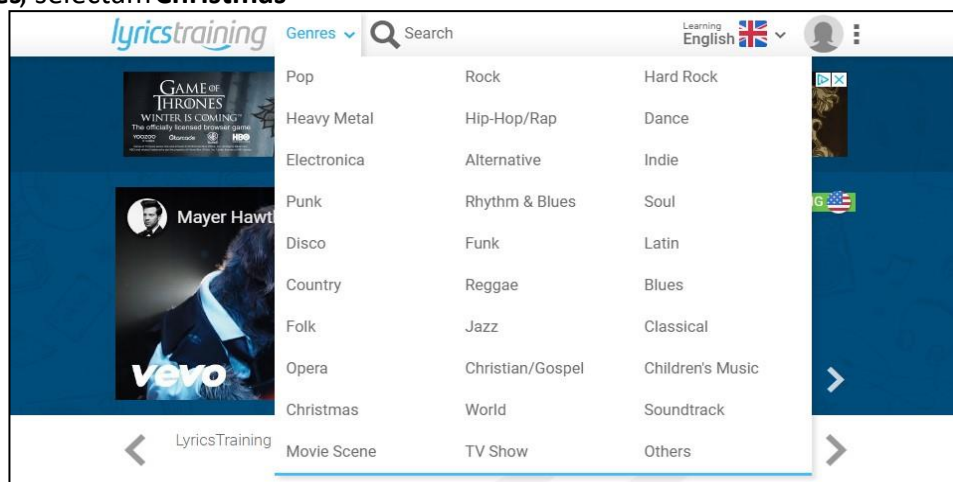
Procedură:

Căutăm primul colind în bara de sus

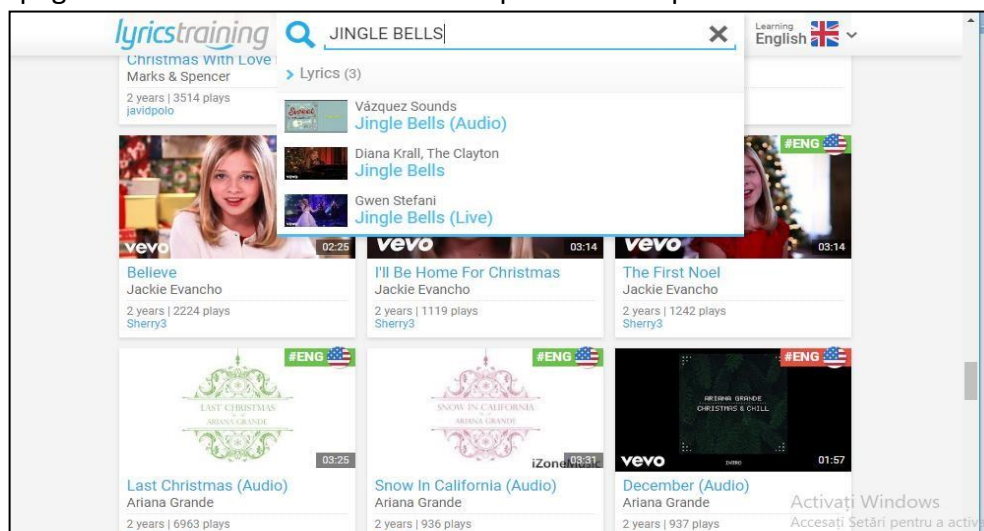
lyricstraining Genres Search

Learning English

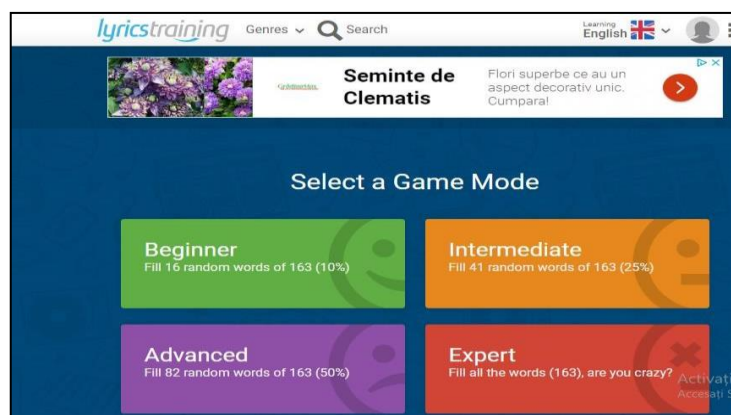
la Genres, selectăm **Christmas**



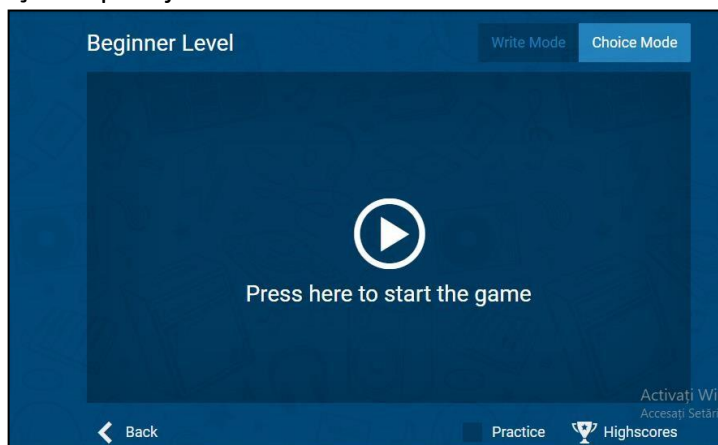
Rulăm pagina selectând colindul dorit sau îl putem căuta prin **Search**.



Fiecare melodie este sub forma unui exercițiu prestabilit de completare a spațiilor libere pe niveluri – beginner, intermediate, advanced, expert, în funcție de numărul de cuvinte care lipsesc.



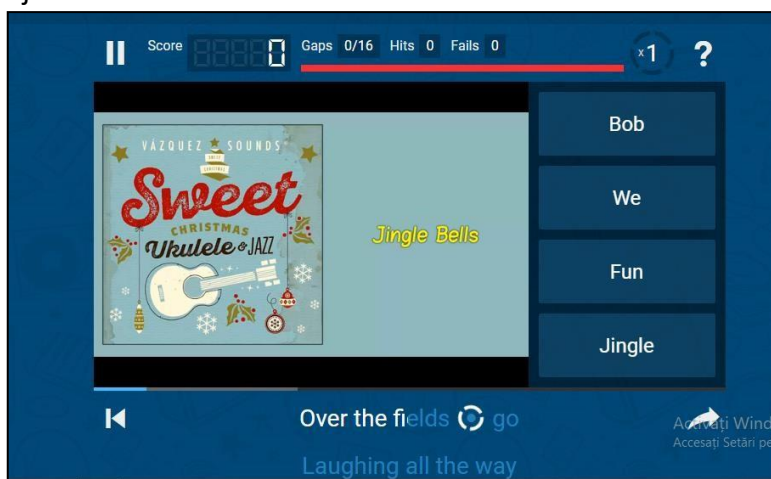
Apoi alegem modul de desfășurare al exercițiului(sus, dreapta): *Write* (elevii vor tasta cuvântul care lipsește) sau *Choice* (elevii vor alege varianta corectă din cele afișate în dreapta ecranului printr-un click). Și începem jocul!



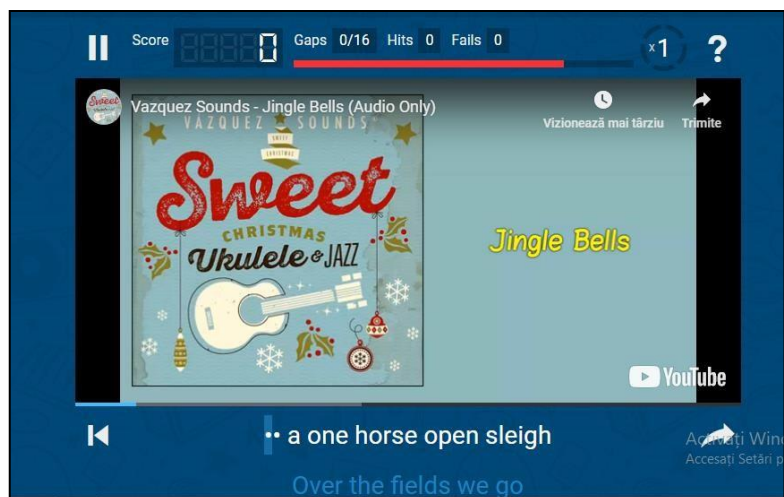
În fereastra care se deschide putem observa scorul (**Score**), numărul de spații (cuvinte) de completat (**Gaps**), câte răspunsuri corecte (**Hits**) și câte greșite (**Falls**)



Iată cum arată jocul în modul **Choice**



și în modul **Write**



La final, iată rezultatul



De asemenea, aplicația permite printarea exercițiului cu spațiile libere, astfel încât nu este neapărat nevoie ca elevii să fie în fața unui calculator, iar exercițiul poate fi efectuat în clasă sub forma unei fișe de lucru.



Ei ascultă melodia și completează spațiile libere. În funcție de modul de lucru ales, pe fișa de lucru vor apărea doar versurile, iar elevii vor asculta cu atenție și vor scrie cuvântul lipsă sau vor alege cuvintele lipsă din lista prestabilită de profesor.

Manual selection of the blanks.
8 blanks selected.

Click on the words to put and remove blanks.

Options:

- ☐ Show line index.
- ☒ Show missing words.
- ☒ Show line at the top to enter the name and date.

Print Now

Sweet Dreams (Are Made Of This)
Eurythmics

Sweet dreams are made of this
Who am I to _____ ?
I traveled the world and the seven seas
Everybody's looking for something
Some of them want to use you
Some of them want to get used by you
Some of them want to abuse you
Some of them want to be abused
(Heey)
(Ooh)
Sweet _____ are made of this
Who am I to disagree?
I traveled the world and the seven seas
Everybody's looking for something
—
Hold your head up (movin' on)
Keep your head up (movin' on)
Hold your _____ up (movin' on)
Keep your head up (movin' on)
Hold your head up (movin' on)

Imprimarea versurilor complete

Print full lyrics.

Manual selection of the blanks.
0 blanks selected.

Click on the words to put and remove blanks.

Options:

- ☐ Show line index.
- ☒ Show missing words.
- ☒ Show line at the top to enter the name and date.

Print Now

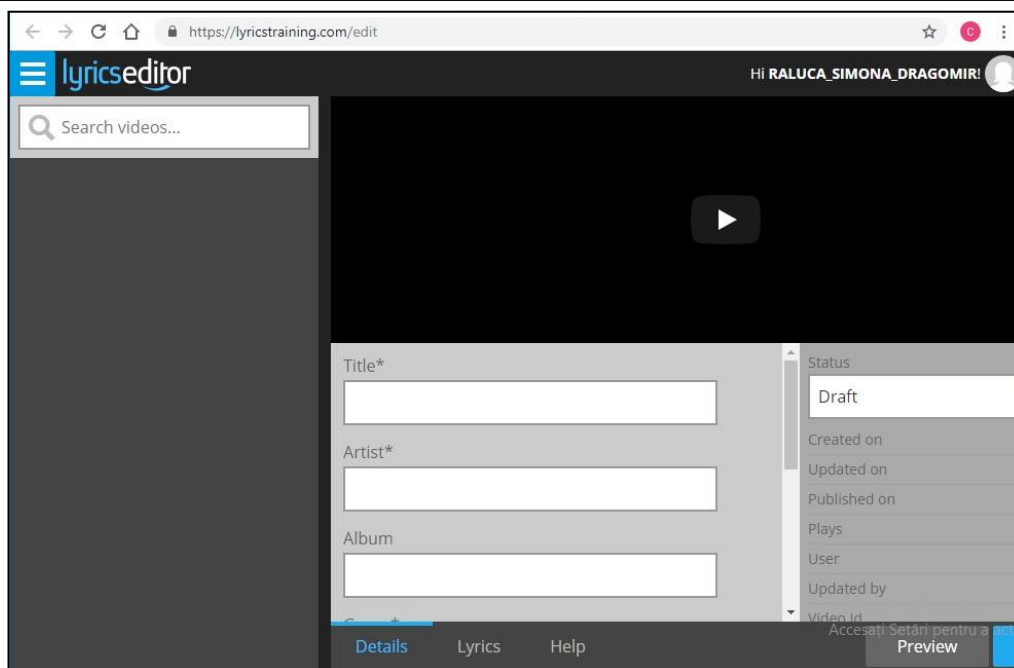
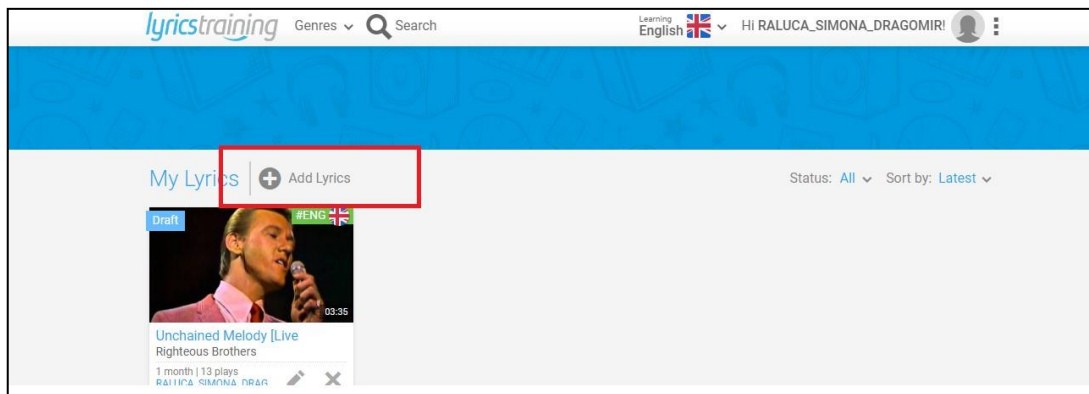
Name: _____ Date: _____

Sweet Dreams (Are Made Of This)
Eurythmics

Sweet dreams are made of this
Who am I to disagree?
I traveled the world and the seven seas
Everybody's looking for something
Some of them want to use you
Some of them want to get used by you
Some of them want to abuse you
Some of them want to be abused
(Heey)
(Ooh)
Sweet dreams are made of this
Who am I to disagree?
I traveled the world and the seven seas
Everybody's looking for something
—
Hold your head up (movin' on)
Keep your head up (movin' on)
Hold your head up (movin' on)
Keep your head up (movin' on)
Hold your head up (movin' on)

Totuși, crearea și editarea versurilor unui cântec în această aplicație nu este facilă din moment ce trebuie setat timpul de începere a fiecărui vers.

Deschidem **Lyricseditor**, urmând pașii din imagini: **My Lyrics** → **AddLyrics** → **Lyricseditor**

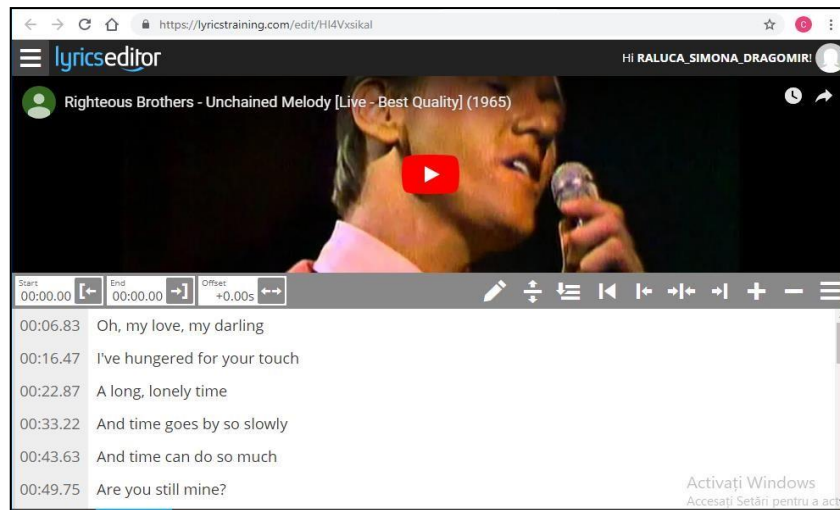


Mai întâi, se caută videoclipul în meniul *lyricseditor* și se selectează din lista afișată. Apoi, se completează toate detaliile și informațiile despre melodie care pot fi găsite pe [Wikipedia](https://en.wikipedia.org/wiki/Unchained_Melody) sau [Last.fm](https://www.last.fm/music/Righteous+Brothers/_/Unchained+Melody).

Pentru a începe sincronizarea versurilor, se selectează butonul *Lyrics* din partea de jos a ecranului, lângă butonul *Details*. O variantă este scrierea versurilor rând cu rând în timp ce

videoclipul rulează, dar calea mai ușoară este importarea versurilor de pe alte website-uri ([MetroLyrics](#), [LyricWikia](#), [A-Z Lyrics](#)). După ce se verifică scrierea corectă și punctuația, precum și concordanța între versuri și versiunea din videoclip, se poate începe sincronizarea prin selectarea și editarea fiecărui vers în parte. Se setează timpul pentru primul vers – de obicei momentul 0 al cântecului, apoi cu ajutorul butonului  se marchează începutul fiecărui vers, în fața căruia va apărea timpul.

După finalizarea etapei de sincronizare, exercițiul poate fi salvat ca *Draft* sau *Pending Review*. În prima situație, doar autorul are acces și îl poate utiliza. În cazul ultimei situații, exercițiul va fi verificat de către reprezentanții site-ului înainte de a fi public. Verificarea este un proces de durată, însă link-ul melodiei poate fi distribuit altor persoane.



Această aplicație este una dintre cele mai bune instrumente online pentru învățarea limbilor străine. Simpla expunere la sunetele altei limbi le permite elevilor să-și formeze auzul să recunoască acele sunete într-un timp limitat. Există mii de cântece disponibile, iar modul karaoke (unde sunt afișate versurile complete) este pe placul tuturor.

Aplicația Mind Map

1. Ce este Mind Map?

- este un program ce se poate descărca gratuit de pe internet:
<https://mimind.cryptobees.com/>
- documentele Mind Map au extensia **.mind**
- se folosește cu ușurință în realizarea de scheme, mai ales pentru metoda ciorchinelui, sau pentru hărți ale personajelor, pentru scheme la orice obiect.
- documentele editate cu acest program se pot salva ca documente Word, documente care conțin și varianta schemă și cea narativă.

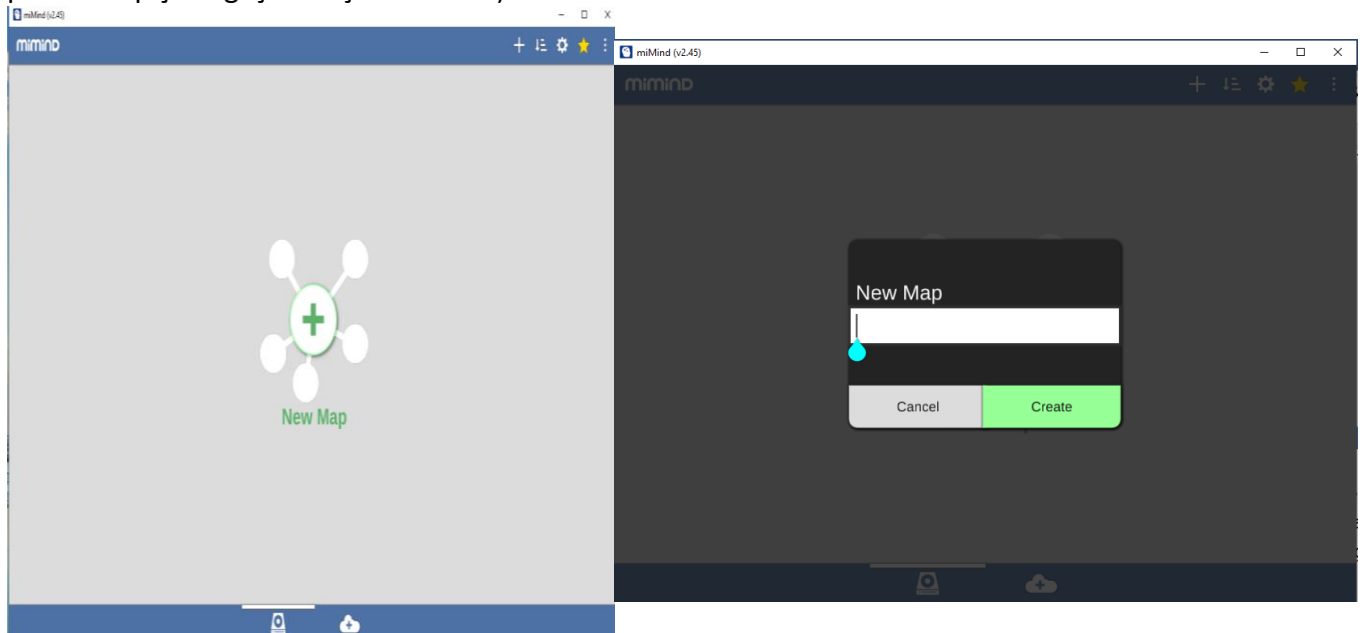
2. Ce fel de documente se pot crea cu Mind Map?

- scheme, organizatori grafici

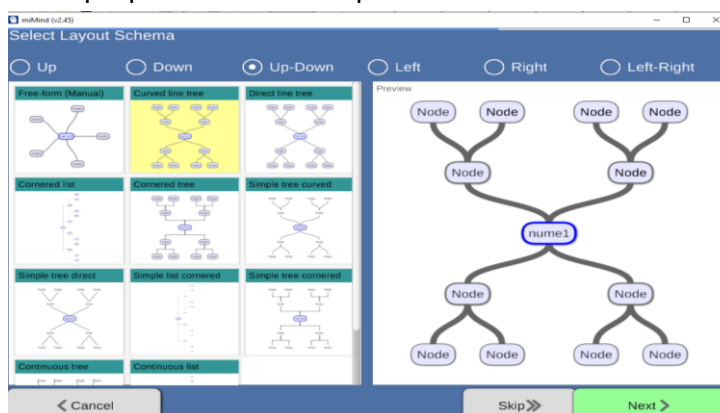
3. Programe similar/ aproape similare: Dia, care face parte din pachetul Open Source

Pași în editarea de documente utilizând Mind Map:

După ce ați descărcat programul în calculator, deschideți o pagină din iconița Mind Map de pe desktop și alegeți iconița **New** . Dați un nume schemei.

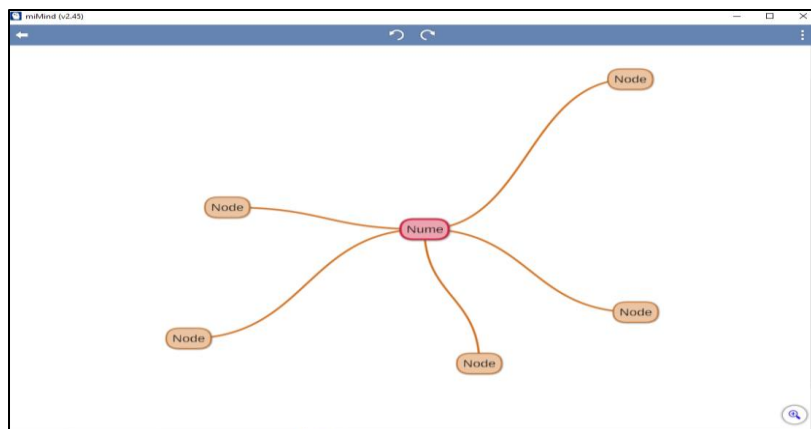


Găsim diferite scheme propuse de Mind Map

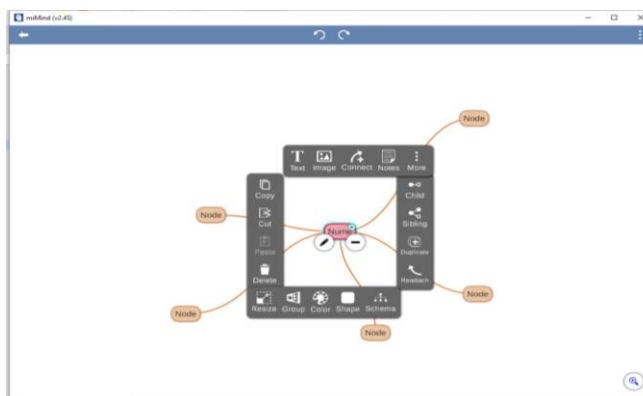


Câmpul **central topic** se poate edita, fie cu dublu click pe el, se șterge conținutul și se editează, fie cu click dreapta pe el, Edit text, care face același lucru, adică aduce cursorul în spațiul respectiv, ștergeți și scrieți ce doriți să fie ca topic central.

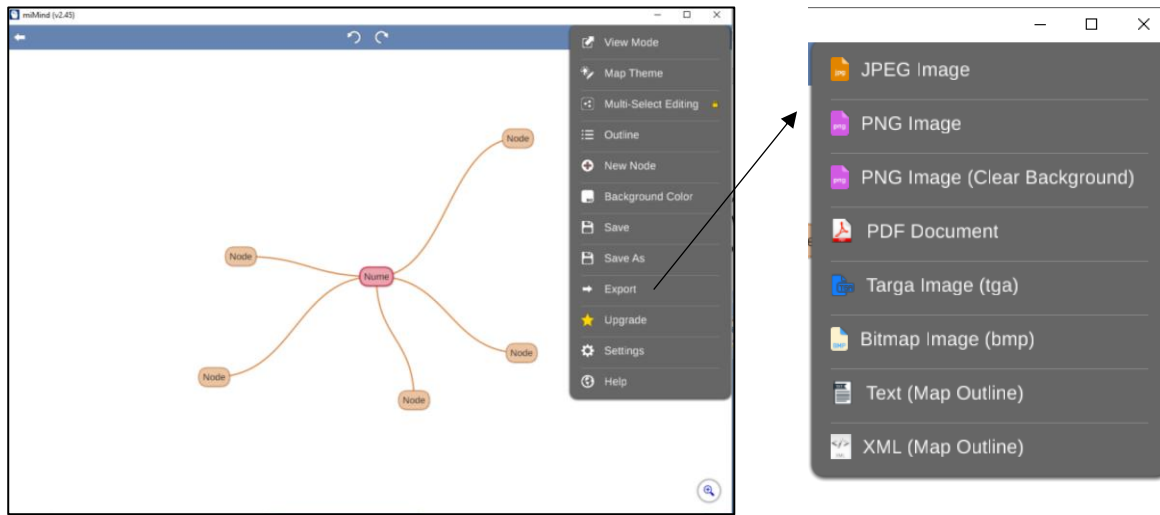
Se pune cursorul pe câmpul central și se poziționează. Apoi se trage de cursor înspre ce parte dorim și apare o săgeată cu un nou câmp – subtopic, a cărui denumire o modificăm la fel ca în exemplul anterior.



Găsim o gamă largă de instrumente cu care avem posibilitatea de a edita conținutul documentului.



Acest document se poate salva o dată ca document Mind Map, dar, pe de altă parte se poate exporta în diferite formate



Programul se poate utiliza în realizarea de scheme, în metoda ciorchinelor, în hărți ale personajelor etc.

Avantaje:

- are topicurile predefinite, care scutesc de efortul de a le crea sau de a le aranja;
- oferă opțiuni de editare, cu poziționarea topicurilor în funcție de preferințe;
- oferă o gamă variată de posibilități de utilizare;
- aranjarea ideilor se poate realiza focalizarea pe ceea ce vrem, fără a mai fi nevoie de a ajusta chenare, săgeți, legături.

Dezavantaje:

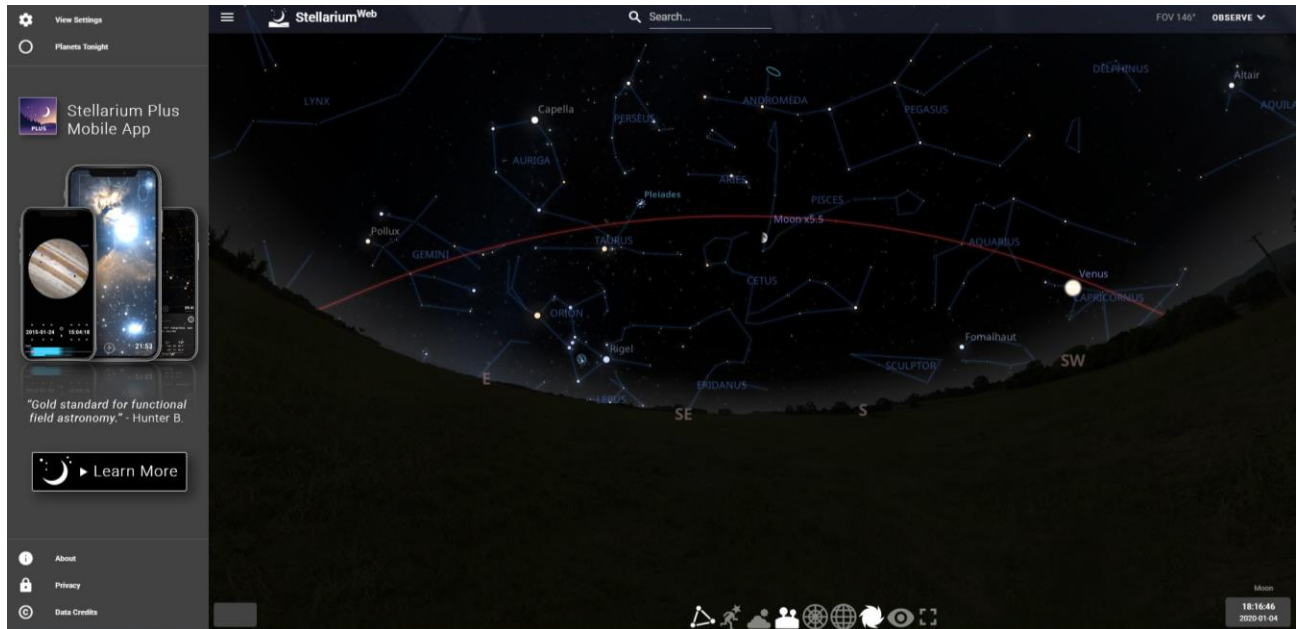
- pentru cei mai puțin familiarizați cu acest program poate părea relativ dificil;
- necesită program instalat în calculator.

Stellarium

Stellarium <https://stellarium-web.org/> este un software planetarium gratuit și open source pentru calculatorul dumneavoastră. Acesta afișează un cer realist tridimensional (3D), la fel cum ați vedea cu ochiul liber, binoclu sau telescop în realitate.

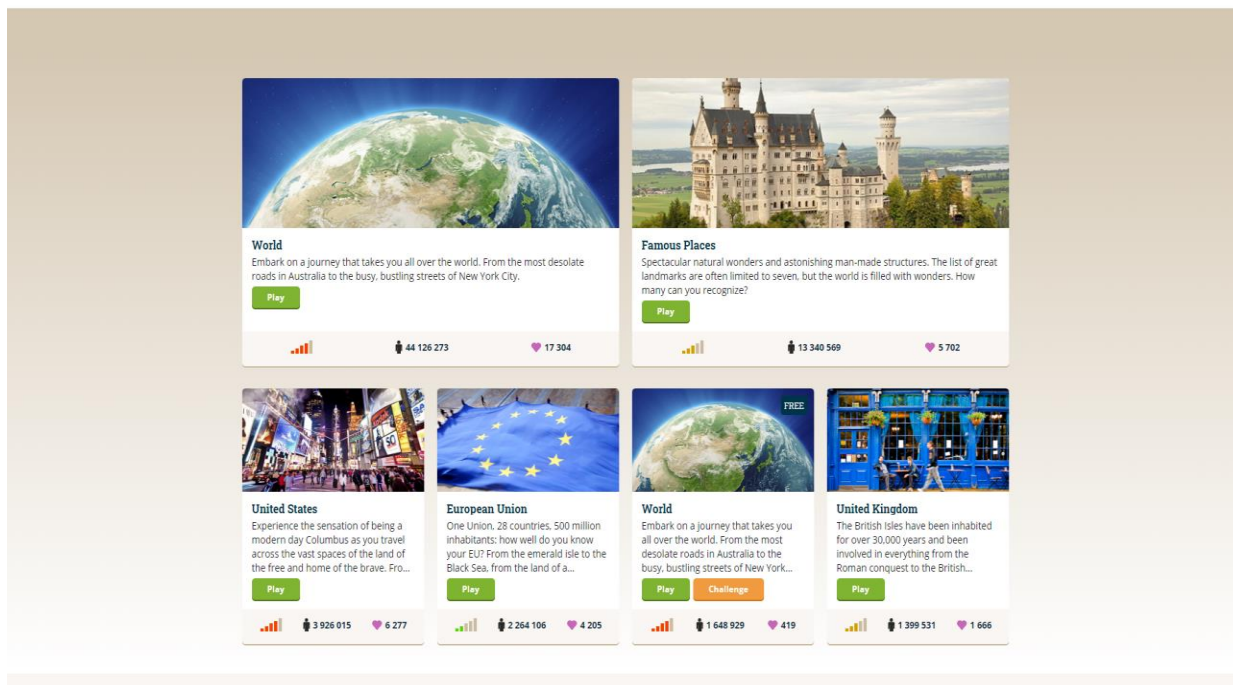
Este folosit în proiectoare planetarium. Setati-vă coordonatele și îl veți putea folosi imediat

Stellarium este o aplicație software a cărei scop este reprezentarea corpurilor cerești în interiorul unui planetarium virtual. Cu Stellarium, este posibil să fie observate corpuri cerești ce nu pot fi observate cu ochiul liber, binocluri sau telescoape de dimensiuni mici.



GeoGuessr

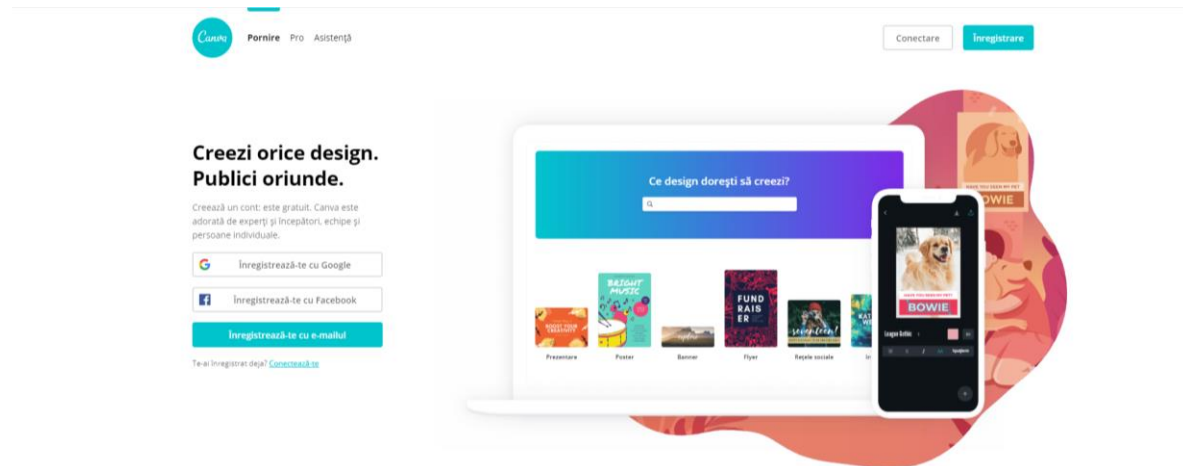
GeoGuessr <https://geoguessr.com/> este un joc de descoperire geografică bazat pe web, conceput de Anton Wallén, consultant IT suedez, lansat la 9 mai 2013. Jocul folosește o locație Google Street View semi-randomizată. Jucătorilor trebuie să ghicească locația în lume folosind doar indicii vizibile.



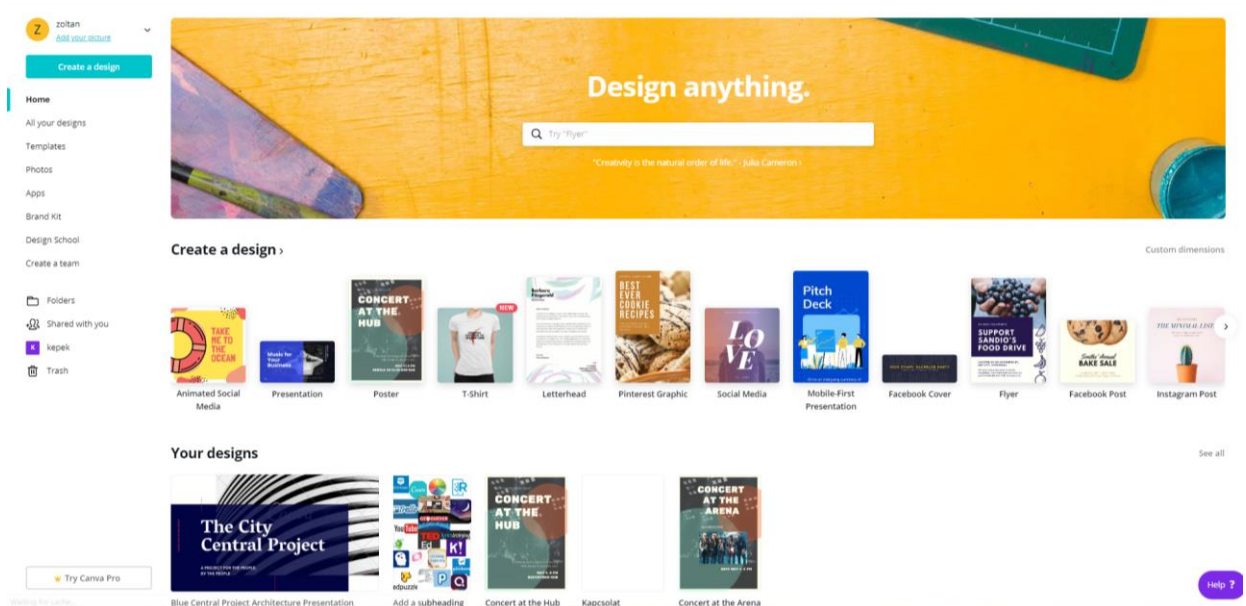
Ideea pentru GeoGuessr a venit din dragostea lui Wallén de a vizita locații îndepărtate pe Google Street View și modul în care a oferit vizitatorului sentimentul de a fi de fapt acolo. El a decis să-i adauge un element de joc. Dezvoltarea jocului a durat câteva săptămâni, întinse pe o perioadă de câteva luni.

Canva

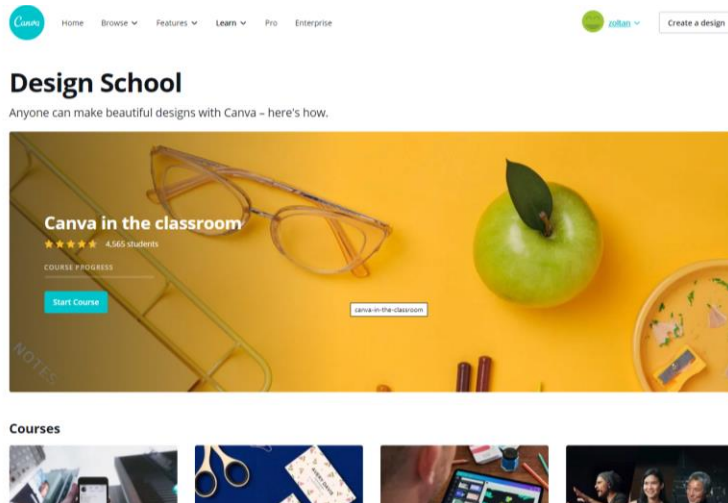
Este un site de design grafic [Canva](https://www.canva.com)., acesta folosește un format de tipul drag-and-drop, având și o aplicație. Necesită înregistrare și conectare.



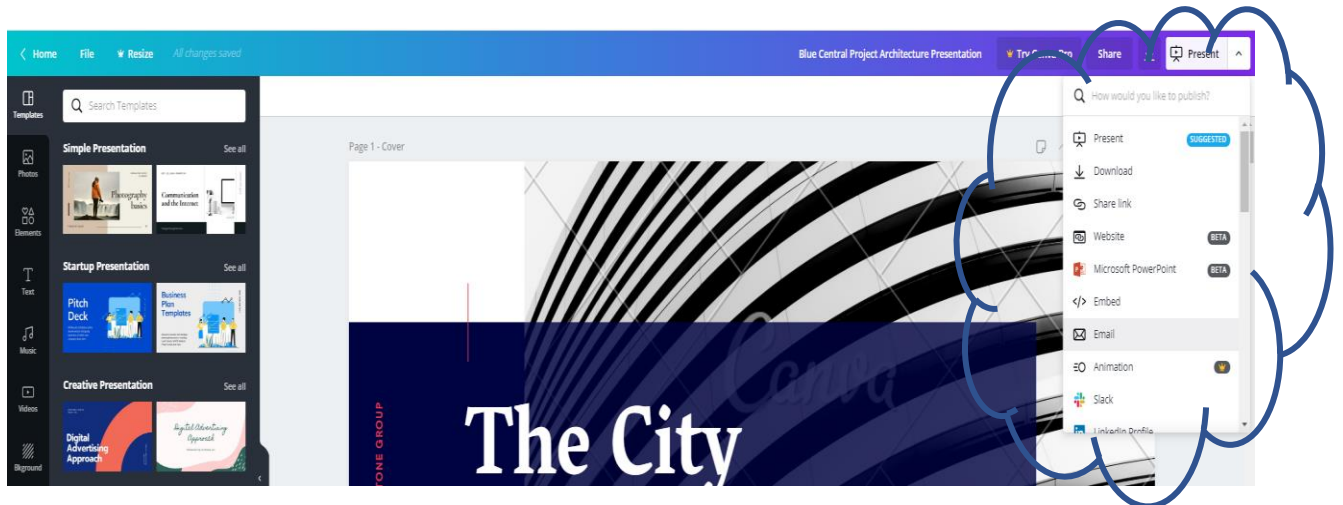
După conectare avem la dispoziție șabloane imagini postere etc gata pentru editare.



Pe pagina Canva găsim tutoriale, lecții de editare și cursuri.



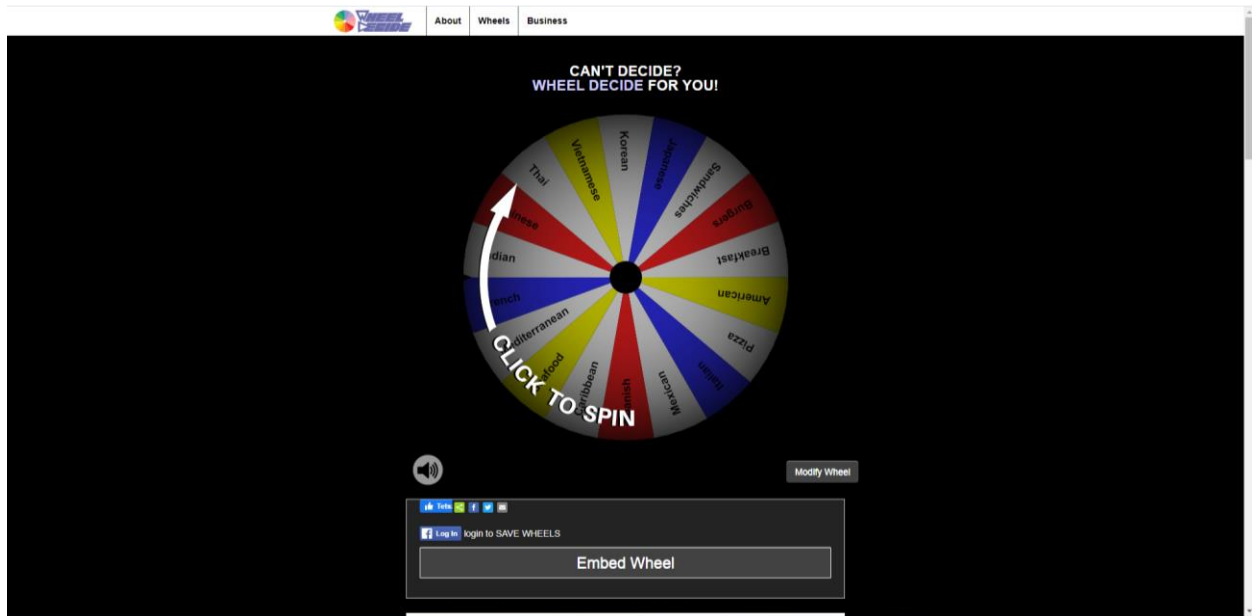
Imaginile se pot descărca în diferite formate sau se pot publica pe diferite rețele de socializare.



Wheel decide

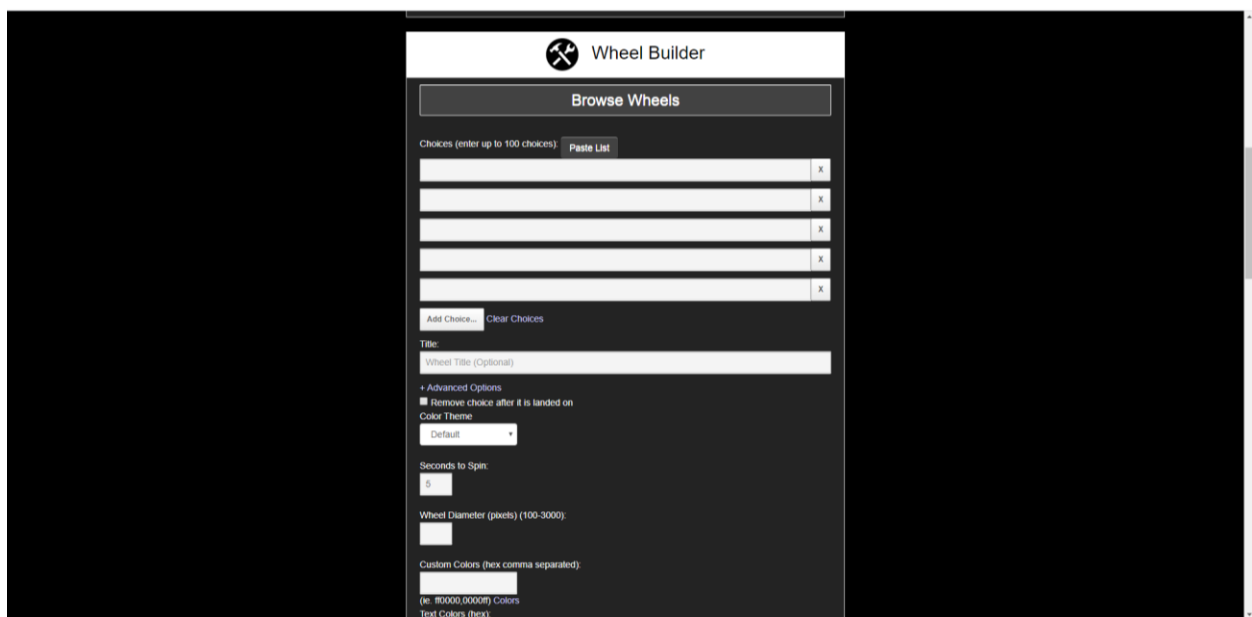
Este o aplicație web <https://wheeldecide.com/>. Este utilă pentru alegerea la întâmplare a unor lucruri sau evenimente sau alegerea elevilor.

Dacă nu puteți decide, tot ce trebuie să faceți este să atingeți roata, și să lăsați roata să decidă.



Modificarea roții

Conținutul se poate edita manual sau avem posibilitatea umplerii cu o listă proprie



Platforma educațională Edmodo

Platforma educațională Edmodo permite comunicarea conținuturilor, distribuirea de chestionare, sarcini de lucru, gestionarea comunicării cu elevii, colegii profesori și părinții.

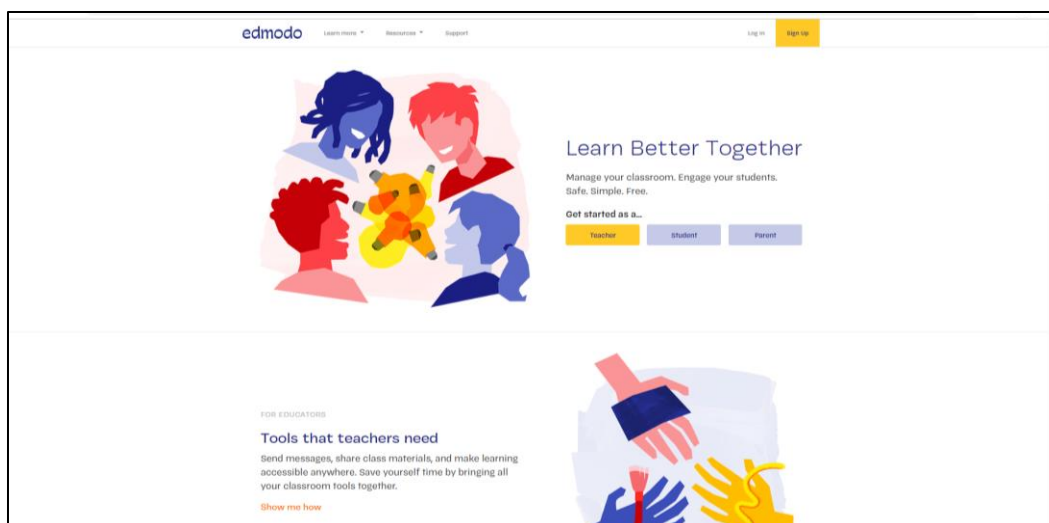
Facilități oferite de platforma Edmodo sunt:

- Este gratuită;
- Are interfață prietenoasă (asemănătoare cu Facebook);
- Este accesibilă online sau folosind orice dispozitiv mobil, inclusiv Android și iPhone;
- Pentru utilizarea platformei *Edmodo* nu este necesară decât o conexiune la internet, nefiind nevoie ca utilizatorii să instaleze vreun program;
- Edmodo are caracteristici specifice pentru instituții, pentru școli și alte departamente putând fi accesat gratuit de către administratori;
- Oferă gratuit oportunități de comunicare pentru profesori, studenți, părinți și administratori prin intermediul unei rețele sociale sigure;
- Platforma *Edmodo* este un mediu controlat în care profesorul poate vedea fiecare mesaj, fișier sau conținut distribuit de către membrii clasei lui. Toate aceste date sunt vizibile și pentru părinți;
- Se pot posta materiale și cursuri destinate clasei, link-uri și clipuri video;
- Se pot transmite teme cu termen de finalizare personalizat. Tema poate fi alocată unui grup/clasă sau mai multor clase;
- Se pot realiza sondaje de opinie printre grupurile administrate;
- Se pot insera anunțuri pentru școală sau alte forme cu conținut digital – blog-uri, link-uri, imagini, video, documente, prezentări;
- Se pot crea și lansa teste (quiz-uri);
- Se poate oferi feedback la teste/teme.

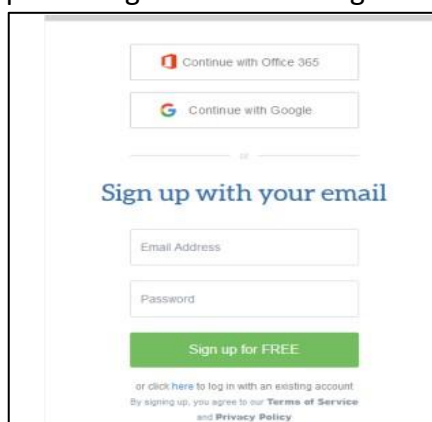
Dezavantaje:

- Este în limba engleză;
- Materialele de predare/evaluare sunt încărcate în Library sub forma unor foldere, iar localizarea lor facilă de către elevi este condiționată de abilitatea profesorului de organizare, respectiv structurare a resurselor;
- Snapshot-generează teste standard doar în limba engleză.

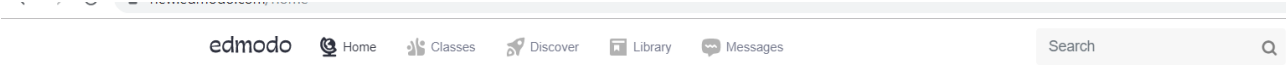
Deschideți un browser și introduceți în bara de adrese <https://edmodo.com> și iată cum arată fereastra aplicației **edmodo**:



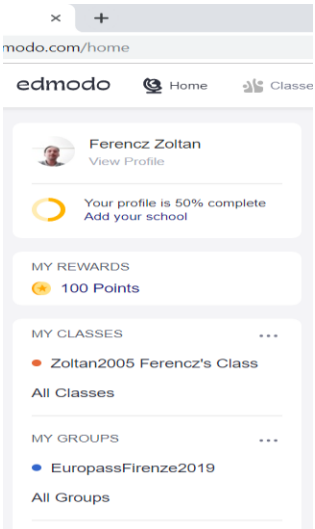
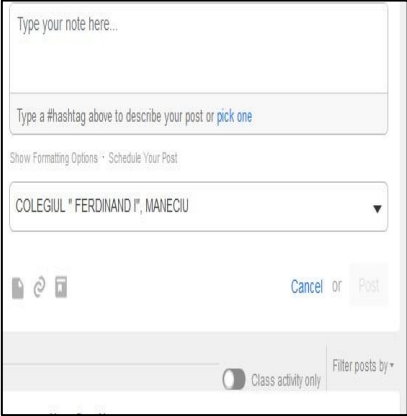
Conectarea se poate realiza ca profesor (**I'm a Teacher**), ca elev (**I'm a student**) sau ca părinte (**I'm a parent**). Se poate folosi pentru logare un cont Google.

The image shows a sign-up form. At the top, there are two buttons: 'Continue with Office 365' and 'Continue with Google'. Below these is a horizontal line with 'or' in the center. Underneath the line is the heading 'Sign up with your email'. This is followed by two input fields: 'Email Address' and 'Password'. Below the password field is a green button labeled 'Sign up for FREE'. At the bottom, there is a link 'or click here to log in with an existing account' and a line of text: 'By signing up, you agree to our Terms of Service and Privacy Policy'.

Meniul orizontal



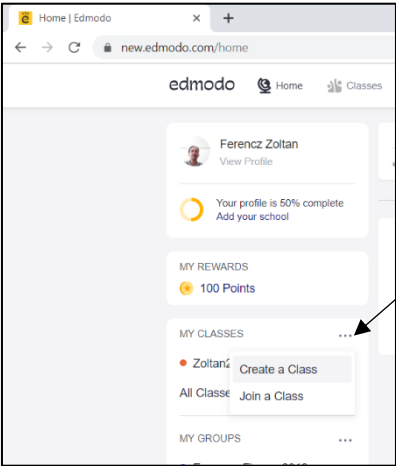
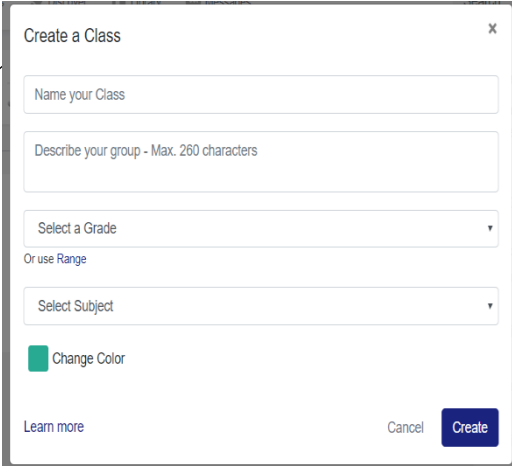
edmodo Home Classes Discover Library Messages Search

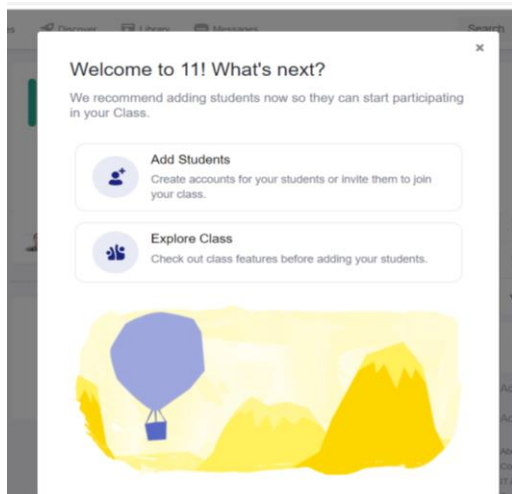
Panoul stâng cuprinde:	Panoul central cuprinde:	Panoul drept cuprinde:
- Secțiunea Classes și secțiunea Groups - pentru administrarea grupurilor de elevi/clase 	- secțiune destinată scrierii mesajelor, lansării testelor, distribuirii oricărui tip de fișier. 	- Secțiunea Group Code (dacă ați accesat o clasă) cu opțiuni pentru resetarea/blocare acodului, opțiuni pentru invitarea membrilor și opțiuni pentru invitarea părinților

Pagina este structurată astfel:

Crearea unei clase

Pentru crearea unei clase se parcurg următorii pași: 1.



← To Class 11

Add Students to 11
Enter your student information or copy and paste from a spreadsheet.

Other ways to add

	First Name	Last Name	Email (Recommended)
1	First Name	Last Name	Email (Recommended)
2	First Name	Last Name	Email (Recommended)
3	First Name	Last Name	Email (Recommended)
4	First Name	Last Name	Email (Recommended)
5	First Name	Last Name	Email (Recommended)
6	First Name	Last Name	Email (Recommended)

Add Students

Se adaugă elevi la clasă:

sau

Invite people to 11

Share class code Invite by email

Share the class code with students, parents or other teachers. They can join by visiting www.edmodo.com or using the Edmodo app.

yav9qz

OR

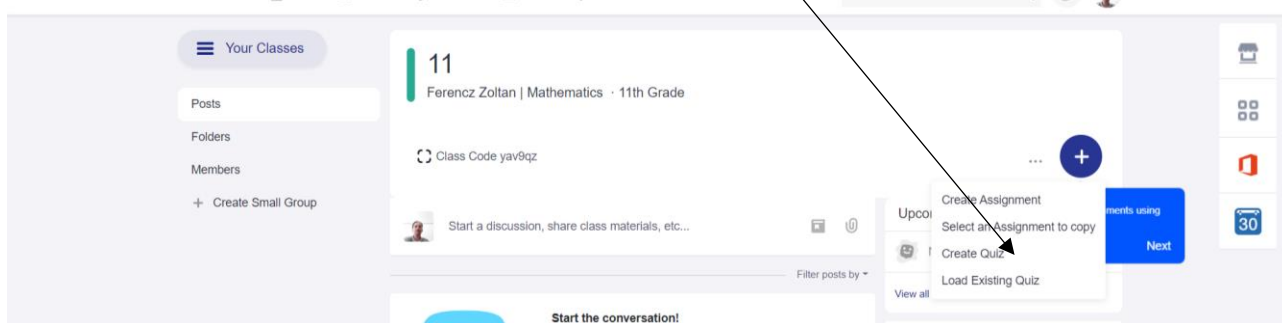
Invite students, parents or other teachers using a PDF handout with step-by-step instructions on how to join.

Download the Handout

Share link with students and teachers Cancel Done

După crearea clasei și adăugarea elevilor la clasă, clasei i se asociază un cod și fiecare elev primește un username:

Crearea unui test (quiz) pentru o clasă sau un grup:



Se adaugă întrebările și se completează răspunsurile corecte.



Dând click pe  se pot adăuga testului alte întrebări. La finalizarea testului se apasă butonul **Done**.

Elemente de interfață	Semnificație
Points	Se setează punctajul acordat pentru răspuns corect.
Question prompt	Se editează cerința. De asemenea, se pot atașa fișiere de orice tip și linkuri.
Reponses	Se adaugă variantele de răspuns. În mod implicit sunt două variante, dar se pot adăuga mai multe selectând Add reponses .
Set correct answer	Se stabilește răspunsul corect.

Testul poate fi setat cu întrebări și variante de răspuns în ordine aleatorie, afișează la fiecare întrebare punctajul total al testului și permite exprimarea prin numere întregi a punctajelor parțiale acordate la variantele corecte ale unei întrebări. La final, aplicația oferă notificarea primirii unui test de la elev și face o analiză asupra progresului elevilor de la o testare la alta, fiind foarte utilă în prelucrarea statistică a rezultatelor și ameliorarea situației școlare.

Rezultatele testului sunt redade:

- pe grup/clasă grupate în ordine descrescătoare, cu statistică pe fiecare întrebare;
- - individual, afișându-se și răspunsurile date de acesta.
- Rezultatele unui anume elev sunt evidențiate astfel:
 - cu verde sunt răspunsurile corecte;
 - cu roșu cele greșite;
 - cu albastru sunt întrebările la care trebuie să intervină profesorul spre notare, acestea nefiind corectate automat (cele de tip răspuns scurt sau completare despații libere).

Vizualizarea de către elevi a rezultatelor la teste este foarte facilă. Va trebui să dea clic pe butonul „**Quiz results**”.

Platforma educațională Trello

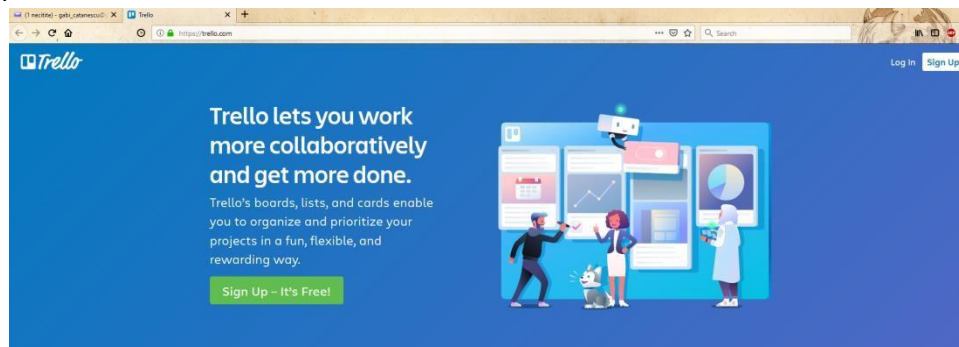
Trello reprezintă un instrument de management al timpului ce permite gestionarea eficientă a sarcinilor în diferite proiecte profesionale sau personale. Platforma oferă atât posibilitatea administrării individuale a diferitelor activități, cât și colaborarea cu alte persoane în organizarea unor acțiuni comune.

Trello este conceput pentru a facilita respectarea termenelor limită cu scopul de a eficientiza planificarea etapizată a unor evenimente și de a gestiona simultan diverse activități.

Realizatorii Trello descriu aplicația ca pe un instrument care „îți organizează proiectele pe panouri virtuale” (boards). Fiecare utilizator poate să-și organizeze și să-și administreze proiectele de lucru direct de smartphone sau tabletă.

Trello este un instrument online pentru eficientizarea proceselor de lucru trebuie să cuprindă anumite funcționalități de bază: gestionarea sarcinilor, calendar și/sau time tracking, încărcarea de fișiere multimedia, anumite integrări utile și acel element „zen” care te face să constăți că, într-adevăr, tool-ul cu pricina îți simplifică viața.

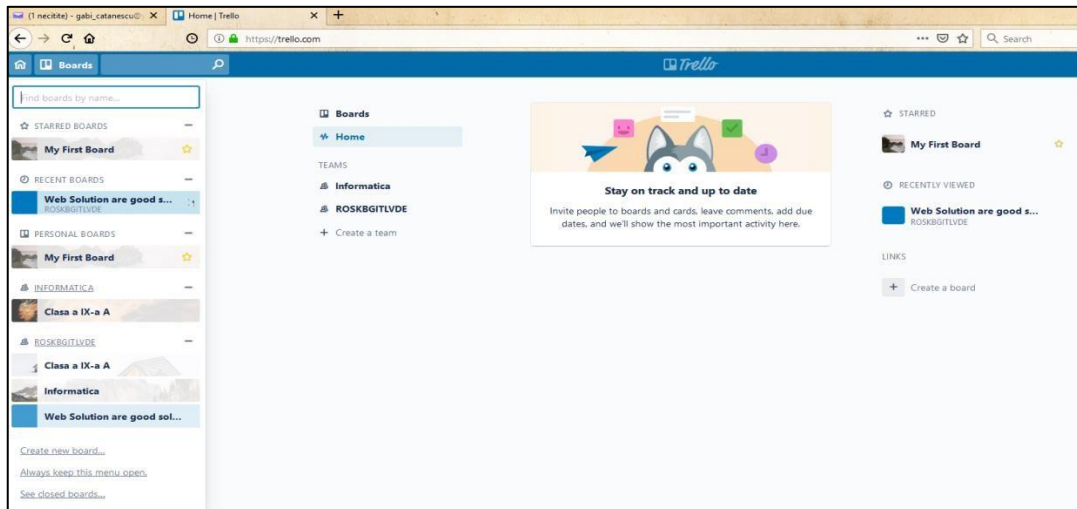
Deschideți un browser și introduceți în bara de adrese <https://trello.com> și iată cum arată fereastra platformei **Trello**:



Conectarea la platformă se poate face foarte ușor cu un cont Google sau se poate crea un cont de acces la platformă, nu neapărat cu contul Google.

Creatorii Trello și-au propus să păstreze conceptul de post-it-uri pe perete, cu simplitatea sa jucăușă, și să îl transpună în interfața online a platformei sub formă de carduri drag & drop, care se pot permuta de la o listă de sarcini la alta.

După conectare fereastra Trello apare astfel:



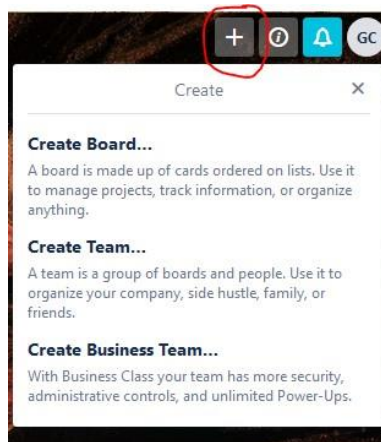
Aceasta poate fi organizată în trei liste: **TO DO, DOING, DONE**.

Trello cucerește din multe motive, printre care:

- Colaborarea facilă pe taskuri în timp real, indiferent de loc, device sau sistem de operare (este și perfect responsiv).
- Ușurința cu care poți începe lucrul, fără a te îngloda în tot felul de setări inițiale și amănunte nesemnificative.
- Adaptabilitatea față în față cu numeroase scenarii și contexte de utilizare.

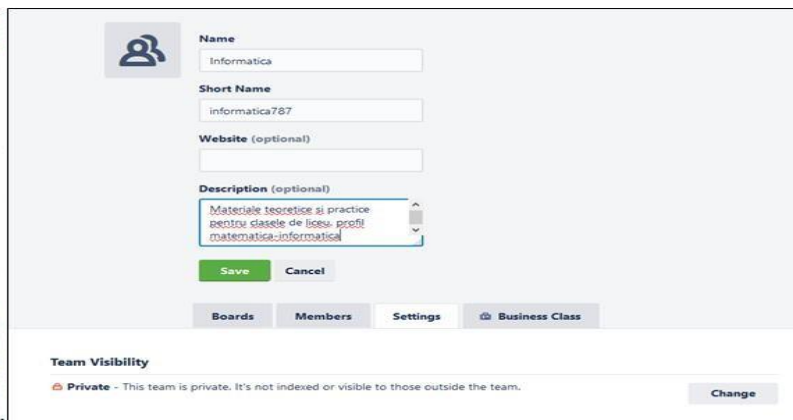
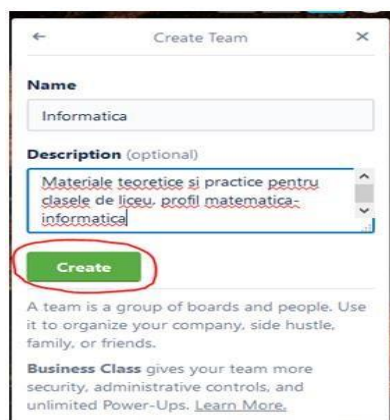
Boardurile (panourile) – Listele de sarcini – Cardurile (sarcini individuale)

În momentul în care intri într-un board, poți vedea dintr-o privire toate listele și cardurile proiectului respectiv, marcate coloristic în funcție de prioritate sau urgență.

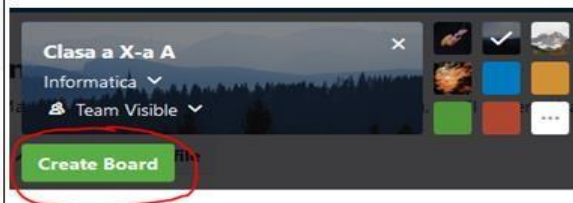
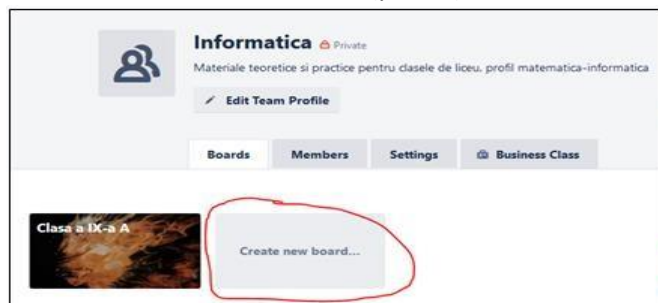


De la butonul „+” se poate crea un nou panou (panou Create Board...) sau o nouă echipă (Create Team... sau Create Team Business...).

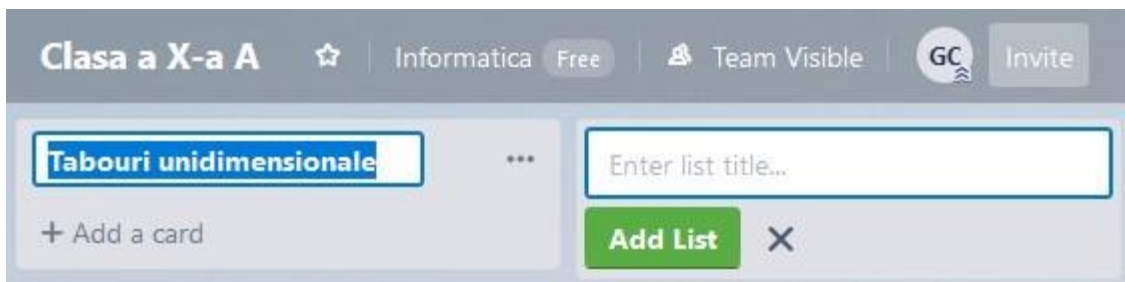
Crearea unei noi echipe și editarea proprietăților acesteia urmată de salvarea modificărilor.



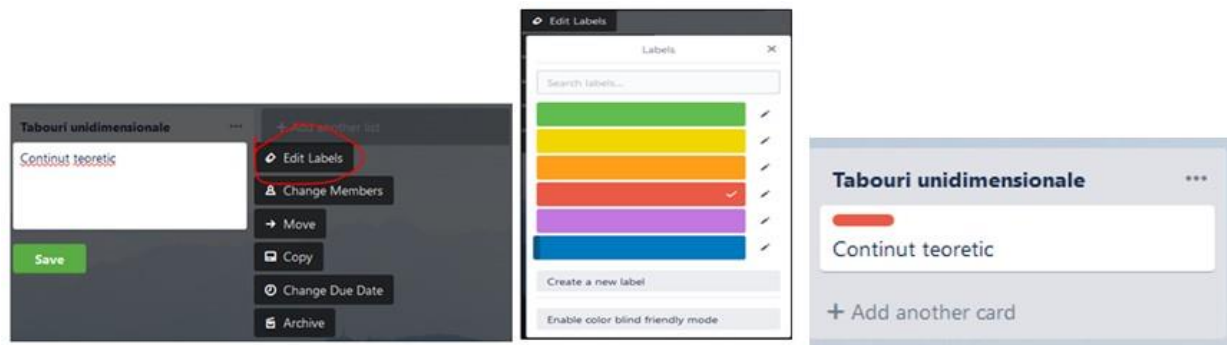
Crearea unui nou board (panou):



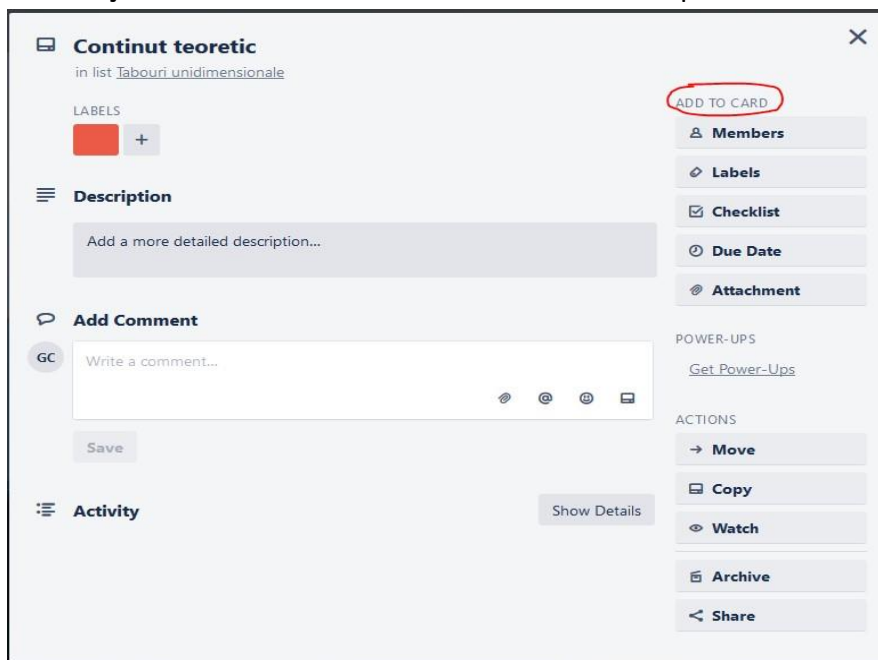
Pentru fiecare board se pot crea liste de priorități cu conținut divers:



Fiecărei liste i se pot adăuga mai multe carduri cu diferite conținuturi care pot fi inserate în diferite moduri:



Adăugarea conținutului într-un card se realizează dând clic pe numele cardului

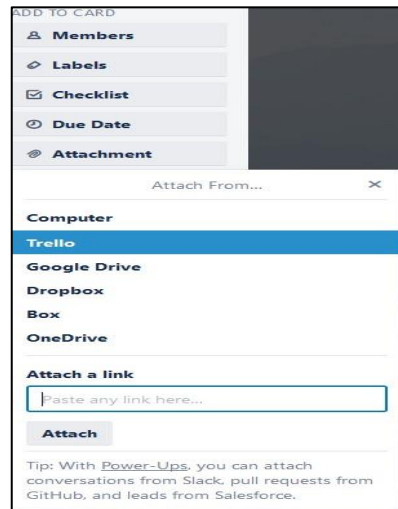


Secțiunea **ADD TO CARD**: se pot adăuga membri (**Members**), etichete (**Labels**), liste de verificare (**Checklist**), calendar și notificări în apropierea deadline-urilor (**Due Date**), atașamente (**Attachment**).

Secțiunea **ACTIONS** permite efectuarea unor operații: mutare (**Move**), copiere (**Copy**), urmărire (**Watch**), arhivare (**Archive**), distribuire (**Share**).

Inserarea atașamentelor (**Attachment**)

Atașamentele se pot insera din mai multe surse: Computer, Trello, Google Drive, Dropbox, OneDrive sau se poate insera un link către o anumită resursă informațională (**Attach a link**).



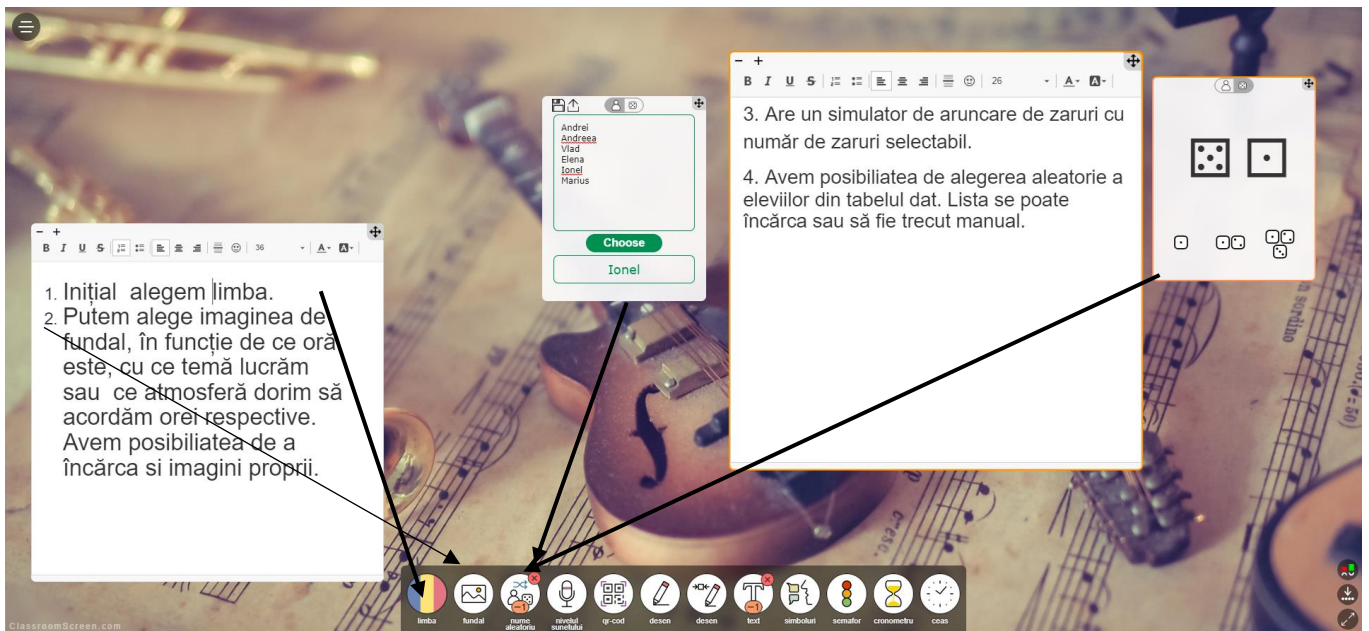
Classroom Screen

Acesta este un site web foarte educativ, deoarece poate crește atenția copiilor asupra regulilor, fazelor de lucru, instrumentelor de desen etc.

Deschideți un browser și introduceți în bara de adrese <https://classroomscreen.com/> și găsim o tablă interactivă cu instrumente



Prezentarea instrumentelor de pe Classroom Screen





În Classroomscreen avem posibilitatea de a desena pe toată suprafața tablei sau pe părți prestabilite.

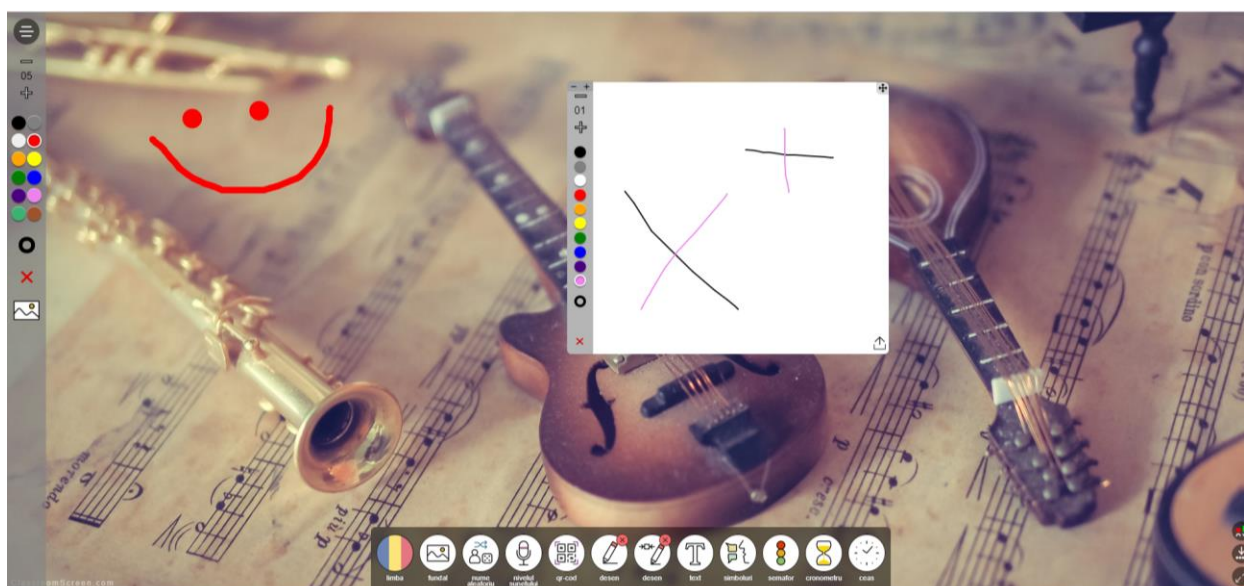
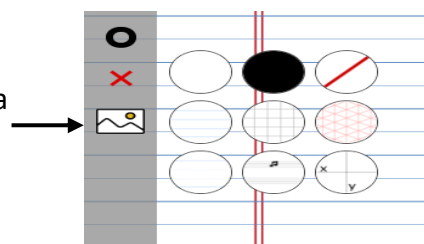
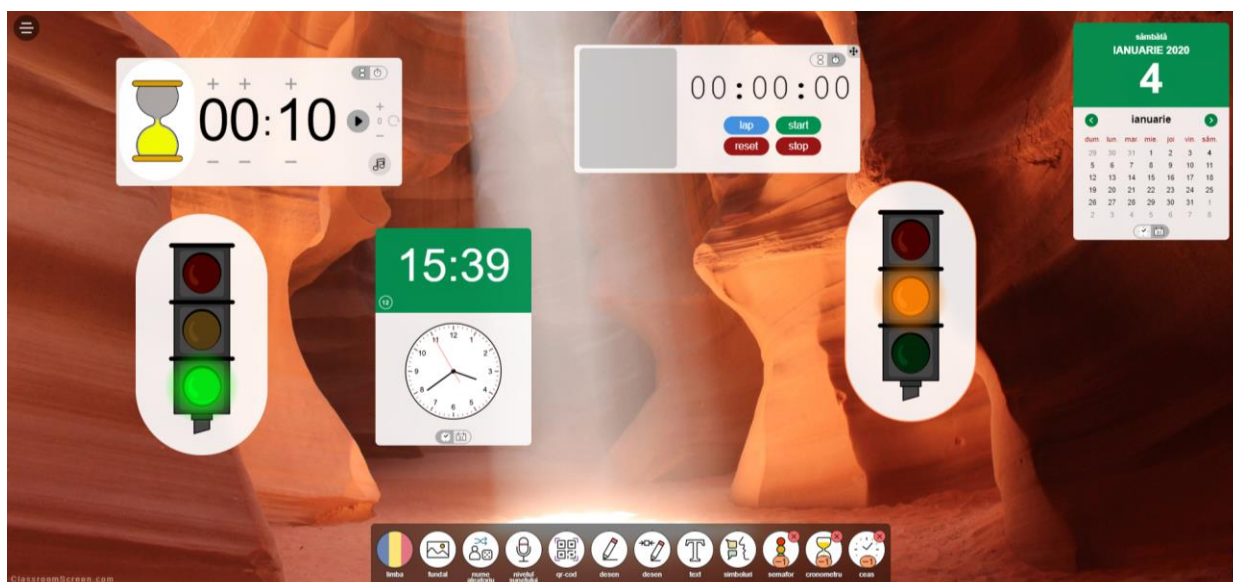


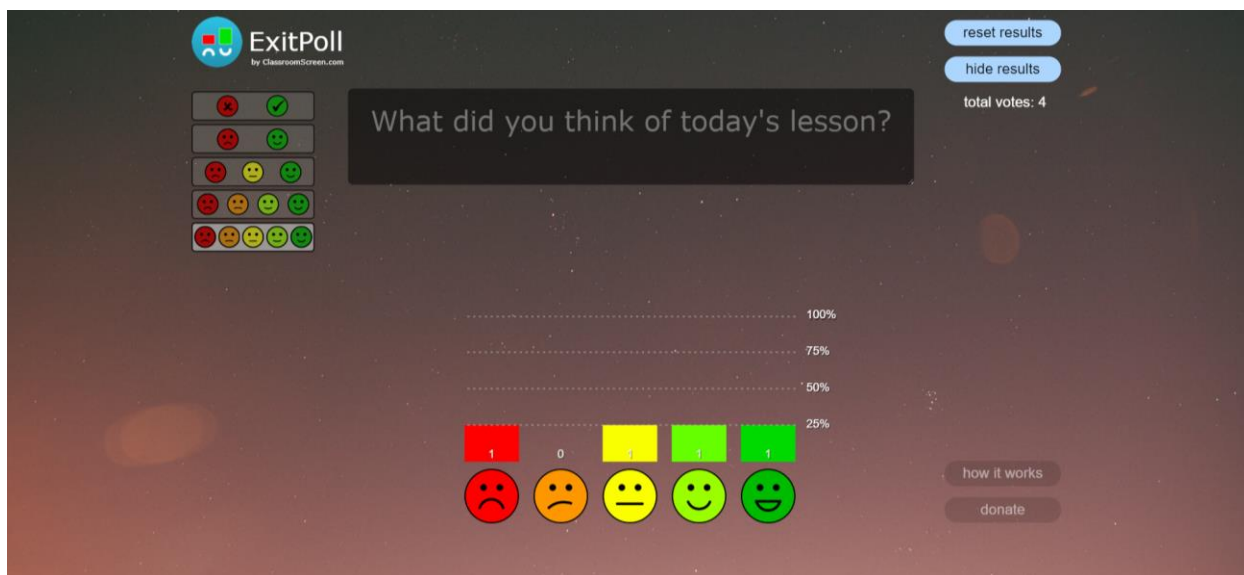
Tabla se transformă într-o foaie cu pătrățele sau cu linii pentru scriere, sau cu portativ (linii muzicale) etc.. dacă apăsăm pe figura



Alte instrumente utile sunt Semaforul, Cronometrul , Calendarul Sau Ora.



După activitatea desfășurată avem posibilitatea efectuării unui sondaj folosind de figura



Are avantajul că este disponibil în orice locație unde puteți găsi un pic de acces la internet. Acest site web poate fi de asemenea un mare ajutor pentru studenții cu autism, deoarece vizualizarea regulilor și afișarea volumului permis le pot face viața de zi cu zi mai ușoară.

Conținut

Aplicația Quizizz.....	1
Aplicația Quizlet.....	8
Aplicația Kahoot.....	15
Aplicația Plickers.....	23
Aplicația Lyricstraining.....	30
Aplicația Mind Map	38
Stellarium.....	41
GeoGuessr	42
Canva	43
Wheel decide.....	45
Platforma educațională Edmodo.....	46
Platforma educațională Trello	51
Classroom Screen	56