

**DOOGARU
DANIELA**

**DRAGOTĂ
ANCUȚA**

**HAMZESCU
DANIELA**

**LUCAN
SORINA**

INSTRUMENTE ȘI APLICAȚII DIGITALE ÎN EDUCAȚIA INCLUZIVĂ

GHID METODOLOGIC



ISBN 978-973-0-40867-6

Timișoara, 2024

**DOOGARU
DANIELA**

**DRAGOTĂ
ANCUȚA**

**HAMZESCU
DANIELA**

**LUCAN
SORINA**

INSTRUMENTE ȘI APLICAȚII DIGITALE ÎN EDUCAȚIA INCLUZIVĂ

GHID METODOLOGIC



Timișoara, 2024

CURSUL:

**ICT TOOLS IN EUROPEAN PROJECTS
INVOLVING STUDENTS**

**ACREDITARE ERASMUS +
Nr. 2022-1-RO01-KA120-SCH-000111510**

Proiect Nr. 2023-1-RO01-KA121-SCH-000125641

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

CUPRINS

ARGUMENT	5
CAPITOLUL I	8
Resurse digitale în educație	8
Instrumente și aplicații digitale în educația incluzivă	10
CAPITOLUL II	12
Comunicarea interpersonală în mediul școlar	12
Importanța comunicării interpersonale în mediul școlar	12
Tipuri de comunicare	14
Modalități de îmbunătățire a comunicării interpersonale în mediul școlar	17
CAPITOLUL III	19
Tipuri de jocuri	19
Jocuri pentru dezvoltarea abilităților de comunicare	19
Jocuri de autocunoaștere	21
Jocuri pentru managementul furiei	23
Jocuri de energizare	26
Jocuri pentru creșterea spiritului de cooperare	27
Jocuri pentru creșterea stimei de sine	29
CAPITOLUL IV	31
Instrumente și aplicații digitale	31
Mentimeter	33
WordArt	37
Bouncy Ball	40
Learning Apps	43
Kahoot	46
Quizizz	50

Book Creator	54
ChatterPix Kids	58
Virtual Board	61
Mindomo	63
Canva	66
Story Jumper	69
Padlet	72
Ed Puzzle	75
3dbear	78
Rezultatele învățării	81
CAPITOLUL V - ANEXE	83
Exemple de activități în care au fost utilizate aplicațiile digitale	83
Listă – Instrumente ICT	109
BIBLIOGRAFIE	111

Argument

Prezentul ghid metodologic de resurse educaționale digitale pentru elevii cu cerințe educaționale speciale (CES) a fost elaborat pentru a răspunde nevoilor educaționale specifice ale acestor elevi și pentru a sprijini cadrele didactice în integrarea eficientă a tehnologiilor digitale în procesul de învățare. Motivul principal pentru elaborarea acestui ghid este de a asigura accesibilitatea, personalizarea și calitatea educației pentru toți elevii, indiferent de nevoile lor speciale.

Ghidul metodologic a fost elaborat ca urmare a participării unui număr de 4 cadre didactice la cursul de formare: "ICT tools in European Projects involving students" desfășurat în Madeira, Portugalia în perioada 21-28 februarie 2024, curs organizat de Asociația Colony of Creators și finanțat de Uniunea Europeană prin proiectul cu finanțare Erasmus+ nr. 2023-1-RO01-KA121-SCH-000125641 din cadrul Acreditării Erasmus+ nr. 2022-1-RO01-KA120-SCH-000111510, obținută de Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă "Paul Popescu Neveanu" Timișoara pentru perioada 2023-2027.

Obiectivele Acreditării Erasmus+ sunt:

- 1. Creșterea calității actului educațional, terapeutic și recuperator prin formarea profesională a unui număr de 56 de cadre didactice din cadrul C.Ș.E.I. „Paul Popescu-Neveanu” Timișoara;*
- 2. Îmbunătățirea competențelor digitale pentru cel puțin 12 profesori anual, în perioada 2023-2027, în vederea promovării unor servicii educaționale de calitate orientate pe nevoile elevilor și ale unei școli incluzive;*
- 3. Promovarea interculturalității, diversității lingvistice, sociale și culturale, prin participarea la schimburi de experiență transfrontalieră a unui număr de 8 elevi cu cerințe educaționale speciale, 60 de cadre didactice și 16 părinți incluși în proiect, în vederea integrării într-un sistem cultural european;*
- 4. Dobândirea de către cadrele didactice din cadrul C.Ș.E.I. „Paul Popescu-Neveanu” Timișoara a unor competențe în pilotarea unui program de intervenție pentru elevii cu CES, în scopul reducerii absenteismului și a riscului de abandon școlar, precum și a facilitării accesului acestora la o educație incluzivă de calitate;*

Cadrele didactice care au participat la cursul de formare din cadrul mobilității Erasmus+ au organizat acțiuni de diseminare și multiplicare a rezultatelor învățării în mediu școlar și comunitar prin workshop-uri, expoziții, dezbateri, publicații, sesiuni de comunicări, ateliere de formare, activități demonstrative și nu în ultimul rând elaborarea prezentului ghid metodologic.

Argumentele care au stat la baza elaborării acestui ghid sunt următoarele:

1. Nevoia de Accesibilitate și Incluziune

Elevii cu CES se confruntă adesea cu dificultăți în accesarea materialelor educaționale standard. Resursele educaționale digitale, atunci când sunt adaptate corespunzător, pot oferi soluții care facilitează învățarea și integrarea acestora în mediul educațional. Ghidul a fost creat pentru a facilita accesul echitabil la resurse educaționale digitale pentru elevii cu CES, asigurându-se că aceștia pot participa activ și eficient în procesul educațional. Resursele educaționale digitale pot oferi soluții adaptate nevoilor specifice ale acestor elevi, contribuind la un mediu educațional mai incluziv.

2. Personalizarea Învățării

Resursele educaționale digitale permit personalizarea învățării pentru elevii cu CES. Ghidul metodologic oferă direcții clare pentru adaptarea materialelor digitale în funcție de nevoile și abilitățile individuale ale fiecărui elev, asigurând astfel că fiecare elev beneficiază de un conținut educațional adecvat și personalizat.

3. Standardizare și Coerență

Pentru a evita variabilitatea în calitatea și eficiența resurselor educaționale digitale, ghidul metodologic stabilește standarde și bune practici pentru crearea și utilizarea acestor resurse. Acesta asigură o abordare uniformă și de înaltă calitate, promovând coerența în materialele educaționale utilizate în educația elevilor cu CES.

4. Sprijin pentru Cadrele Didactice

Cadrele didactice care lucrează cu elevii cu CES necesită formare și sprijin suplimentar pentru a utiliza eficient resursele educaționale digitale. Ghidul metodologic oferă recomandări și orientări pentru instruirea și suportul educatorilor, facilitând integrarea

eficientă a resurselor digitale în procesul educațional și contribuind astfel la dezvoltarea profesională a acestora.

5. Evaluarea și Monitorizarea Progresului

Resursele educaționale digitale includ adesea instrumente avansate pentru evaluarea și monitorizarea progresului elevilor. Ghidul metodologic include orientări pentru utilizarea acestor instrumente și pentru interpretarea rezultatelor, facilitând o evaluare mai precisă și personalizată a progresului elevilor.

6. Îmbunătățirea Experienței de Învățare

Ghidul metodologic vizează crearea unor resurse educaționale digitale care să facă învățarea mai atractivă și interactivă pentru elevii cu CES. Prin recomandarea unor activități și metode inovatoare, ghidul contribuie la îmbunătățirea experienței de învățare și la creșterea angajamentului și motivației elevilor.

7. Promovarea Inovației și Dezvoltării Continuă

Ghidul sprijină utilizarea celor mai recente progrese tehnologice în educație, oferind un cadru pentru experimentare și dezvoltare continuă a resurselor educaționale digitale. Acesta încurajează inovația și explorarea de noi soluții care pot îmbunătăți procesul de învățare pentru elevii cu CES.

În concluzie, elaborarea acestui ghid metodologic are ca scop principal îmbunătățirea accesului, personalizării, calității și eficienței resurselor educaționale digitale pentru elevii cu CES.

Prin stabilirea unor standarde clare și prin oferirea de suport cadrelor didactice, ghidul contribuie la crearea unui mediu educațional mai echitabil și mai adaptat nevoilor individuale ale elevilor.

Capitolul I

INTRODUCERE

RESURSE DIGITALE ÎN EDUCAȚIE



Resursele digitale în educație joacă un rol tot mai important în învățământul modern, oferind o gamă variată de instrumente și materiale care pot îmbunătăți procesul de învățare.

Aceste resurse includ:

1. **Platforme de învățare online:** Site-uri și aplicații care oferă cursuri, lecții și materiale educaționale.
2. **Materiale educaționale interactive:** Simulări, jocuri educaționale și aplicații interactive care fac învățarea mai atractivă și eficientă.
3. **Resurse multimedia:** Videoclipuri educaționale, podcast-uri, și animații care pot ajuta la explicarea conceptelor complexe într-un mod vizual și auditiv.
4. **Biblioteci digitale:** Acces la cărți, articole, lucrări științifice și alte materiale academice într-un format digital.

5. **Instrumente de colaborare:** Platforme care facilitează lucrul în echipă și comunicarea între elevi și profesori, precum Google Classroom, Microsoft Teams și Zoom.
6. **Evaluări și feedback online:** Instrumente pentru crearea și administrarea testelor și evaluărilor online, cum ar fi Kahoot!, Quizlet și Socrative.
7. **Resurse pentru personalizarea învățării:** Aplicații și platforme care adaptează conținutul și activitățile educaționale în funcție de progresul și nevoile individuale ale elevilor, cum ar fi DreamBox și Smart Sparrow.
8. **Instrumente de management al lecțiilor:** Software pentru planificarea lecțiilor, urmărirea progresului elevilor și gestionarea materialelor educaționale. Exemple includ Planbook și Educreations.

Aceste resurse pot sprijini învățarea în moduri inovatoare, oferind elevilor acces la informații, instrumente și metode de învățare care nu sunt disponibile prin metodele tradiționale. În același timp, ele permit profesorilor să personalizeze învățarea și să gestioneze mai eficient procesele educaționale.

INSTRUMENTE ȘI APLICAȚII DIGITALE ÎN EDUCAȚIA INCLUZIVĂ

Digitalizarea în școală aduce oportunități semnificative și pentru elevii cu CES, sprijinind accesibilitatea, personalizarea învățării, motivarea și angajamentul în procesul educațional. Utilizarea adecvată a tehnologiei în educație poate transforma experiența de învățare a acestor elevi, promovând succesul academic și dezvoltarea lor personală într-un sistem socio-incluziv.



Motivarea copiilor cu CES pentru învățare necesită o abordare holistică și personalizată, care să țină cont de nevoile și interesele fiecăruia. Prin utilizarea unei varietăți de strategii, inclusiv crearea unui mediu pozitiv, stabilirea unor obiective clare, utilizarea resurselor digitale, implicarea părinților și adaptarea metodelor de predare, educația poate deveni sau o experiență plăcută și captivantă. Implementarea acestor strategii poate duce la o creștere semnificativă a motivației și a rezultatelor academice ale copiilor.

Tehnologiile informaționale și de comunicații (ICT) pot juca un rol crucial în sprijinirea elevilor cu dizabilități, oferindu-le acces la resurse educaționale, facilitând comunicarea și promovarea incluziunii socioșcolare.

Integrarea ICT în educația elevilor cu dizabilități poate transforma experiența de învățare, făcând-o mai accesibilă, interactivă și personalizată. Prin utilizarea tehnologiilor asistive, a platformelor educaționale digitale și a metodelor inovative de predare, elevii cu dizabilități pot depăși multe dintre barierele tradiționale ale educației și pot atinge întregul potențial. Educatorii și părinții trebuie să colaboreze pentru a identifica cele mai potrivite tehnologii și pentru a asigura un mediu educațional atractiv și stimulat.

Crearea de resurse digitale de către elevii cu cerințe educaționale speciale (CES) poate fi o activitate valoroasă și stimulat, oferindu-le oportunități de a-și dezvolta creativitatea, abilitățile tehnologice și de a-și exprima ideile într-un mod personalizat.

Aceste resurse pot sprijini învățarea în moduri inovatoare, oferind elevilor acces la informații, instrumente și metode de învățare care nu sunt disponibile prin metodele tradiționale. În același timp, ele permit profesorilor să personalizeze învățarea și să gestioneze mai eficient procesele educaționale.

În concluzie, resursele digitale în educație nu doar că îmbunătățesc accesul la materialele didactice și personalizează învățarea, dar contribuie și la dezvoltarea abilităților necesare într-o societate digitală în continuă schimbare.

Capitolul II

COMUNICAREA INTERPERSONALĂ ÎN MEDIUL ȘCOLAR



Comunicarea interpersonală în mediul școlar este esențială pentru crearea unui mediu de învățare eficient și pozitiv. Ea implică schimbul de informații, idei și emoții între elevi, profesori, părinți și personalul școlii. Iată o detaliere a aspectelor cheie și a importanței comunicării interpersonale în mediul școlar:

IMPORTANȚA COMUNICĂRII INTERPERSONALE ÎN MEDIUL ȘCOLAR

1. Îmbunătățirea relațiilor între elevi și profesori:
 - Relațiile pozitive între elevi și profesori contribuie la un mediu de învățare sănătos și la creșterea motivației elevilor.
 - Profesorii care comunică deschis și empatic cu elevii pot identifica mai ușor nevoile și dificultățile acestora, ajustând metodele de predare pentru a răspunde mai bine cerințelor individuale.
2. Promovarea unui climat școlar pozitiv:
 - O comunicare eficientă reduce conflictele și promovează cooperarea și respectul reciproc.

- Elevii se simt mai în siguranță și mai susținuți într-un mediu unde comunicarea este încurajată.
3. Dezvoltarea abilităților sociale ale elevilor:
- Comunicarea interpersonală încurajează dezvoltarea abilităților de cooperare, ascultare activă și exprimare clară a ideilor și sentimentelor.
 - Elevii învață să rezolve conflictele într-un mod constructiv și să lucreze eficient în echipă.
4. Implicarea părinților în educație:
- Comunicarea regulată și deschisă între profesori și părinți îmbunătățește implicarea părinților în procesul educațional.
 - Părinții informați despre progresul și dificultățile copiilor lor pot oferi suportul necesar și pot colabora cu școala pentru a găsi soluții.
5. Facilitarea învățării:
- Comunicarea clară și eficientă a conceptelor și instrucțiunilor de către profesori contribuie la o mai bună înțelegere și asimilare a cunoștințelor de către elevi.
 - Întrebările și feedback-ul din partea elevilor permit profesorilor să evalueze și să îmbunătățească metodele de predare.

TIPURI DE COMUNICARE



• COMUNICAREA PASIVĂ

Comunicarea pasivă este un stil de comunicare în care indivizii își exprimă nevoile, dorințele, opiniile și emoțiile într-un mod indirect sau evitant, adesea pentru a evita confruntările și conflictele. Persoanele care folosesc acest stil de comunicare tind să prioritizeze dorințele altora peste ale lor, ceea ce poate duce la frustrare, resentimente și lipsa asertivității.

CARACTERISTICILE COMUNICĂRII PASIVE

- ✓ Voce joasă
- ✓ Este de acord cu orice, fără exprimarea unui punct de vedere personal
- ✓ Evitare
- ✓ Limbaj corporal retras
- ✓ Nesiguranță
- ✓ Se învâрте în jurul cozii
- ✓ Pare neajutorat, fără speranță

EXEMPLE DE MESAJE

- ✓ „Ăăă... dacă așa vrei să faci... ăăă, e în regulă pentru mine.”
- ✓ „Nu știu dacă aș putea face asta.”
- ✓ „Voi vorbi cu el încurând despre această problemă;
- ✓ Am fost foarte ocupat.”
- ✓ „Îmi cer scuze că te întreb.”
- ✓ „Urăsc să te deranjez.”
- ✓ „Poate că este o idee bună.”

• COMUNICAREA PASIV-AGRESIVĂ

Comunicarea pasiv-agresivă este un stil de comunicare în care o persoană își exprimă ostilitatea sau nemulțumirea într-un mod indirect și mascat, evitând confruntarea directă. Acest comportament poate fi confuz și frustrant pentru ceilalți, deoarece mesajul real este ascuns sub comportamente pasive sau aparent inofensive.

CARACTERISTICILE COMUNICĂRII PASIV-AGRESIVE

- ✓ Pare să fie de acord, dar de fapt nu este;
- ✓ Se plânge altor persoane despre o anumită problemă, dar nu și persoanei care a cauzat problema;
- ✓ Face remarci sarcastice;
- ✓ „Ține scorul”, stabilește condiții;
- ✓ Mesajul nonverbal este în contradicție cu cel verbal;
- ✓ Ezită să își exprime îngrijorările sau să ofere ajutor;
- ✓ Critică după ce a avut loc un eveniment/situație/problemă.

EXEMPLE DE MESAJE

- ✓ „Știam că nu va funcționa.”
- ✓ “Dacă așa vrei să fie...”
- ✓ “Cum ai putut să te gândești la asta?”
- ✓ “Când a fost ultima dată când m-ai ajutat?”
- ✓ “Problema cu Cristi este...”

• COMUNICAREA AGRESIVĂ

Comunicarea agresivă este un stil de comunicare în care o persoană își exprimă nevoile, dorințele, opiniile și emoțiile într-un mod dominator, adesea intimidant și neadecvat, fără a ține cont de drepturile și sentimentele celorlalți. Acest tip de comunicare poate duce la conflicte, tensiuni și relații deteriorate.

CARACTERISTICILE COMUNICĂRII AGRESIVE

- ✓ Acuză, învinovățește;
- ✓ Limbaj corporal intimidant;
- ✓ Cere, ordonă;
- ✓ Voce ridicată;
- ✓ Limbaj aspru;
- ✓ Discurs arogant, intimidant.

EXEMPLE DE MESAJE

- ✓ "Trebuie..."
- ✓ "Pentru că așa am spus eu!"
- ✓ "Idiotule!"
- ✓ "Întotdeauna tu..."
- ✓ "Tu niciodată..."
- ✓ "Cine a greșit?"

• COMUNICAREA ASERTIVĂ

Comunicarea asertivă este un stil de comunicare care permite indivizilor să-și exprime nevoile, dorințele, opiniile și emoțiile într-un mod clar, direct și respectuos, fără a încălca drepturile celorlalți. Este considerată cea mai eficientă și sănătoasă formă de comunicare, deoarece promovează încrederea în sine și respectul reciproc.

CARACTERISTICILE COMUNICĂRII ASERTIVE

- ✓ Își asumă responsabilitatea;
- ✓ Preia inițiativa;
- ✓ Ascultă activ;
- ✓ Vorbește direct, cu sinceritate;
- ✓ Axat pe soluții;
- ✓ Voce și limbaj corporal plin de încredere;
- ✓ Problemele/nemulțumirile direct persoanei în cauză;
- ✓ Își exprimă nevoile

EXEMPLE DE MESAJE

- ✓ "Da, a fost greșeala mea."
- ✓ "Îți înțeleg punctul de vedere..."
- ✓ "Dă-mi voie să îți explic de ce nu sunt de acord."
- ✓ "Haide să identificăm problemă și apoi să căutăm soluțiile."
- ✓ "Te rog ascultă-mă și apoi haide să lucrăm împreună pentru a rezolva problema."

MODALITĂȚI DE ÎMBUNĂȚIRE A COMUNICĂRII INTERPERSONALE ÎN MEDIUL ȘCOLAR

1. Ascultarea activă

- Profesorii și elevii trebuie să practice ascultarea activă, acordând atenție deplină interlocutorului, fără a-l întrerupe, și oferind feedback constructiv.

2. Crearea unui mediu deschis și sigur

- Încurajarea elevilor să își exprime liber ideile și sentimentele fără teama de a fi judecați sau criticați.
- Promovarea unui climat de respect și toleranță reciprocă.

3. Învățarea și aplicarea abilităților de comunicare nonverbală

- Gesturile, expresiile faciale și limbajul corpului pot transmite multe informații și pot îmbunătăți sau deteriora comunicarea.
- Profesorii și elevii trebuie să fie conștienți de mesajele nonverbale pe care le transmit.

4. Feedback constructiv

- Profesorii ar trebui să ofere feedback constructiv și specific, concentrându-se pe comportamente și performanțe, nu pe caracterul personal.
- Elevii ar trebui să fie încurajați să ofere feedback profesorilor și colegilor într-un mod respectuos și constructiv.

5. Dezvoltarea abilităților de rezolvare a conflictelor

- Organizarea de ateliere și sesiuni de training pentru elevi și profesori pe teme de mediere și rezolvare a conflictelor.
- Aplicarea tehnicilor de mediere în situațiile conflictuale din școală.

6. Comunicarea digitală eficientă

- Utilizarea platformelor digitale pentru a facilita comunicarea între profesori, elevi și părinți.
- Asigurarea că mesajele digitale sunt clare, concise și respectuoase.

7. Formarea continuă a personalului școlar

- Profesorii și personalul școlii ar trebui să participe la cursuri și workshop-uri de formare continuă pe teme de comunicare interpersonală și managementul relațiilor.

Comunicarea interpersonală în mediul școlar este crucială pentru crearea unui climat educațional pozitiv și eficient. Prin promovarea unor practici de comunicare deschise, respectuoase și empatică, școlile pot îmbunătăți relațiile dintre elevi, profesori și părinți, contribuind astfel la succesul educațional și la dezvoltarea personală a elevilor.

Capitolul III

TIPURI DE JOCURI

Jocul este o componentă esențială a dezvoltării umane, având un impact profund asupra abilităților de comunicare. Prin joc, copiii și adulții își dezvoltă capacitatea de a interacționa cu ceilalți, de a-și exprima emoțiile și de a învăța reguli sociale.

Câteva exemple de jocuri care pot fi utilizate pentru a îmbunătăți abilitățile de comunicare și cooperare:

JOCURI PENTRU DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR DE COMUNICARE

1. RATELE ZBOARĂ

-  Obiectiv: să asculte cu atenție
-  Dimensiunea grupului: 3 sau mai mulți participanți
-  Materiale: Nici unul
-  Descriere:

Unul dintre participanți stă în fața grupului și strigă „Rațele zboară!, Pescărușii zboară!, Buburuzele zboară!, Vacile zboară!”. Ori de câte ori menționează un animal care zboară, toată lumea flutură mâinile într-o mișcare de zbor. De îndată ce jucătorul spune un animal care nu zboară, atunci toată lumea trebuie să pună brațele jos. Cine continuă să „zboare” este eliminat. Jocul continuă până când rămâne o persoană care apoi ajunge să stea în fața grupului runda următoare. Persoana poate spune orice animale la care se gândește.

-  Discuții:

1. Ce trebuia să faci în acest joc dacă voiai să ajungi în fața grupului?
2. Când și de ce trebuie să asculți cu atenție indicațiile?
3. Îți este ușor sau greu să asculți cu atenție pe ceilalți? De ce?

2. OBIECTUL MISTERIOS

-  Obiectiv: să demonstreze abilități bune de ascultare

+ Dimensiunea grupului: 4 sau mai mulți participanți

+ Materiale: Nici unul

+ Descriere:

Selectați două persoane care trebuie să aleagă în secret un obiect din sală. În încercarea de a determina restul grupului să ghicească obiectul, trebuie să poarte o conversație despre obiect fără să spună direct ce este. Între timp, restul grupului ascultă și încearcă să identifice obiectul misterios. Odată ce grupul a ghicit corect obiectul, selectați încă doi participanți pentru a alege un nou obiect și a începe o nouă conversație.

+ Discuții

1. Ce a trebuit să faci pentru a-ți da seama care este obiectul?
2. Ai reușit să identifice care este cuvântul observând limbajul corpului?
3. Când este important să-i asculți pe ceilalți?
4. De ce ar trebui să asculți cu atenție pe ceilalți când vorbesc?

3. CÂRLIGELE DE RUFĂ

+ Obiectiv: Să devină conștienți de diferitele abilități de comunicare și de modul în care aceste abilități afectează modul în care vorbim și ascultăm pe ceilalți.

+ Dimensiunea grupului: 3 sau mai mulți

+ Materiale: O pungă de agrafe de rufe, jocuri diverse

+ Descriere:

Selectați un joc pe care să îl joace grupul (un joc de masă, de ex: Piticot, Domino etc). Înainte de a explica regulile, dați fiecărei persoane două agrafe de rufe pentru a le prinde oriunde pe hainele lor. Informați grupul că sarcina fiecărei persoane în timpul jocului este să încerce să-și păstreze agrafele de haine. Agrafta poate fi luată de oricine „prinde” pe altcineva că folosește abilități slabe de comunicare (întrerupe pe cineva când vorbește, face comentarii răutăcioase, este nepoliticos, nu ascultă etc). Puteți adăuga mai multe lucruri la listă în funcție de abilitățile de care are nevoie grupul dvs. (Liderul poate fi nevoit să determine dacă o agraftă de rufe ar trebui să fie pierdută sau nu).

După ce ați explicat regulile pentru agrafe, explicați regulile jocului pe care l-ați selectat. Jucați jocul și continuați cu regula pentru agrafe de haine și în partea de discuție.

+ Discuții

1. De ce ți-ai pierdut sau păstrat agrafele de rufe?

2. De ce îi întrerup oamenii pe alții care vorbesc?
3. Cum te simți când alții te întrerup când vorbești?
4. De ce este rău să-i întrerupi pe alții în timp ce vorbesc?
5. Ce poți face pentru a te împiedica să scapi sau să întrerupi oamenii când vorbesc?
6. Cum le poți arăta altora că îi asculți când vorbesc?

JOCURI DE AUTOCUNOAȘTERE

1. PRĂJITURI CREATIVE

-  Obiectiv: Să recunoască modul în care fiecare persoană este unică, specială și diferită; să își împărtășească sentimentele cu alții și să fie vulnerabili
-  Dimensiunea grupului: 3 sau mai mulți participanți
-  Materiale: fursecuri de diferite forme, diferite culori de glazură, o varietate de articole pentru decorarea fursecurilor (bombonele, fulgi de ciocolată, bucățele de ciocolată etc), folie de plastic
-  Descriere:

Aranjați toate cele necesare pentru decorarea fursecurilor pe o masă și permiteți fiecărei persoane să aleagă două fursecuri. Cereți participanților să decoreze un fursec într-un mod care să fie reprezentativ pentru modul în care se simt (prin selectarea culorilor, tipuri de bomboane, fursecuri cu formă specifică, modele etc.) Celălalt fursec este de mâncat și poate fi decorat la alegere. Odată ce toată lumea a terminat de decorat fursecurile, cereți-le să-și arate creațiile membrilor grupului și să explice felul în care au decorat, de ce este reprezentativ pentru starea de spirit. Rugați apoi fiecare persoană să-și împacheteze prăjitura în folie de plastic și apoi cereți-le să dea fursecul cuiva în care simt că pot avea încredere și îi pot încredința sentimentele (această persoană poate fi sau nu membru al grupului). Provocați-i să-i spună de ce au ales acea persoană. Dacă este posibil, la o întâlnire ulterioară, oferiți participanților șansa de a împărtăși grupului cui au oferit fursecurile, ce s-a întâmplat și cum s-au simțit.

-  Discuții

1. Îți va fi greu să dai cuiva fursecul? De ce?
2. Ai avut vreodată dificultăți în a-ți împărtăși sentimentele cu alții?

3. Ți dorești ca oamenii apropiați să fie mai deschiși cu privire la felul în care se simt?

2. BANCA CU EMOȚII

- + Obiectiv: Să exerseze exprimarea sentimentelor și recunoașterea emoțiilor altora.
- + Dimensiunea grupului: 4 sau mai mulți participanți
- + Materiale: 2 scaune
- + Descriere:

Participanții stau jos, pe podea. În fața sălii așezați două scaune unul lângă celălalt, orientate către participanți. Selectați două persoane care să stea pe scaune și informează-i că stau pe „banca cu emoții”. Șoptiți o emoție diferită la urechea fiecărei persoane care stă pe „bancă”. Fiecare persoană trebuie să reprezinte emoția care le-a fost transmisă, în timp ce cei din public încearcă să ghicească emoția. Cei doi de pe bancă trebuie să se angajeze într-un dialog improvizat, singura regulă fiind că cineva trebuie să spună mai întâi „bună”. Cei din grup trebuie să ghicească emoția. Cei care ghicesc corect devin următorii participanți care stau pe bancă.

+ Idei pentru lista banca de emoții

- ✓ Supărat-entuziasmat
- ✓ Fericit-nervos
- ✓ Trist-agitat
- ✓ Nesigur-entuziasmat

+ Discuții:

1. A fost ușor de ghicit emoția?
2. Crezi că oamenii pot citi cu ușurință ce emoții simți?
3. Vrei ca ceilalți să știe ce simți tu? De ce?
4. Cum poți afla ce sentimente și emoții trăiesc alții?

3. CARTEA „DESPRE MINE”

- + Obiectiv: să se gândească la propria lor viață și să împărtășească aceste gânduri cu alții.
- + Dimensiunea grupului: 1 sau mai mulți participanți
- + Materiale: Hârtie, pixuri/creioane colorate, perforatoare, carioci etc
- + Descriere:

Oferiți grupului hârtie, rechizite pentru desen și scris și cereți-le să creeze o „carte despre mine”. Dați-le următoarea listă ca ghid pentru carte, cu fiecare subiect pe o. Fiecare pagina poate conține imagini, cuvinte sau orice altceva. Legați apoi paginile pentru a forma o carte. După ce toată lumea a terminat, discutați despre fiecare carte.

Pagini:

1. Cum arăt eu
2. Lucruri pe care le fac bine
3. Mâncarea mea preferată
4. Familia mea
5. Locul meu preferat unde merg în vacanță
6. De ce sunt cel mai mândru
7. Lucrul meu preferat de făcut într-o zi ploioasă
8. Lucrurile mele preferate de făcut cu familia
9. Lucruri care mă întristează
10. Lucruri care mă fac fericit

JOCURI PENTRU MANAGEMENTUL FURIEI

1. MARE VERSUS MIC

- ✚ Obiectiv: să își controleze furia atunci când se află într-o situație care este în mod clar nedreaptă și frustrantă.
- ✚ Dimensiunea grupului: 4 sau mai mulți participanți
- ✚ Materiale: O minge de baschet, volei sau minge de plajă
- ✚ Descriere:

Cereți grupului să se alinieze de la cel mai scund la cel mai înalt. Împărțiți-i în 2 echipe: înalți și scunzi. Alegeți un joc în care înălțimea este un avantaj (baschet, volei etc). Echipa înaltă va câștiga cel mai probabil, echipa celor scunzi fiind probabil nervoasă și frustrate. În acest moment schimbați regulile și spuneți echipei înalte că trebuie să joace cu o mână în buzunar sau la spate pentru tot restul jocului.

- ✚ Discuții

1. Cum te-ai simțit când jocul a fost în favoarea ta?

2. Cum te-ai simțit când jocul nu era în favoarea ta?
3. Ai simțit vreodată că viața ta este ca acest joc? De obicei câștigi sau pierzi?
4. Te enervezi vreodată când lucrurile par a fi nedrepte?
5. Cum eliberezi furia pe care o simți când lucrurile sunt nedrepte?
6. Există o modalitate mai bună de a gestiona o situație nedreaptă?

2. INIMA ASCUNSĂ

- ✚ Obiectiv: să recunoască și să înțeleagă că furia acumulată afectează modul în care trăiesc
- ✚ Dimensiunea grupului: 1 sau mai mulți participanți
- ✚ Materiale: hârtie, creioane, foarfece, bucăți de panglică subțire, un balon mic și unul mare (neumflate), markere colorate permanente
- ✚ Descriere:

Oferiți fiecărei persoane un balon mic, o bucată de panglică, hârtie, foarfece și un pix/creion. Explicați participanților că acest balon reprezintă inima lor și toată durerea, furia care pot fi găsite în interior. Instruiți-i să taie bucăți de hârtie suficient de mici pentru a încăpea în balon și pe care să noteze ce îi înfurie. Spuneți-le apoi să împature hârtiile și să le pună în balon, pe care îl vor lega apoi strâns cu panglica. Aceste hârtii nu trebuie arătate nimănui.

Oferiți apoi fiecărei persoane un balon mare și cereți fiecărei persoane să-și pună „inima” (balonul mic) în balonul mai mare. Spuneți-i fiecărei persoane să umfle balonul mare și să-l lege. Spuneți-le că trebuie să scrie pe exteriorul balonului cum se prezintă celorlalți, astfel încât nimeni să nu vadă cum sunt ei în interior. Unii oameni folosesc umorul pentru a ascunde durerea; alții acționează întotdeauna încrezători, chiar dacă se simt nesiguri și singuri.

Odată ce toate baloanele sunt scrise, discutați cu grupul ce este scris pe baloane. Provocați membrii grupului să împărtășească fiecare cel puțin un lucru pe care l-au notat pe exteriorul balonului lor. Apoi cereți fiecărei persoane să decidă dacă este un bine să ascunzi cum te simți sau dacă și-ar dori ca oamenii să afle mai multe despre viața lor. După această discuție, permiteți-le să-și spargă baloanele ca o modalitate simbolică de a dărâma zidurile folosite pentru a-și ascunde furia și durerea.

După ce baloanele sunt sparte, „inimile” cu panglicile legate în jurul lor ar trebui să rămână intacte. Provocați fiecare persoană din grup să găsească pe cineva până săptămâna

viitoare în care să aibă suficientă încredere pentru a-i încredința inima. Ar trebui să explice acelei persoane ce reprezintă balonul și de ce își dorește i-l ofere; ar trebui apoi să lase acea persoană să dezlege panglica pentru a vedea ce este înăuntru. Dacă este posibil reuniți grupul o săptămână mai târziu pentru a afla cine a putut să găsească o persoană de încredere. Sau pur și simplu provocați participanții să citească în fața grupului ceea ce aveau în „inimă”.

 Discuții:

1. Cum ești afectat de sentimentele și emoțiile pe care le păstrezi în interiorul tău?
2. Ce lucruri din interiorul tău te fac să te enervezi?
3. Cum se poate schimba viața ta dacă scapi de lucrurile negative și lași doar lucrurile bune în inimă?
4. Cum poți scăpa de lucrurile negative din viața ta?
5. Ai încredere în cineva să îți împărtășești sentimentele tale? De ce sau de ce nu?

3. CORPUL FURIEI

 **Obiectiv:** să discute și să afle cum reacționează corpul nostru atunci când devenim supărați, astfel încât să poată detecta semnele de furie și să ia măsuri pentru a începe să-și controleze furia înainte ca aceasta să scape de sub control.

 **Dimensiunea grupului:** 1 sau mai mult participanți

 **Materiale:** un tricou alb vechi pe care se poate scrie, o pereche veche de pantaloni pe care se poate scrie, vopsea de față, markere care pot fi folosite pe material textil

 **Descriere:** Cereți unui participant care să îmbrace hainele vechi și rugați-l să stea în picioare în fața grupului. Cereți apoi grupului să se gândească la toate modurile diferite în care corpurile noastre reacționează atunci când ne simțim supărați. Pe măsură ce participanții oferă exemple altcineva le scrie pe haine. De exemplu, „respirație rapidă” ar putea fi scris pe piept, „față roșie” pe obraji.

 Discuții:

1. Cu ce reacție a corpului te identifici cel mai mult?
2. Cum îți controlezi furia?
3. Cum eliberezi sentimentele de tensiune?
4. De ce crezi că corpurile noastre reacționează la fel ca la furie?
5. Cum vă puteți folosi semnalele corpului pentru a vă ajuta să vă controlați furia?

JOCURI DE ENERGIZARE

1. TREI ADEVĂRURI ȘI O MINCIUNĂ

Fiecare participant își scrie numele, împreună cu patru informații despre sine pe o coală mare de hârtie. De exemplu, „Lui Alex îi place să cânte, îi place fotbalul, are cinci câini și iubește pizza. Apoi, participanții circulă prin încăperea cu foile lor de hârtie. Se stabilesc apoi perechi, își arată hârtia unul altuia și încearcă să ghicească minciuna dintre cele 4 afirmații.

2. SOARELE STRĂLUCEȘTE...

Participanții stau așezați sau în picioare într-un cerc. O persoană stă în mijloc. Persoana din mijloc strigă „soarele strălucește pe...” și denumește o culoare sau articole de îmbrăcăminte deținute de unii din grup. De exemplu, „soarele strălucește asupra tuturor celor care poartă albastru” sau „soarele strălucește asupra tuturor celor care poartă șosete” sau „soarele strălucește asupra tuturor celor cu ochi căprui”. Toți participanții care au acest atribut trebuie să schimbe locul cu o altă persoană. Persoana din mijloc încearcă să ocupe unul din locurile goale, astfel încât să existe o altă persoană rămasă la mijloc fără loc. Noua persoană din mijloc strigă „soarele strălucește asupra...” și numește o culoare diferită sau un nou articol de îmbrăcăminte.

3. MERGI LA LOCUL TĂU!

Fiecare participant trebuie să își aleagă un anumit loc în camera. Încep jocul stând în picioare pe „locul” lor. Participanților li se cere să se plimbe prin sală, executând diferite mișcări: de exemplu, sărituri, alergat ușor, tropăit etc. Atunci când coordonatorul jocului spune „Stop”, fiecare trebuie să alerge la locul său. Persoana care ajunge prima la locul său este următorul lider și poate indica grupului să facă ce dorește.

4. CE S-A SCHIMBAT?

Participanții se împart în perechi. Partenerii se observă reciproc încercând să memoreze aspectul celuilalt. Apoi unul dintre ei se întoarce cu spatele în timp ce celălalt face trei modificări ale aspectului său; de exemplu, îți pune brățara pe cefalaltă mână, își scoate

ochelarii, își ridică mânecile. Celălalt jucător se întoarce apoi și trebuie să încerce să identifice cele trei modificări. Jucătorii își schimbă apoi rolurile.

JOCURI PENTRU CREȘTEREA SPIRITULUI DE COOPERARE

1. TURNUL DIN PAIE

- + Obiectiv: Să coopereze, lucrând cu alții pentru a îndeplini o sarcină și să ia o decizie la nivelul grupului
- + Dimensiunea grupului: 2-10 participanți
- + Materiale: Paie de băut, agrafe metalice, ață, sârmă plușată, foarfece
- + Descriere: Oferiți grupului o grămadă de paie, agrafe de hârtie, sârmă plușată, foarfece și un ghem de ață/sfoară. Informați grupul că sarcina este de a folosi materialele primite pentru a construi un turn care este cât se poate de înalt fără să cadă. Acordați grupului o limită de timp pentru a finaliza sarcina.
- + Discuții:
 1. Cum v-ați apucat de acest „proiect”?
 2. Toată lumea a fost de acord cu privire la modul în care ar trebui construit turnul?

Dacă nu, cum a fost luată o decizie?

3. Ce rol ai avut în luarea deciziilor?
 4. Urmezi de obicei ceea ce spun alții sau încerci să-i faci pe alții să facă ceea ce vrei tu? De ce?
- Care este de obicei rezultatul final al acestui proces?
5. Care sunt câteva modalități bune pentru un grup de oameni de a lua decizii împreună?
 6. De ce este important pentru tine să poți lucra cu alții și să iei decizii ca membru al a grup?

2. UN SINGUR CORP

- + Obiectiv: Să lucreze împreună ca un grup pentru a crea o imagine mare a unui corp, fiecare participant contribuind la final rezultat.
- + Dimensiunea grupului: ideal 10 participanți, dar poate fi realizat și cu minim 2

- + Materiale: o foaie mare de hârtie, un marker negru, markere colorate, creioane/pixuri colorate
- + Descriere: Această activitate este simplă. Întindeți foaia mare de hârtie pe jos și trasați o parte a corpului a fiecărei persoane astfel încât la final să creați un corp complet. Pentru grupuri mai mici folosiți mai multe părți ale corpului. După ce corpul a fost trasat, permiteți grupului să coloreze corpul.
- + Discuții:
 1. Cum a putut fiecare persoană să contribuie la acest proiect?
 2. Te afli vreodată într-o situație în care poți contribui la un grup?
 3. Ți place să faci parte dintr-un grup? De ce?
 4. Cum te pot ajuta alții dintr-un grup?
 5. Ești dispus să accepți ajutor de la alții? De ce?

3. TRAGE CU OCHIUL

- + Obiectiv: Să lucreze în echipă pentru a finaliza o sarcină dificilă
- + Dimensiunea grupului: 4 sau mai mulți participanți
- + Materiale: Lego
- + Descriere:

Construiți o figură din cuburi lego și ascundeți-o de grup. Împărțiți grupul în echipe mici de câte doi până la cinci membri fiecare. Oferiți fiecărei echipe suficiente cuburi lego astfel încât să poată construi aceeași figură pe care ați creat-o. Așezați figura originală într-un loc ascuns, dar la distanță egală față de toate grupurile. Cereți unui membru al grupului din fiecare echipă să vină în același timp să privească figura timp de cinci secunde pentru a încerca să o memoreze cât mai mult posibil înainte de a se întoarce la echipa sa. După ce se întorc la echipele lor, au douăzeci și cinci de secunde pentru a le spune colegilor cum să construiască figura astfel încât să arate ca cea ascunsă. După cele douăzeci și cinci de secunde, alt membru al fiecărei echipe vine să „tragă cu ochiul” la figura model. Continuați în acest ritm până când una dintre echipe reușește să construiască figura model.

*Timpul poate fi adaptat în funcție de nivelul participanților.

- + Discuții:
 1. Ce părți ale acestei activități au implicat lucrul în echipă?
 2. Ce a făcut fiecare persoană din grup pentru a ajuta?

3. De ce este importantă munca în echipă atunci când lucrezi cu un grup?
4. Care sunt câteva elemente importante ale muncii în echipă?
5. Cum te poate ajuta în viața de zi cu zi să fii bun la lucrul în echipă?

JOCURI PENTRU CREȘTEREA STIMEI DE SINE

1. FRUMUSEȚEA CORPULUI

- + Obiectiv: să identifice trăsăturile pozitive pe care le posedă și să le împărtășească verbal cu restul grupului.
- + Dimensiunea grupului: 1 sau mai mulți participanți
- + Materiale: O bucată mare de hârtie, markere colorate, foarfece
- + Descriere:

Dați fiecărei persoane o bucată de hârtie suficient de mare pentru a se întinde pe ea, astfel încât altcineva să îi traseze corpul. Odată ce corpul fiecărei persoane a fost trasat, cereți fiecăruia să scrie pe părți ale corpului toate lucrurile pozitive pe care le pot face cu acea parte a corpului lor (ex: pe un braț cineva ar putea scrie „îmbrățișează”, pe gură „cântă”, pe ureche „ascultă” etc.). La final fiecare persoană își va împărtăși creația cu ceilalți membri ai grupului.

- + Discuții

1. Ți este greu să spui lucruri frumoase despre tine? De ce?
2. Ai fost surprins de lucrurile la care te-ai gândit (sau la care nu te-ai gândit)?

2. TRONUL REGELUI

- + Obiectiv: creșterea stimei de sine prin primirea de comentarii pozitive de la ceilalți.
- + Dimensiunea grupului: 4-10 participanți
- + Materiale: Hârtie, pixuri sau creioane, scaun
- + Descriere:

Dați fiecărei persoane o bucată de hârtie și un pix sau un creion. Fiecare persoană trebuie să noteze un comentariu pozitiv despre fiecare membru al grupului. Odată ce toată lumea a terminat de notat, selectați un membru al grupului care să stea pe un scaun (Tronul Regelui) așezat astfel încât toți ceilalți să îl poată vedea. Fiecare persoană citește pe rând

comentariul pozitiv scris despre persoana respectivă care acum ocupă „tronul” ca „rege”. Jocul continuă până când fiecare participant este „rege”/

 Discuții:

1. Cum te-ai simțit când erai pe Tronul Regelui?
2. Cum te simți când auzi comentarii pozitive despre tine?
3. De ce este important să auzim lucruri pozitive de la alții?
4. Auzi mai des comentarii pozitive despre tine sau comentarii negative?
5. Dacă auzi în principal comentarii negative, cum te poți pune într-o situație în care vei auzi mai multe comentarii pozitive?

3. BALOANE CU BILEȚELE

-  **Obiectiv:** să primească și să ofere compliment; să își recunoască trăsăturile pozitive.
-  **Dimensiunea grupului:** 4 sau mai mulți participanți
-  **Materiale:** 1 balon mare (neumflat) pentru fiecare persoană, markere permanente, hârtie, pixuri sau creioane, foarfece
-  **Descriere:**

Împărțiți baloanele astfel încât fiecare persoană să aibă unul și cereți tuturor să-și umfle balonul în aer, dar fără să le lege și să își scrie numele pe balon. După ce fiecare persoană și-a scris numele pe balon, pot scoate aerul afară din acesta. Fiecare persoană va primi apoi hârtia, foarfecele și pixurile sau creioanele. Adunați grupul într-un cerc și instruiți membrii grupului să-și transmită baloanele persoanei care stă lângă. Fiecare persoană trebuie să taie o bucată de hârtie și să scrie o trăsătură pozitivă pentru persoana al cărei nume se regăsește pe balon, iar apoi să pună hârtiuța în balon. Baloanele trec din mână în mână până când fiecare participant a scris câte o trăsătură despre toți ceilalți membri ai grupului. Apoi, cereți tuturor să îi înmâneze balonul persoanei al cărei nume îl are scris. Întrebați participanții care sunt complimentele pe scrise din baloane. Rugați-i să găsească cea mai bună modalitate de a scoate complimentele din baloane pentru a le citi. Acum fiecare poate să își umfle balonul și să îl lege, apoi să îl spargă pentru a citi complimentele. balon și să-l lege.

 Discuții:

1. Cum te simți după ce ai citit comentariile pozitive găsite în balonul tău?
2. Crezi aceste complimente? De ce?
3. Este mai ușor să dai și să primești complimente anonim sau direct? De ce?

Capitolul IV

INSTRUMENTE ȘI APLICAȚII DIGITALE



În învățământul special, comunicarea joacă un rol crucial, iar tehnologiile digitale oferă numeroase aplicații și resurse pentru a sprijini această comunicare. Utilizarea adecvată a aplicațiilor digitale poate facilita interacțiunile, poate îmbunătăți abilitățile de comunicare și poate susține dezvoltarea academică și socială a elevilor cu nevoi speciale. Iată cum comunicarea și aplicațiile digitale se interconectează în învățământul special:



1. Accesibilitate și incluziune

- Aplicațiile digitale pot fi adaptate pentru a răspunde nevoilor specifice ale fiecărui elev, oferind soluții personalizate.
- Elevii cu dizabilități fizice, senzoriale sau cognitive pot accesa materialele didactice și pot participa activ la lecții.

2. Dezvoltarea abilităților de comunicare

- Aplicațiile pot oferi exerciții interactive și jocuri care stimulează abilitățile de vorbire, ascultare și limbaj.
- Instrumentele de augmentare și comunicare alternativă (AAC) ajută elevii nonverballi sau cu dificultăți de vorbire să comunice eficient.

3. Suport vizual și auditiv

- Resursele vizuale, cum ar fi pictogramele, imaginile și videoclipurile, pot ajuta la înțelegerea și reținerea informațiilor.
- Suporturile auditive, inclusiv nararea digitală și feedback-ul audio, sunt utile pentru elevii cu dificultăți de citire sau de învățare.

4. Monitorizare și evaluare personalizată

- Aplicațiile digitale permit urmărirea progresului fiecărui elev și ajustarea planurilor de învățare în funcție de nevoile individuale.
- Feedback-ul instant oferit de aplicații poate motiva elevii și poate ajuta profesorii să identifice zonele care necesită îmbunătățiri.

Mentimeter

<https://mentimeter.com>



Mentimeter este o platformă interactivă care permite utilizatorilor să creeze sondaje, chestionare, voturi și alte tipuri de activități interactive, în timp real. Oferă o varietate de opțiuni pentru crearea de activități interactive, cum ar fi sondaje cu întrebări cu alegere multiplă, sondaje cu scări de evaluare, chestionare de tip grilă, diagrame și multe altele. Platforma poate fi accesată online, prin intermediul unui browser web, fără a fi necesară instalarea de software suplimentar. Mentimeter oferă posibilitatea de a vizualiza feedback-ul și rezultatele activităților în timp real. Poate fi un instrument foarte util în educație, transformând lecțiile tradiționale în experiențe interactive și captivante

CARACTERISTICILE PRINCIPALE

- 1. Interactivitate în timp real:** Utilizatorii pot adăuga întrebări, sondaje, quiz-uri și alte tipuri de activități interactive în prezentările lor, iar audiența poate răspunde în timp real folosind dispozitivele lor (smartphone-uri, tablete, computere).
- 2. Varietate de tipuri de întrebări:** Mentimeter suportă diverse tipuri de întrebări, inclusiv alegere multiplă, word clouds, scale de evaluare, întrebări deschise, quiz-uri și altele.
- 3. Feedback instantaneu:** Răspunsurile participanților sunt colectate și afișate instantaneu, permițând prezentatorilor să vadă și să discute rezultatele pe loc.
- 4. Prezentări atractive:** Platforma oferă instrumente pentru a crea prezentări vizual atractive, cu grafică și diagrame personalizabile.
- 5. Analiza datelor:** Rezultatele și feedback-ul colectate pot fi analizate și descărcate pentru utilizare ulterioară, oferind informații valoroase pentru îmbunătățirea proceselor de predare.

UTILIZARE

1. Evaluarea înțelegerii și feedback instantaneu

- Quiz-uri și teste rapide
- Quiz-uri interactive: Profesorii pot crea quiz-uri rapide pentru a evalua înțelegerea materialului predat. Elevii răspund la întrebări în timp real, iar rezultatele sunt afișate instantaneu.
- Feedback în timp real: Profesorii pot folosi răspunsurile elevilor pentru a vedea ce subiecte necesită mai multă atenție și pot ajusta lecțiile în consecință.

2. Stimularea participării și implicării

- Sesiuni de întrebări și răspunsuri
- Întrebări deschise: Elevii pot trimite întrebări anonime pe care profesorul le poate adresa în timpul sau la sfârșitul lecției, încurajând astfel participarea celor care ar putea fi timizi să vorbească în public.
- Brainstorming: Profesorii pot organiza sesiuni de brainstorming în care elevii își pot împărtăși ideile, care sunt afișate pe ecranul principal sub formă de word clouds sau liste.

3. Recapitularea materialului și consolidarea cunoștințelor

- Recapitulări și sesiuni de recapitulare
- Sesiuni de revizuire: Folosiți Mentimeter pentru a recapitula materialul înainte de teste sau examene. Puteți crea quiz-uri care să acopere principalele puncte discutate în curs.
- Repetiție și practică: Activitățile interactive pot ajuta la consolidarea cunoștințelor prin repetarea informațiilor într-un mod captivant.

4. Crearea unei atmosfere pozitive în clasă pozitivă

- Feedback continuu: Profesorii pot colecta feedback anonim de la elevi despre modul în care se desfășoară lecțiile, ce le place și ce ar dori să fie îmbunătățit.
- Sondaje de satisfacție: La sfârșitul semestrului sau anului școlar, profesorii pot realiza sondaje pentru a evalua experiența generală a elevilor și pentru a planifica îmbunătățiri pentru viitor.

5. Personalizarea învățării

- Adaptarea lecțiilor

- Evaluarea nevoilor elevilor: Colectarea de date despre înțelegerea și interesele elevilor poate ajuta profesorii să adapteze lecțiile pentru a răspunde mai bine nevoilor individuale ale elevilor.
- Activități diferențiate: Profesorii pot crea activități personalizate bazate pe nivelurile diferite de abilități ale elevilor, asigurându-se că toți elevii sunt implicați și provocați în mod adecvat.

6. Dezvoltarea abilităților de colaborare

- Proiecte de grup și discuții
- Activități de grup: Elevii pot lucra în grupuri mici pentru a răspunde la întrebări sau pentru a participa la discuții, iar rezultatele pot fi împărtășite cu clasa întreagă prin intermediul Mentimeter.
- Discuții și dezbateri: Profesorii pot organiza dezbateri în care elevii își exprimă opiniile și votează pentru argumentele prezentate, utilizând sondajele și voturile Mentimeter pentru a stimula discuția.

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI

- Introducerea de noi concepte: La începutul unei noi unități de învățare, profesorii pot folosi Mentimeter pentru a evalua cunoștințele preliminare ale elevilor și pentru a introduce noi concepte într-un mod interactiv.
- Învățare interdisciplinară: Profesorii de diferite discipline pot colabora pentru a crea activități interactive care să acopere teme comune, cum ar fi știința și literatura sau matematica și arta.

BENEFICII

- ✓ Stimularea participării: Prin utilizarea sondajelor și activităților interactive, Mentimeter stimulează participarea activă a audienței, fie că este vorba de studenți, angajați sau participanți la evenimente.
- ✓ Învățare interactivă: În context educațional, Mentimeter poate transforma lecțiile tradiționale în experiențe de învățare interactive, ajutând la menținerea atenției și implicării studenților.

- ✓ Feedback valoros: Feedback-ul colectat în timp real permite prezentatorilor să ajusteze conținutul și abordarea în funcție de reacțiile și nevoile audienței.
- ✓ Flexibilitate și versatilitate: Mentimeter poate fi utilizat pentru o gamă largă de scopuri, inclusiv sondaje de opinie, teste de cunoștințe, brainstorming, evaluări și multe altele.
- ✓ Ușurință în utilizare: Platforma are o interfață intuitivă, ușor de utilizat atât pentru prezentatori, cât și pentru participanți.

RECOMANDĂRI PENTRU UTILIZARE

- Crearea de sondaje relevante: Asigurați-vă că întrebările și activitățile interactive sunt relevante și bine aliniate cu obiectivele prezentării sau lecției.
- Instrucțiuni clare: Oferiți instrucțiuni clare participanților despre cum să acceseze și să răspundă la întrebările din Mentimeter.
- Utilizarea rezultatelor: Discutați și analizați rezultatele colectate în timp real pentru a stimula discuții și a îmbunătăți înțelegerea subiectului.
- Feedback continuu: Utilizați Mentimeter pentru a colecta feedback continuu pe parcursul prezentării sau lecției pentru a ajusta conținutul și ritmul după nevoie.
- Explorarea tuturor funcțiilor: Experimentați cu diferite tipuri de întrebări și activități pentru a vedea care funcționează cel mai bine pentru publicul dvs.

CONCLUZIE

Mentimeter este o platformă versatilă și puternică, care poate transforma modul în care sunt realizate prezentările și lecțiile, făcându-le mai interactive și mai captivante. Prin utilizarea sondajelor și activităților în timp real, prezentatorii pot stimula participarea, pot colecta feedback valoros și pot ajusta conținutul pentru a satisface mai bine nevoile audienței. Aceasta face din Mentimeter un instrument valoros în educație. Este un instrument versatil și puternic pentru educație, oferind multiple modalități de a stimula participarea, de a evalua înțelegerea și de a îmbunătăți experiența de învățare. Prin integrarea activităților interactive în lecțiile lor, profesorii pot crea un mediu de învățare dinamic și captivant, care să răspundă nevoilor diverse ale elevilor.

WordArt

<https://wordart.com>



WordArt este un site web care permite utilizatorilor să creeze texte decorative sau titluri cu aspect vizual interesant, folosind diferite efecte și stiluri de formatare, cum ar fi umbre, contururi, gradienturi, text curbat și multe altele. Utilizatorii pot alege din diferite opțiuni pentru a-și personaliza textul și pot modifica cu ușurință aspectul textului, adăugând sau eliminând efecte, ajustând dimensiunile și poziționarea. De asemenea, pot schimba culorile, fonturile și alte caracteristici ale textului.

CARACTERISTICILE PRINCIPALE

1. Personalizare avansată:

- **Forme variate:** Utilizatorii pot alege dintr-o gamă largă de forme predefinite (inimioare, stele, animale, obiecte etc.) sau pot încărca propriile imagini pentru a crea word clouds personalizate.
- **Culori și fonturi:** Platforma permite personalizarea culorilor și fonturilor pentru cuvinte, oferind posibilitatea de a crea word clouds unice și vizual atractive.
- **Aranjarea cuvintelor:** Utilizatorii pot decide cum să fie aranjate cuvintele (orizontal, vertical, diagonal) și pot ajusta dimensiunea cuvintelor în funcție de frecvența lor.

2. Importul de date:

- **Liste de cuvinte:** Cuvintele pot fi introduse manual sau importate din fișiere text, documente sau alte surse.
- **Control asupra frecvenței cuvintelor:** Utilizatorii pot seta frecvența cuvintelor pentru a influența dimensiunea acestora în word cloud.

3. Export și partajare:

- Formate multiple: WordArt.com permite exportul word clouds în diverse formate, inclusiv PNG, JPEG, PDF, SVG și altele.
- Partajare online: Utilizatorii pot partaja word clouds direct pe rețelele sociale sau le pot încorpora în site-uri web și prezentări.

UTILIZĂRI EDUCAȚIONALE

1. Vizualizarea temelor principale:

- Analiza textelor literare: Profesorii pot crea word clouds pentru a evidenția cuvintele și temele principale din textele literare studiate.
- Feedback vizual: Elevii pot introduce cuvinte cheie dintr-o discuție de clasă sau feedback-ul primit pentru a vizualiza ce aspecte sunt cele mai importante.

2. Stimularea creativității:

- Proiecte artistice: Elevii pot folosi WordArt.com pentru a crea postere, coperti de cărți și alte proiecte artistice vizuale.
- Brainstorming: Profesorii pot utiliza word clouds pentru a vizualiza ideile generate în timpul sesiunilor de brainstorming.

3. Învățarea vocabularului:

- Liste de vocabular: WordArt.com poate ajuta elevii să învețe noi cuvinte prin crearea de word clouds tematice.
- Revizuirea termenilor: Elevii pot crea word clouds pentru a revizui termenii cheie înainte de teste sau examene.

4. Prezentări și rapoarte:

- Prezentări vizuale: Profesorii și elevii pot folosi word clouds pentru a face prezentările mai vizuale și mai interesante.
- Rapoarte de cercetare: Rezultatele cercetărilor și sondajelor pot fi vizualizate sub formă de word clouds pentru a evidenția principalele constatări.

BENEFICII PENTRU ELEVII CU CERINȚE EDUCAȚIONALE SPECIALE (CES):

- ✓ Suport vizual: Word clouds oferă un suport vizual excelent pentru elevii care învață mai bine prin imagini și grafice.
- ✓ Angajament sporit: Crearea și utilizarea word clouds pot face învățarea mai interactivă și mai atractivă pentru elevii cu CES.
- ✓ Claritate și concizie: Word clouds pot ajuta la simplificarea și organizarea informațiilor, făcându-le mai ușor de înțeles și de reținut pentru elevii cu dificultăți de învățare.

CONCLUZIE

WordArt.com este un instrument versatil și puternic care poate îmbunătăți învățarea și predarea prin vizualizarea atractivă a cuvintelor și conceptelor. Prin integrarea word clouds în activitățile de clasă, profesorii pot crea un mediu de învățare mai interactiv și mai captivant, care să răspundă nevoilor diverse ale elevilor, inclusiv ale celor cu cerințe educaționale speciale.



Bouncy Balls

<https://bouncyballs.org>



Bouncy Balls este un instrument simplu și eficient, care poate fi utilizat în diverse moduri în context educațional. De exemplu, poate fi folosit pentru a evidenția nivelul de zgomot din clasă sau pentru a recompensa elevii pentru comportamentul liniștit. De asemenea, poate fi folosit pentru a evidenția importanța modulării vocii sau pentru a demonstra fenomene sonore într-o manieră captivantă. Bouncy Balls transformă sunetul captat de microfon în bile colorate care sar pe ecran. Elevii pot interacționa cu bilele, mutându-le sau aruncându-le în aer prin intermediul mouse-ului sau cu degetul (pe dispozitivele mobile). Este o experiență care poate fi personalizată, elevii putând să aleagă culorile bilelor, dimensiunea și sensibilitatea sunetului. Această caracteristică poate fi utilă pentru a se potrivi cu tema sau preferințele clasei.

CARACTERISTICILE PRINCIPALE:

- 1. Vizualizare a sunetului:** BouncyBalls.org afișează bile colorate care sar pe ecran în ritmul sunetului, oferind o experiență vizuală captivantă și interactivă.
- 2. Interactivitate simplă:** Utilizatorii pot începe vizualizarea sunetului fără a fi nevoie de înregistrare sau de instalare a unei aplicații, ceea ce face platforma accesibilă și ușor de utilizat.
- 3. Personalizare ușoară:** Utilizatorii pot ajusta setările, cum ar fi sensibilitatea sunetului și numărul de bile afișate, pentru a se potrivi preferințelor lor.
- 4. Suport pentru diferite surse audio:** BouncyBalls.org poate fi utilizat cu sunete provenite de la microfon, de la fișiere audio locale sau de la surse online, cum ar fi YouTube.

5. **Fără publicitate sau înregistrare:** Platforma oferă o experiență fără distragere și fără necesitatea creării unui cont pentru utilizare.

UTILIZĂRI EDUCAȚIONALE

- Conștientizarea sunetului: BouncyBalls.org poate fi folosit pentru a ajuta elevii să devină mai conștienți de sunetele din mediul lor înconjurător și pentru a înțelege modul în care sunetele pot influența mediul lor de învățare.
- Reglarea comportamentului și gestionarea clasei: Profesorii pot folosi BouncyBalls.org pentru a ajuta la reglarea comportamentului și la gestionarea clasei, folosind vizualizările sunetului pentru a recompensa comportamentul pozitiv și pentru a indica momentele de liniște necesară.
- Învățarea prin joacă: Elevii pot folosi platforma pentru a învăța despre ritm, sunet și alte concepte legate de fizică și muzică într-un mod interactiv și distractiv.
- Experiențe de învățare personalizate: Elevii cu nevoi educaționale speciale pot beneficia de experiențe de învățare personalizate utilizând BouncyBalls.org pentru a explora sunetele și ritmurile într-un mediu captivant și sigur.

BouncyBalls.org poate fi folosit cu succes pentru elevii cu deficiențe mintale sau cu cerințe educaționale speciale (CES). Iată cum poate fi adaptat și folosit pentru a răspunde nevoilor acestor elevi:

- Experiențe multisenzoriale: Vizualizarea colorată a sunetului oferită de BouncyBalls.org poate fi utilă pentru elevii care învață mai bine prin intermediul experiențelor multisenzoriale. Aceasta poate fi o modalitate eficientă de a stimula interesul și de a spori angajamentul în învățare.
- Înțelegerea conceptelor abstracte: Pentru elevii cu deficiențe mintale care pot avea dificultăți în înțelegerea conceptelor abstracte, vizualizările interactive ale sunetului pot ajuta la concretizarea acestor concepte și la facilitarea înțelegerii.
- Gestionarea comportamentului și a atenției: BouncyBalls.org poate fi utilizat ca un instrument de gestionare a clasei și de reglare a comportamentului. Profesorii pot folosi vizualizările sunetului pentru a recompensa comportamentul pozitiv și pentru a indica momentele de liniște necesară.

- Activități de relaxare și calmare: Pentru elevii care pot avea nevoie de momente de relaxare sau de calmare în timpul zilei școlare, utilizarea BouncyBalls.org poate oferi o pauză plăcută și distractivă, care să le permită să se destindă și să-și regleze starea emoțională.
- Experiențe personalizate de învățare: Platforma poate fi adaptată pentru a oferi experiențe personalizate de învățare, luând în considerare nevoile și preferințele individuale ale fiecărui elev cu deficiențe mintale. De exemplu, se pot ajusta setările sensibilității sunetului sau numărul de bile afișate pentru a se potrivi capacităților și preferințelor fiecărui elev.

CONCLUZIE

BouncyBalls.org este o platformă distractivă și interactivă care poate fi folosită pentru a transforma sunetul într-o experiență vizuală captivantă și educativă. Cu utilizări practice în domeniul educațional, aceasta poate sprijini învățarea, angajamentul și gestionarea clasei într-un mod accesibil și distractiv. BouncyBalls.org poate fi o resursă utilă și adaptabilă pentru a sprijini învățarea și dezvoltarea elevilor cu deficiențe mintale sau cu cerințe educaționale speciale, oferind experiențe interactive, distractive și personalizate. Utilizarea acestei platforme într-un mod creativ și adaptat la nevoile individuale ale elevilor poate contribui la îmbunătățirea angajamentului, înțelegerii și reușitei lor în procesul de învățare.

Learning Apps

<https://learningapps.org>



LearningApps.org este o platformă educațională online care oferă un mediu interactiv pentru crearea și utilizarea de exerciții multimedia. Este concepută pentru a sprijini procesele de învățare și predare prin exerciții interactive. Poate fi utilizată gratuit, prin crearea unui cont de utilizator, folosind o adresă de e-mail.

CARACTERISTICILE PRINCIPALE

- 1. Exerciții interactive:** Platforma oferă o gamă largă de exerciții interactive care implică activ elevii în procesul de învățare.
- 2. Ușurință în crearea exercițiilor:** Profesorii pot crea exerciții foarte ușor folosind șabloanele disponibile, fără a avea nevoie de abilități tehnice avansate.
- 3. Suport multimedia:** Exercițiile pot include elemente multimedia, cum ar fi imagini, sunete și videoclipuri, pentru a face învățarea mai atractivă.
- 4. Șabloane disponibile:** Există diverse șabloane, inclusiv pentru exerciții de asignare, teste de tip alegere multiplă, potrivire, ordonare și altele.
- 5. Utilizare online:** Exercițiile sunt proiectate pentru a fi utilizate online, permițând accesul de la distanță și facilitând învățarea digitală.

UTILIZARE

- **Practicarea abilităților:** Exercițiile sunt ideale pentru practicarea și aprofundarea abilităților, cum ar fi cele necesare în învățarea limbilor străine.
- **Instrument complementar:** Ele completează metodele tradiționale de predare prin oferirea de oportunități suplimentare de practică.

LIMITE

- Nu sunt unități de învățare complete: Exercițiile nu sunt destinate să fie unități de învățare complete, ci mai degrabă instrumente suplimentare pentru practică.
- Concepte complexe: Ele nu sunt potrivite pentru explicarea sau predarea conceptelor complexe, datorită naturii lor concise.
- Variabilitate în calitate: Deoarece exercițiile sunt publicate de utilizatori, calitatea lor poate varia semnificativ. Este esențial să verificați și să revizuiți conținutul înainte de utilizarea în clasă.

LearningApps.org poate fi un instrument util pentru elevii cu deficiențe mintale, dar utilizarea sa eficientă necesită adaptări și atenție specială la nevoile acestor elevi. Iată câteva considerații și recomandări pentru a folosi LearningApps.org cu elevii cu deficiențe mintale:

AVANTAJE PENTRU ELEVII CU DEFICIENȚE MINTALE

- ✓ Interactivitate: Exercițiile interactive pot fi mai captivante și mai atractive pentru elevii cu deficiențe mintale, ajutându-i să se concentreze mai bine.
- ✓ Multimedia: Utilizarea imaginilor, sunetelor și videoclipurilor poate facilita învățarea prin multiple canale senzoriale, ceea ce poate fi benefic pentru elevii cu CES.
- ✓ Flexibilitate: Exercițiile pot fi adaptate pentru a se potrivi nivelului de abilitate și ritmului fiecărui elev.

RECOMANDĂRI PENTRU UTILIZARE

- ➔ Simplificarea conținutului: Asigurați-vă că exercițiile sunt simple și clare, evitând suprasolicitarea informațională.
- ➔ Instrucțiuni clare: Ofriți instrucțiuni clare și concise pentru fiecare exercițiu, eventual utilizând și suport vizual.
- ➔ Repetiție și practică: Exercițiile pot fi folosite pentru a repeta și consolida cunoștințele, lucru esențial pentru elevii cu deficiențe mintale.
- ➔ Feedback imediat: Platforma oferă feedback imediat, care este important pentru a ajuta elevii să înțeleagă și să corecteze greșelile imediat.
- ➔ Suport adițional: Însușiți utilizarea platformei cu suport personalizat și asistență din partea profesorilor.

- ➔ Motivare și încurajare: Utilizați exercițiile pentru a motiva și încuraja elevii, oferind laude și recompense pentru progresul făcut.

CONSIDERAȚII SPECIALE

- Verificarea conținutului: Datorită variabilității în calitatea exercițiilor create de utilizatori, este important să verificați și să adaptați conținutul pentru a vă asigura că este adecvat și accesibil pentru elevii cu deficiențe mintale.
- Personalizare: Încercați să personalizați exercițiile în funcție de interesele și nevoile specifice ale fiecărui elev pentru a crește relevanța și implicarea.
- Suport tehnic: Asigurați-vă că elevii au acces la tehnologia necesară și sunt familiarizați cu modul de utilizare a platformei.

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI ADAPTATE

- Jocuri de potrivire: Exerciții simple de potrivire a imaginilor sau cuvintelor pot ajuta la consolidarea vocabularului și a abilităților de recunoaștere.
- Quiz-uri cu imagini: Testele de tip alegere multiplă care utilizează imagini pot facilita înțelegerea și răspunsul corect.
- Activități de sortare: Exerciții care implică sortarea obiectelor în categorii pot ajuta la dezvoltarea abilităților de clasificare și organizare.

CONCLUZIE

LearningApps.org este un instrument valoros pentru profesori, oferind exerciții interactive care pot îmbunătăți experiența de învățare a elevilor. Prin utilizarea responsabilă și complementară a acestor exerciții, profesorii pot adăuga o dimensiune interactivă și multimedia în procesul de învățare, asigurând în același timp că materialul este adecvat și de înaltă calitate. Prin abordări personalizate și adaptate, LearningApps.org poate deveni un instrument valoros în sprijinul educației elevilor cu deficiențe mintale, contribuind la o experiență de învățare mai plăcută și eficientă.

Kahoot

<https://kahoot.com>

Kahoot!

Kahoot! este o platformă de învățare bazată pe jocuri care permite profesorilor să creeze și să administreze quiz-uri interactive și alte tipuri de activități educaționale. Aceasta este utilizată în întreaga lume pentru a face învățarea mai distractivă și mai atractivă pentru elevi. Iată o prezentare detaliată a caracteristicilor și beneficiilor Kahoot!, precum și modul în care poate fi utilizată:

CARACTERISTICILE PRINCIPALE

- 1. Quiz-uri interactive:** Profesorii pot crea quiz-uri cu întrebări de tip alegere multiplă, adevărat sau fals, și răspunsuri scurte. Elevii răspund în timp real folosind dispozitivele lor (telefon, tablet, computer etc).
- 2. Gamificare:** Kahoot! transformă învățarea într-un joc competitiv, cu punctaje și clasamente, motivând astfel elevii să participe activ.
- 3. Modele predefinite:** Platforma oferă numeroase șabloane și modele predefinite pentru a ajuta profesorii să creeze rapid activități.
- 4. Bibliotecă de resurse:** Există o bibliotecă extinsă de kahoot-uri publice create de alți utilizatori, care pot fi utilizate sau modificate pentru a se potrivi nevoilor clasei.
- 5. Interfață intuitivă:** Platforma are o interfață ușor de utilizat, atât pentru creatori, cât și pentru participanți.
- 6. Accesibilitate multiplatformă:** Kahoot! poate fi utilizat pe diverse dispozitive, inclusiv computere, tablete și smartphone-uri.

BENEFICII

- ✓ **Angajament crescut:** Prin introducerea elementelor de joc, Kahoot! face învățarea mai atractivă și mai interesantă pentru elevi.

- ✓ Învățare activă: Platforma promovează învățarea activă, implicând elevii în procesul de învățare prin participare directă.
- ✓ Feedback instantaneu: Elevii primesc feedback imediat asupra performanței lor, permițându-le să înțeleagă și să corecteze greșelile în timp real.
- ✓ Evaluare formativă: Profesorii pot folosi rezultatele kahoot-urilor pentru a evalua în mod continuu înțelegerea și progresul elevilor.
- ✓ Adaptabilitate: Kahoot! poate fi adaptat pentru orice nivel de educație și poate fi utilizat pentru o varietate de subiecte și discipline.

RECOMANDĂRI PENTRU UTILIZARE

- ➔ Crearea de quiz-uri personalizate: Creați quiz-uri care sunt relevante pentru materialul predat și în concordanță cu obiectivele educaționale.
- ➔ Folosirea șabloanelor: Utilizați șabloanele disponibile pentru a economisi timp și a crea activități eficiente.
- ➔ Includerea diverselor tipuri de întrebări: Varietatea tipurilor de întrebări poate menține interesul elevilor și poate acoperi mai multe aspecte ale materialului de studiu.
- ➔ Desfășurarea de sesiuni de revcapitulare: Folosiți Kahoot! pentru a recapitula materialele înainte de teste sau examene, ceea ce poate ajuta elevii să își consolideze cunoștințele.
- ➔ Competitivitate benefică: Încurajați o competiție pozitivă, subliniind importanța învățării și progresului personal mai mult decât clasamentul.

EXEMPLE DE UTILIZARE

- Recapitulare pentru teste: Profesorii pot crea kahoot-uri pentru a ajuta elevii să recapituleze materialele înainte de teste sau examene.
- Introducerea de concepte noi: Kahoot! poate fi folosit pentru a introduce concepte noi într-un mod interactiv și atractiv.
- Evaluări rapide: Platforma poate fi utilizată pentru evaluări rapide și informale ale înțelegerii elevilor asupra materialului recent predat.
- Învățare colaborativă: Elevii pot lucra în echipe pentru a răspunde la întrebări, încurajând colaborarea și discuțiile de grup.

AVANTAJE ALE UTILIZĂRII KAHOOT! PENTRU ELEVII CU DEFICIENȚE MINTALE SAU CES

- ✓ Interactivitate și implicare: Elementele de gamificare și interactivitate ale Kahoot! pot spori implicarea și motivația elevilor, făcând învățarea mai atractivă.
- ✓ Feedback imediat: Feedback-ul instantaneu ajută elevii să înțeleagă și să corecteze greșelile imediat, ceea ce este benefic pentru învățarea lor.
- ✓ Flexibilitate: Kahoot! permite personalizarea quiz-urilor pentru a se potrivi nivelului de abilitate și nevoilor fiecărui elev.
- ✓ Simplitate și claritate: Interfața simplă și intuitivă a platformei facilitează utilizarea pentru elevii cu dificultăți de învățare.

RECOMANDĂRI PENTRU UTILIZARE

- ✚ Simplificarea întrebărilor: Asigurați-vă că întrebările sunt clare și simple, utilizând un limbaj accesibil și evitând formulările complicate.
- ✚ Utilizarea de imagini și sunete: Integrați imagini, sunete și videoclipuri pentru a sprijini înțelegerea și a face quiz-urile mai accesibile pentru elevii care au nevoie de suport vizual și auditiv.
- ✚ Instrucțiuni clare: Oferiți instrucțiuni clare și concise înainte de a începe fiecare quiz, și, dacă este necesar, repetați-le pe parcurs.
- ✚ Pauze și ritm adaptat: Adaptați ritmul jocului pentru a permite elevilor să aibă suficient timp să răspundă la întrebări și să proceseze informațiile.
- ✚ Grupuri mici: Dacă este posibil, utilizați Kahoot! în grupuri mici pentru a oferi un sprijin mai personalizat și pentru a reduce anxietatea.
- ✚ Focus pe succes și încurajare: Puneți accent pe succesul și progresul individual, oferind laude și încurajări pentru a motiva elevii.

EXEMPLE DE ADAPTĂRI

- Quiz-uri vizuale: Creați quiz-uri care se bazează pe imagini sau videoclipuri pentru a ajuta elevii să înțeleagă mai bine întrebările.
- Întrebări cu răspunsuri scurte și clare: Formulați întrebările și răspunsurile într-un mod concis și clar pentru a facilita înțelegerea.

- Repetiție și practică: Folosiți Kahoot! pentru a repeta și consolida cunoștințele, oferind multiple oportunități de practică.
- Activități colaborative: Permiteți elevilor să colaboreze în echipe, astfel încât să poată discuta și ajuta reciproc în timpul jocului.

CONCLUZIE

Kahoot! este un instrument puternic care aduce un element de distracție și interactivitate în educație. Prin utilizarea sa, profesorii pot spori angajamentul și motivația elevilor, facilitând în același timp o învățare activă și eficientă. Platforma este versatilă și poate fi adaptată pentru a se potrivi nevoilor diferitelor clase și niveluri de învățământ, fiind o resursă valoroasă pentru orice profesor. Kahoot! poate fi un instrument valoros în educația elevilor cu deficiențe mintale sau CES, oferind un mediu de învățare interactiv și motivant. Prin adaptarea conținutului și a ritmului quiz-urilor la nevoile specifice ale acestor elevi, profesorii pot crea experiențe de învățare eficiente și plăcute. Asigurarea unui suport adecvat și a unui mediu de învățare pozitiv este esențială pentru succesul utilizării Kahoot! cu elevii cu cerințe educaționale speciale.

Quizizz

<https://quizizz.com>



Quizizz este o platformă online destinată educației, care permite profesorilor și elevilor să creeze și să participe la chestionare interactive, lecții și alte activități de învățare. Această platformă poate fi utilizată pentru a evalua cunoștințele elevilor într-un mod distractiv și captivant.

Prin intermediul Quizizz, profesorii pot crea întrebări multiple și să le organizeze într-un quiz personalizat, care poate fi apoi atribuit elevilor. Elevii pot accesa quizurile online și le pot completa în timp real, fie individual, fie în competiție cu colegii lor.

CARACTERISTICILE ȘI ASPECTELE ESENȚIALE

- 1. Chestionare interactive:** Profesorii pot crea chestionare cu răspunsuri multiple, pe care elevii le pot parcurge într-un mediu distractiv și asemănător unui joc. Chestionarele pot include imagini, audio și video pentru a le face mai captivante.
- 2. Opțiuni live și asincron:** Chestionarele pot fi desfășurate în timp real, în clasă, sau pot fi atribuite ca teme pentru acasă, oferind flexibilitate în modul și momentul în care elevii participă.
- 3. Elemente de gamificare:** Quizizz include elemente de gamificare, cum ar fi puncte, clasamente și "power-ups", pentru a motiva elevii și a face învățarea mai plăcută.
- 4. Feedback în timp real:** Elevii primesc feedback instantaneu asupra răspunsurilor lor, ajutându-i să înțeleagă greșelile și să învețe din acestea imediat.
- 5. Rapoarte și analize:** Profesorii au acces la rapoarte și analize detaliate care urmăresc performanța elevilor, ajutându-i să identifice zonele în care elevii pot avea nevoie de suport suplimentar.

6. **Personalizare și partajare:** Educatorii pot personaliza chestionarele pentru a se potrivi planurilor lor de lecție și le pot partaja cu alți profesori. Există, de asemenea, o bibliotecă mare de chestionare pre-făcute disponibile pentru utilizare.
7. **Integrare cu alte instrumente:** Quizizz poate fi integrat cu diverse sisteme de management al învățării (LMS) și alte instrumente educaționale, facilitând încorporarea acestuia în fluxurile de lucru existente din clasă.
8. **Accesibilitate:** Platforma este concepută pentru a fi accesibilă pe diverse dispozitive, inclusiv computere, tablete și smartphone-uri, asigurându-se că elevii pot participa indiferent de dispozitivul pe care îl dețin.

Caracteristica distinctivă a Quizizz este abordarea sa ludică și interactivă. Elevii pot concura pentru a câștiga puncte și pentru a urca în clasament în timpul quizurilor, ceea ce îi motivează să se angajeze activ în procesul de învățare.

Quizizz este utilizat pe scară largă în mediile educaționale pentru a îmbunătăți învățarea prin conținut interactiv și captivant, devenind un instrument popular atât pentru profesori, cât și pentru elevi.

AVANTAJE PENTRU ELEVII CU DEFICIENȚE MINTALE

1. Personalizarea învățării:

- Adaptare la nevoile individuale: Quizizz permite personalizarea chestionarelor pentru a se potrivi nevoilor și abilităților fiecărui elev. Profesorii pot ajusta dificultatea întrebărilor și pot include suporturi vizuale și auditive.
- Ritm de învățare propriu: Elevii pot parcurge chestionarele în propriul ritm, având posibilitatea de a relua întrebările și a corecta răspunsurile greșite.

2. Învățare interactivă:

- Elemente gamificate: Funcțiile de gamificare, cum ar fi punctajele, leaderboard-urile și feedback-ul imediat, fac învățarea mai atractivă și captivantă pentru elevi.
- Interactivitate: Quizizz oferă o experiență de învățare interactivă care stimulează implicarea activă și interesul elevilor.

3. Îmbunătățirea abilităților de memorie și retenție:

- Repetare și practică: Elevii pot practica și repeta conceptele prin chestionare interactive, ceea ce ajută la consolidarea cunoștințelor și îmbunătățirea memoriei.

- Feedback imediat: Răspunsurile corecte și greșite sunt marcate imediat, oferind feedback instantaneu care ajută la corectarea greșelilor și îmbunătățirea înțelegerii.

4. Accesibilitate și suport tehnologic:

- Compatibilitate cu diverse dispozitive: Quizizz este accesibil pe multiple dispozitive, inclusiv computere, tablete și smartphone-uri, ceea ce permite elevilor să acceseze chestionarele oriunde și oricând.
- Suport pentru diferite stiluri de învățare: Platforma suportă diverse moduri de prezentare a informației, inclusiv text, imagini, audio și video, ajutând elevii cu diferite stiluri de învățare să înțeleagă și să rețină mai bine materialul.

5. Dezvoltarea abilităților sociale și de colaborare:

- Chestionare de grup: Quizizz permite realizarea de chestionare de grup, încurajând colaborarea și lucrul în echipă între elevi.
- Împărtășirea rezultatelor: Elevii pot împărtăși rezultatele și pot discuta despre răspunsurile corecte și greșite, ceea ce promovează comunicarea și învățarea colaborativă.

6. Evaluare și monitorizare:

- Monitorizarea progresului: Profesorii pot monitoriza progresul elevilor prin rapoartele detaliate oferite de Quizizz, identificând punctele tari și ariile care necesită îmbunătățire.
- Evaluare continuă: Quizizz facilitează evaluarea continuă a cunoștințelor elevilor, oferind informații valoroase despre performanța și progresul acestora.

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI

- Chestionare personalizate:
 - Profesorii pot crea chestionare personalizate care includ suporturi vizuale și auditive pentru a ajuta elevii cu dificultăți de învățare.
- Repetare și consolidare:
 - Elevii pot folosi Quizizz pentru a repeta și consolida cunoștințele înainte de teste sau examene, beneficiind de feedback-ul imediat și corecțiile automate.
- Jocuri educaționale:
 - Organizarea de jocuri educaționale în clasă, folosind Quizizz, poate stimula competitivitatea sănătoasă și poate face învățarea mai distractivă.

- Învățare colaborativă:
 - Chestionarele de grup pot fi folosite pentru a încuraja colaborarea și comunicarea între elevi, ajutându-i să lucreze împreună și să își împărtășească cunoștințele.
- Evaluare formativă:
 - Quizizz poate fi folosit pentru evaluarea formativă, oferind profesorilor informații despre nivelul de înțelegere al elevilor și ajutând la ajustarea metodelor de predare în consecință.

Utilizarea Quizizz în învățământul special aduce multiple beneficii, facilitând o învățare personalizată, interactivă și captivantă. Platforma ajută la îmbunătățirea abilităților de memorie și retenție, oferă suport tehnologic accesibil și promovează colaborarea și evaluarea continuă. Quizizz este un instrument valoros pentru a sprijini elevii cu nevoi educaționale speciale în procesul lor de învățare și dezvoltare.

Book Creator

<https://bookcreator.com>



Book Creator este o aplicație care permite utilizatorilor să creeze cărți digitale interactive și multimedia.

CARACTERISTICI ALE APLICAȚIEI BOOK CREATOR

- Creați cărți digitale: Utilizatorii pot crea cărți digitale personalizate, adăugând texte, imagini, videoclipuri, sunete și alte elemente multimedia.
- Interactivitate: Aplicația permite includerea elementelor interactive în cărțile create, precum link-uri, butoane interactive și elemente de navigare.
- Design personalizat: Utilizatorii au control complet asupra aspectului și structurii cărților lor, putând să-și personalizeze designul și aspectul.
- Colaborare: Book Creator permite colaborarea între mai mulți utilizatori în timp real, permițând astfel crearea de cărți împreună cu alți colegi sau elevi.
- Accesibilitate: Aplicația este concepută să fie ușor de utilizat și accesibilă, fiind potrivită pentru utilizatori de toate vârstele și nivelurile de competențe tehnologice.
- Distribuie și publicare: Cărțile create pot fi distribuite și partajate în diverse moduri, inclusiv prin exportarea lor în diferite formate de fișiere sau prin încărcarea lor pe platforme online.
- Utilizare în educație: Book Creator este folosit pe scară largă în domeniul educației, fiind utilizat de profesori și elevi pentru a crea materiale didactice interactive, proiecte școlare și portofolii digitale.

- Suport tehnic: Aplicația oferă suport tehnic pentru utilizatori, inclusiv tutoriale, ghiduri și resurse online pentru a-i ajuta să utilizeze în mod eficient toate caracteristicile și funcționalitățile aplicației.

Book Creator este o unealtă versatilă și creativă care permite utilizatorilor să creeze cărți digitale captivante și interactive, fiind folosită într-o varietate de contexte, de la educație până la afaceri și creație de conținut.

În contextul învățământului special, Book Creator oferă numeroase beneficii și modalități de utilizare pentru a sprijini învățarea și dezvoltarea elevilor cu nevoi educaționale speciale.

Câteva moduri prin care Book Creator poate fi folosit eficient în acest context:

1. Îmbunătățirea abilităților de comunicare:

- Crearea povestirilor personale: Elevii pot crea cărți despre propriile experiențe și interese, dezvoltându-și abilitățile de comunicare scrisă și verbală.
- Înregistrări audio și video: Posibilitatea de a adăuga înregistrări audio și video permite elevilor care au dificultăți de scriere să exprime idei și povești într-un mod accesibil.

2. Stimularea creativității:

- Design personalizat: Elevii pot personaliza designul cărților, alegând dintre diverse teme, culori și fonturi, stimulându-le creativitatea și simțul estetic.
- Elemente multimedia: Adăugarea de imagini, videoclipuri, muzică și desene facilitează expresia creativă și ajută la crearea unor cărți captivante și interactive.

3. Învățare interactivă:

- Activități interactive: Elevii pot crea activități interactive în cărțile lor, cum ar fi quiz-uri, jocuri și exerciții, care îi ajută să își fixeze cunoștințele într-un mod atractiv.
- Feedback imediat: Funcționalitățile interactive oferă feedback imediat, încurajând auto-corectarea și învățarea autonomă.

4. Personalizarea învățării:

- Adaptare la nevoile individuale: Book Creator permite personalizarea materialelor educaționale, astfel încât acestea să se potrivească nevoilor și ritmului fiecărui elev.
- Ritmul propriu: Elevii pot lucra la propriul ritm, având posibilitatea de a revizui și de a edita cărțile ori de câte ori este necesar.

5. Dezvoltarea abilităților tehnice:

- Familiarizarea cu tehnologia: Utilizarea Book Creator ajută elevii să își dezvolte abilitățile digitale și să se familiarizeze cu utilizarea instrumentelor tehnologice.
- Independență digitală: Aplicația contribuie la creșterea independenței și încrederii în utilizarea tehnologiei, oferind un mediu sigur și controlat.

6. Suport emoțional și terapeutic:

- Expresie emoțională: Elevii pot folosi aplicația pentru a crea jurnale sau cărți despre sentimentele și emoțiile lor, ceea ce poate fi terapeutic și benefic pentru sănătatea lor emoțională.
- Reducerea anxietății: Activitățile creative și interactive pot reduce anxietatea și stresul asociate cu învățarea tradițională.

7. Colaborare și lucru în echipa:

- Proiecte de grup: Book Creator permite colaborarea între elevi, care pot lucra împreună la proiecte comune, învățând să colaboreze și să comunice eficient.
- Partajarea creațiilor: Cărțile create pot fi partajate cu colegii, profesorii și familiile, promovând schimbul de idei și recunoașterea eforturilor.

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI

1. Povești sociale:

- Elevii pot crea povești care descriu situații sociale și comportamente adecvate, ajutându-i să înțeleagă și să practice interacțiunile sociale.

2. Jurnale digitale:

- Elevii pot ține jurnale zilnice sau săptămânale în care își documentează gândurile, activitățile și progresul, oferindu-le o modalitate de a reflecta asupra învățării lor.

3. Cărți tematice:

- Elevii pot crea cărți pe diverse teme educaționale, cum ar fi științe, istorie sau literatură, consolidându-și cunoștințele prin activități practice.

4. Manuale personalizate:

- Profesorii pot crea manuale personalizate adaptate nevoilor fiecărui elev, includând texte simplificate, imagini explicative și exerciții interactive.

CONCLUZIE

Utilizarea Book Creator în învățământul special oferă o gamă largă de beneficii, contribuind la dezvoltarea abilităților de comunicare, stimularea creativității, învățarea interactivă și personalizată, precum și sprijinirea dezvoltării emoționale și sociale. Aplicația este un instrument versatil și accesibil care poate transforma experiența educațională pentru elevii cu nevoi speciale, facilitând învățarea într-un mod captivant și adaptat fiecărui individ.

ChatterPix Kids

<https://chatterkid.ro>



Este o aplicație mobilă care permite utilizatorilor să adauge guri animate la fotografii, permițând obiectelor și personajelor să "vorbească" într-un mod amuzant.

CARACTERISTICI ALE APLICAȚIEI CHATTERPIX

- Adăugarea de guri animate: Utilizatorii pot selecta o fotografie sau o imagine și pot desena o gură animată pe obiectul sau personajul din imagine.
- Înregistrare audio: Aplicația permite înregistrarea unei înregistrări audio de până la 30 de secunde, pe care o pot adăuga la imaginea animată pentru a face ca obiectul sau personajul să "vorbească".
- Personalizare și editare: Utilizatorii pot personaliza aspectul și culorile gurii animate și pot regla poziția și dimensiunea acesteia pentru a se potrivi cu imaginea.
- Efecte și stiluri: Chatterpix oferă o varietate de efecte și stiluri de guri animate, permițând utilizatorilor să aleagă cel care se potrivește cel mai bine imaginii și mesajului lor.
- Partajare și distribuire: După ce au creat imaginea animată, utilizatorii pot partaja rezultatul final prin intermediul rețelelor sociale sau pot salva imaginea pe dispozitivul lor pentru a o partaja ulterior.
- Utilizare în educație și distracție: Chatterpix este folosit în mod frecvent în mediul educațional pentru a crea proiecte școlare creative și amuzante, dar poate fi, de asemenea, utilizat pentru a crea conținut distractiv și captivant în afara mediului școlar.

Chatterpix este o aplicație distractivă și simplă de utilizat, care încurajează creativitatea și exprimarea personală prin intermediul animațiilor amuzante și interactive.

Chatterpix poate juca un rol semnificativ în învățământul special, oferind diverse avantaje și oportunități de învățare pentru elevii cu nevoi educaționale speciale. Iată câteva moduri prin care Chatterpix poate fi utilizat eficient în acest context:

1. Îmbunătățirea abilităților de comunicare:

- Dezvoltarea limbajului verbal: Elevii cu dificultăți de vorbire pot practica articularea și pronunția într-un mod distractiv și non-amenințător.
- Feedback vizual și auditiv: Vizualizarea mișcărilor gurii și ascultarea înregistrărilor vocale oferă feedback imediat, ajutând elevii să își corecteze greșelile.

2. Creșterea motivației și a implicării:

- Activități ludice: Chatterpix transformă învățarea într-o activitate ludică, ceea ce poate crește motivația și implicarea elevilor în activitățile educative.
- Realizări imediate: Elevii văd rezultatele muncii lor imediat, ceea ce poate spori satisfacția și încrederea în sine.

3. Personalizarea învățării:

- Adaptare la nevoile individuale: Aplicația poate fi utilizată pentru a crea materiale de învățare personalizate care se potrivesc nevoilor și abilităților fiecărui elev.
- Pace și repetare: Elevii pot lucra în ritmul lor și pot repeta activitățile ori de câte ori este necesar pentru a învăța și a înțelege conceptele.

4. Dezvoltarea abilităților sociale:

- Interacțiuni simulate: Elevii pot crea scenarii sociale și pot practica interacțiuni verbale, ceea ce îi ajută să își dezvolte abilitățile sociale într-un mediu controlat.
- Colaborare și partajare: Aplicația poate fi folosită în activități de grup, încurajând colaborarea și schimbul de idei între elevi.

5. Învățare vizuală și auditivă:

- Suport vizual și auditiv: Elevii care beneficiază de suporturi vizuale și auditive găsesc în Chatterpix un instrument util pentru a învăța noi concepte și vocabular.
- Asocierea sunetelor cu imagini: Aplicația ajută la asocierea sunetelor cu imaginile, facilitând învățarea prin multiple canale senzoriale.

6. Dezvoltarea abilităților tehnice:

- Utilizarea tehnologiei: Chatterpix ajută elevii să își dezvolte abilitățile digitale într-un mod simplu și accesibil.

- Independență digitală: Utilizarea aplicației contribuie la creșterea independenței și încrederii în utilizarea tehnologiei.

7. Suport emoțional și terapeutic:

- Expresie emoțională: Elevii pot folosi Chatterpix pentru a exprima emoții și gânduri, ceea ce poate fi terapeutic și benefic pentru sănătatea lor emoțională.
- Reducerea anxietății: Activitățile creative și interactive pot reduce anxietatea și stresul asociate cu învățarea tradițională.

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI

1. Povești sociale:

- Elevii pot crea scenarii și povestiri care îi ajută să înțeleagă și să practice comportamente sociale adecvate.

2. Prezentări personalizate:

- Elevii pot crea prezentări despre ei înșiși, despre interesele și abilitățile lor, ajutându-i să își dezvolte încrederea în sine.

3. Învățarea vocabularului:

- Elevii pot folosi Chatterpix pentru a învăța și a exersa cuvinte noi, asociind imaginile cu sunetele corespunzătoare.

4. Explorarea emoțiilor:

- Crearea de personaje care exprimă diferite emoții poate ajuta elevii să recunoască și să înțeleagă mai bine propriile emoții și pe ale altora.

CONCLUZIE

Chatterpix oferă un instrument versatil și eficient pentru a sprijini învățarea și dezvoltarea elevilor cu nevoi educaționale speciale, oferind oportunități de a îmbunătăți abilitățile de comunicare, de a stimula creativitatea și de a învăța într-un mod interactiv și personalizat.

Virtual Board

<https://vboard.ro/>



VBoard este o aplicație de tablă virtuală din România, concepută pentru educație interactivă și colaborare online. Oferă funcții precum instrumente de desen, adăugare de text, încărcare de imagini și colaborare în timp real. Este destinată să îmbunătățească predarea online și să faciliteze sesiunile de brainstorming.

CARACTERISTICI ALE APLICAȚIEI

- ✓ **Colaborare în timp real:** Utilizatorii pot adăuga, edita și șterge conținut simultan.
- ✓ **Instrumente de desen:** Pensule, markere, forme și instrumente de desen liber.
- ✓ **Note online:** Adăugarea de note virtuale pentru brainstorming și organizare.
- ✓ **Încărcare de imagini și fișiere:** Posibilitatea de a încărca și integra imagini, documente și alte fișiere.
- ✓ **Șabloane:** Diverse șabloane pentru activități specifice, cum ar fi planificarea proiectelor sau sesiuni de brainstorming.
- ✓ **Stocare în cloud:** Salvarea și partajarea ușoară a tablourilor virtuale prin servicii de stocare în cloud.
- ✓ **Exportare:** Opțiuni de exportare a tablourilor în formate precum PDF sau PNG.

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI

1. Predare și Prezentări

- Profesorii pot folosi tabla virtuală pentru a prezenta lecții interactive
- Elevii pot participa la lecții în timp real, scriind sau desenând pe tablă
- Utilizarea de imagini, videoclipuri și animații pentru a ilustra concept

2. Colaborare în Grup

- Elevii pot lucra în echipe pe proiecte comune, adăugând idei și comentarii în timp real
- Activități de brainstorming, unde fiecare participant contribuie cu idei pe tablă

3. Exerciții Interactive

- Crearea și rezolvarea problemelor matematice sau exerciții de gramatică
- Jocuri educative și quiz-uri care pot fi completate pe tablă

4. Feedback și Evaluare

- Profesor
- Elevii pot primi feedback instantaneu pe lucrările lor

CONCLUZIE

Tabla virtuală reprezintă un instrument valoros în mediul educațional, contribuind la creșterea interactivității, colaborării și eficienței procesului de învățare.

Prin integrarea acestor tehnologii în activitățile școlare, școlile pot oferi o adaptare modernă la cerințele societăților contemporane și la nevoile individuale ale elevilor. Investiția în astfel de instrumente nu doar că îmbunătățește calitatea educației, dar și pregătește elevii pentru provocările viitorului.

Mindomo

<https://www.mindomo.com/>



Mindomo este o aplicație de mapare a minții și de creare a diagramei care te ajută să-ți organizezi ideile, să faci brainstorming și să colaborezi cu alții în timp real. Este utilizată în diverse contexte, de la educație la afaceri, și oferă o varietate de instrumente pentru a crea, a edita și a partaja hărți mentale, diagrame conceptuale, diagrame de Gantt și alte tipuri de diagrame.

CARACTERISTICI ALE APLICAȚIEI

- ✓ Crearea de hărți mentale și diagrame conceptuale: Poți organiza ideile tale vizual, creând hărți mentale sau diagrame conceptuale care să arate relațiile dintre diferite concepte sau idei.
- ✓ Colaborare în timp real: Mindomo permite utilizatorilor să lucreze la proiecte împreună în timp real, facilitând colaborarea în echipă.
- ✓ Integrare cu alte aplicații: Poți integra Mindomo cu alte aplicații populare, precum Google Drive, Microsoft Office și alte platforme de colaborare, pentru a importa și exporta date în mod eficient.
- ✓ Suport pentru diferite formate de fișiere: Mindomo suportă o varietate de formate de fișiere, inclusiv text, imagini, videoclipuri și documente, permițându-ți să adaugi conținut variat în proiectele tale.
- ✓ Funcții avansate de organizare și planificare: Aplicația oferă funcții avansate de organizare și planificare, precum diagrame de Gantt și alte instrumente de gestionare a proiectelor.
- ✓ Disponibilitate multi-platformă: Poți accesa Mindomo pe mai multe dispozitive, inclusiv pe computere, telefoane și tablete, deoarece este disponibil atât ca aplicație web, cât și ca aplicație mobilă.

Acestea sunt doar câteva aspecte esențiale ale aplicației Mindomo. Dacă ești interesat să afli mai multe, îți recomand să explorezi în detaliu platforma și să vezi cum poate fi utilizată pentru nevoile tale specifice.

Mindomo poate fi o resursă valoroasă și în educația specială, oferind un mediu interactiv și flexibil pentru a sprijini nevoile diverse ale elevilor cu cerințe educaționale speciale.

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI

1. Organizarea informațiilor: Pentru elevii cu nevoi speciale, organizarea informațiilor poate fi crucială. Cu Mindomo, acești elevi pot crea hărți mentale sau diagrame conceptuale pentru a organiza informațiile într-un mod vizual și structurat, facilitând înțelegerea și asimilarea acestora.
2. Crearea planurilor de învățare personalizate: Mindomo permite educatorilor să creeze planuri de învățare personalizate pentru fiecare elev cu nevoi speciale. Aceste planuri pot include obiective, strategii de învățare, resurse și evaluări, iar utilizarea hărților mentale sau a altor diagrame poate face planurile mai accesibile și mai ușor de înțeles pentru elevi.
3. Facilitarea procesului de învățare și memorare: Pentru elevii cu diverse dificultăți de învățare, Mindomo poate fi folosit pentru a crea resurse de învățare interactive și captivante. Prin utilizarea elementelor vizuale, a culorilor și a structurii, informațiile pot fi prezentate într-un mod mai ușor de înțeles și de reținut.
4. Sprijinirea comunicării și a gândirii critice: Mindomo poate fi utilizat pentru a stimula gândirea critică și pentru a dezvolta abilitățile de comunicare la elevii cu nevoi speciale. Aceștia pot crea hărți mentale pentru a explora și a organiza ideile lor, pentru a face conexiuni și pentru a-și exprima gândurile într-un mod structurat și coerent.
5. Colaborare și interacțiune: Mindomo permite colaborarea în timp real, permițând elevilor și educatorilor să lucreze împreună la proiecte și să interacționeze în mod eficient. Aceasta poate fi utilă în stimularea interacțiunii sociale și în dezvoltarea abilităților de lucru în echipă la elevii cu nevoi speciale.
6. Monitorizarea progresului: Mindomo oferă instrumente pentru monitorizarea progresului și a performanței elevilor. Prin urmărirea evoluției și a activităților din

cadrul hărților mentale sau a altor diagrame create, educatorii pot evalua și adapta mai bine strategiile de învățare pentru a răspunde nevoilor individuale ale fiecărui elev.

CONCLUZIE

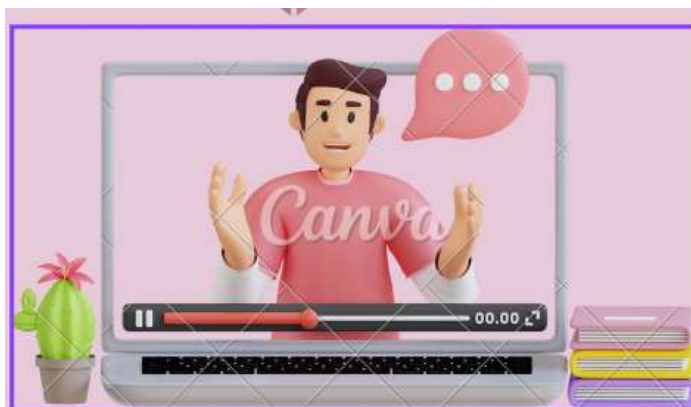
Mindomo poate fi o unealtă valoroasă în educația specială, oferind un mediu interactiv și flexibil care să sprijine procesul de învățare și dezvoltare a elevilor cu cerințe educaționale speciale. Utilizarea hărților mentale și a altor diagrame poate facilita înțelegerea, organizarea și comunicarea informațiilor, contribuind la succesul și progresul acestor elevi.

Canva

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

Canva

Canva este o aplicație extrem de versatilă și ușor de folosit, iar în domeniul educației poate fi utilizată într-o varietate de moduri pentru a crea materiale didactice, prezentări, afișe și multe altele.



CARACTERISTICILE APLICAȚIEI

- 🌿 Instrumente de design ușor de utilizat: Canva oferă o gamă largă de instrumente de design, care sunt ușor de înțeles și de utilizat chiar și pentru cei fără experiență în design grafic. Interfața intuitivă permite utilizatorilor să creeze designuri profesionale într-un mod simplu și rapid.
- 🌿 Șabloane și elemente grafice variate: Platforma oferă o varietate de șabloane predefinite pentru diferite tipuri de proiecte, cum ar fi afișe, prezentări, postări pe rețelele de socializare, cărți de vizită și multe altele. Utilizatorii pot alege dintr-o gamă largă de elemente grafice, imagini, fundaluri și fonturi pentru a personaliza designul lor.
- 🌿 Bibliotecă extinsă de imagini și elemente grafice: Canva pune la dispoziție o vastă bibliotecă de imagini, fotografii, ilustrații, iconițe și alte elemente grafice, care pot fi utilizate gratuit sau care pot fi achiziționate la un preț accesibil. Această bibliotecă

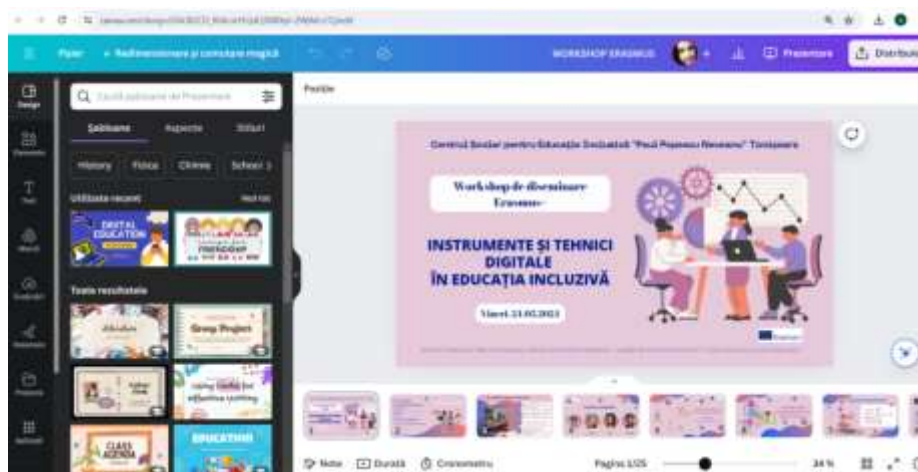
extinsă de resurse ajută utilizatorii să își personalizeze proiectele și să le facă mai atractive și mai profesionale.

-  Instrumente de colaborare și partajare: Canva oferă instrumente puternice pentru colaborare și partajare, permițând utilizatorilor să lucreze împreună la proiecte și să împărtășească designurile lor cu alții. Utilizatorii pot invita alți utilizatori să editeze designul lor în timp real și pot partaja designurile finale prin intermediul linkurilor sau prin descărcarea lor în diferite formate de fișiere.
-  Personalizare avansată: Canva oferă o gamă largă de opțiuni de personalizare avansată, care permit utilizatorilor să-și ajusteze designurile în mod detaliat. Utilizatorii pot modifica culorile, dimensiunile, fonturile și alte aspecte ale designului lor pentru a se potrivi cu nevoile și preferințele lor.
-  Compatibilitate multi-platformă: Canva este disponibil pe mai multe platforme, inclusiv pe web, iOS și Android, permițând utilizatorilor să acceseze și să editeze designurile lor de pe diferite dispozitive.
-  Opțiuni de export și tipărire: Utilizatorii pot exporta designurile lor în diferite formate de fișiere, precum PNG, JPEG, PDF și alte formate de fișiere. De asemenea, Canva oferă opțiuni de tipărire, permițând utilizatorilor să tipărească designurile lor în diferite formate și dimensiuni.

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI

1. Crearea materialelor didactice: Profesorii pot folosi Canva pentru a crea materiale didactice atractive, cum ar fi foi de lucru, fișe de lucru, prezentări și teste. Canva oferă o gamă largă de șabloane și instrumente de design, permițându-le profesorilor să creeze materiale personalizate și captivante într-un timp scurt.
2. Design grafic pentru proiecte școlare: Elevii pot folosi Canva pentru a crea proiecte școlare, cum ar fi afișe, prezentări și broșuri. Aplicația oferă o varietate de șabloane și elemente grafice, permițându-le elevilor să-și exprime creativitatea și să creeze proiecte vizual atractive și profesionale.
3. Crearea de prezentări atractive: Canva poate fi utilizată pentru a crea prezentări atractive și profesionale pentru orele de curs sau proiectele școlare. Elevii și profesorii pot folosi diferite șabloane, imagini, grafice și texte pentru a crea prezentări captivante și ușor de înțeles.

4. Design de afișe pentru evenimente școlare: Canva poate fi folosită pentru a crea afișe atractive pentru evenimente școlare, precum serbările, concursurile sau întâlnirile părinților cu profesorii. Elevii sau cadrele didactice pot folosi diferite șabloane și elemente grafice pentru a crea afișe personalizate și profesionale.
5. Crearea de infografice pentru învățare vizuală: Canva poate fi folosită pentru a crea infografice educative și atractive. Infografiile pot fi folosite pentru a prezenta informații complexe într-un mod simplu și ușor de înțeles, facilitând învățarea vizuală și reținerea informațiilor.
6. Dezvoltarea abilităților de design și creativitate: Utilizarea Canva în educație poate ajuta elevii să-și dezvolte abilitățile de design grafic și creativitate. Lucrând cu diferite elemente grafice, culori și compoziții, elevii pot învăța principiile designului și pot îmbunătăți capacitatea lor de a comunica vizual.
7. Colaborarea și partajarea materialelor: Canva oferă opțiuni pentru colaborare și partajare, permițând elevilor și profesorilor să lucreze împreună la proiecte și să împărtășească materialele create în mod eficient.



CONCLUZIE

Canva poate fi o unealtă valoroasă în educație, oferind posibilități ample pentru crearea de materiale didactice atractive și profesionale, precum și pentru dezvoltarea abilităților de design și creativitate ale elevilor.

Story Jumper

<https://www.storyjumper.com/>



Este o platformă online care permite utilizatorilor să creeze și să publice cărți electronice personalizate pentru copii. Este o unealtă puternică și versatilă, în special în contextul educațional.

CARACTERISTICILE APLICAȚIEI

- ✓ Creați și personalizați cărți electronice: StoryJumper oferă o varietate de instrumente pentru a crea cărți electronice personalizate. Utilizatorii pot alege dintr-o gamă largă de șabloane, personaje, fundaluri și elemente grafice pentru a-și construi poveștile lor.
- ✓ Folosiți instrumente de design ușor de utilizat: Platforma este proiectată pentru a fi accesibilă și ușor de utilizat, chiar și pentru cei fără experiență în design grafic. Utilizatorii pot adăuga și pot edita text, pot încărca și pot edita imagini, pot ajusta layout-ul și pot personaliza aspectul cărții lor în modul dorit.
- ✓ Ilustrațiile și sunetele interactive: StoryJumper permite utilizatorilor să adauge ilustrații și sunete interactive în cărțile lor electronice. Aceasta oferă o experiență de lectură mai captivantă și interactivă pentru copii.
- ✓ Colaborare în timp real: Platforma permite mai multor utilizatori să lucreze împreună la o carte electronică în timp real, facilitând colaborarea între elevi și între elevi și profesori.
- ✓ Publicare și partajare: După ce o carte electronică este finalizată, utilizatorii pot să o publice și să o partajeze cu alții. Cărțile pot fi distribuite digital sau pot fi comandate ca și cărți tipărite.
- ✓ Utilizare în educație: StoryJumper poate fi utilizat în mod eficient în educație pentru a stimula creativitatea, pentru a dezvolta abilitățile de scriere și de citire ale elevilor și pentru a încuraja exprimarea lor artistică. De asemenea, poate fi folosit ca un instrument pentru proiecte de cercetare, prezentări și evaluări.

- ✓ Conținut sigur și adecvat vârstei: Platforma este proiectată special pentru copii și oferă conținut sigur și adecvat vârstei. De asemenea, toate cărțile sunt supuse unui proces de moderare pentru a se asigura că respectă standardele de calitate și de siguranță ale platformei.

StoryJumper este o unealtă versatilă și puternică pentru crearea și publicarea de cărți electronice personalizate pentru copii. Este o resursă valoroasă în educație, oferind o modalitate captivantă și interactivă de a stimula creativitatea și de a dezvolta abilitățile de scriere și de citire ale elevilor.

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI

Creați o poveste colectivă: Profesorul poate împărți clasa în grupuri mici și le poate asigna fiecărui grup o parte a poveștii. Fiecare grup va folosi StoryJumper pentru a crea și ilustra partea sa a poveștii. La final, toate părțile pot fi adunate pentru a crea o poveste completă, realizată în mod colaborativ de întreaga clasă.

1. Adaptarea unei povestiri clasice: Elevii pot folosi StoryJumper pentru a adapta o povestire clasică sau un basm într-o carte electronică. Această activitate îi va încuraja să-și folosească imaginația și creativitatea, să dezvolte abilitățile de scriere și să își îmbunătățească abilitățile de analiză și interpretare a textului.
2. Creați un ghid ilustrat: Elevii pot folosi StoryJumper pentru a crea un ghid ilustrat pe un subiect specific. De exemplu, pot crea un ghid ilustrat despre anotimpurile anului, despre animalele din junglă sau despre corpul uman. Această activitate îi va ajuta să își consolideze cunoștințele și să își dezvolte abilitățile de comunicare vizuală.
3. Creați o poveste cu elemente interactive: Elevii pot folosi StoryJumper pentru a crea o poveste cu elemente interactive, cum ar fi butoane de sunet sau elemente de glisare. Această activitate le va permite să experimenteze cu diferite funcții ale platformei și să creeze o experiență interactivă pentru cititori.
4. Creați o carte de informații despre un subiect școlar: Elevii pot folosi StoryJumper pentru a crea o carte electronică de informații despre un subiect specific din programa școlară. Această activitate îi va ajuta să-și consolideze cunoștințele și să își îmbunătățească abilitățile de cercetare, scriere și design.
5. Realizați o carte electronică pentru proiectul de cercetare: Elevii pot folosi StoryJumper pentru a crea o carte electronică pentru proiectele lor de cercetare. Aceasta poate fi o

modalitate captivantă și creativă de a-și prezenta descoperirile și de a-și împărtăși cunoștințele cu colegii și profesorii.

6. Creați o poveste motivatională sau educativă: Elevii pot folosi StoryJumper pentru a crea o poveste motivatională sau educativă pe un subiect care îi interesează. Aceasta poate fi o modalitate excelentă de a-și exprima gândurile și sentimentele și de a-și împărtăși ideile cu ceilalți.

Acestea sunt doar câteva exemple de activități școlare pe care le poți realiza folosind StoryJumper. Cu creativitate și imaginație, posibilitățile sunt nelimitate!

CONCLUZIE

StoryJumper este o resursă valoroasă în activitatea didactică, oferind multiple beneficii educaționale. Prin utilizarea acestei aplicații, profesorii pot îmbunătăți competențele de scriere și lectură ale elevilor, pot personaliza învățarea, pot stimula creativitatea și colaborarea și pot asigura un feedback constant și constructiv. Toate aceste elemente contribuie la o experiență educațională mai interactivă și mai eficientă.

Padlet

<https://padlet.com/>



Padlet este o platformă versatilă de colaborare și organizare, care permite utilizatorilor să creeze și să partajeze panouri digitale interactive.

CARACTERISTICILE APLICAȚIEI

- ✓ Panouri digitale personalizate: Utilizatorii pot crea panouri digitale personalizate în care să adauge diverse tipuri de conținut, cum ar fi texte, imagini, videoclipuri, linkuri web și fișiere.
- ✓ Diverse formate de conținut: Padlet acceptă o gamă largă de formate de conținut, permițând utilizatorilor să adauge texte formate, imagini JPG, PNG, GIF, videoclipuri YouTube, linkuri web, documente PDF, fișiere Word, Excel și multe altele.
- ✓ Interfață intuitivă și ușor de utilizat: Platforma oferă o interfață intuitivă și prietenoasă, care permite utilizatorilor să creeze și să editeze panouri digitale fără efort. Elementele pot fi plasate și aranjate pe panou printr-o simplă trăgând și plasând.
- ✓ Colaborare în timp real: Utilizatorii pot colabora în timp real la același panou digital, permițând mai multor persoane să adauge conținut și să interacționeze în mod simultan.
- ✓ Opțiuni de partajare și distribuire: Padlet oferă opțiuni flexibile de partajare și distribuire a panourilor digitale. Utilizatorii pot partaja panourile lor prin intermediul linkurilor, pot încorpora panourile în site-uri web sau le pot exporta sub formă de fișiere PDF sau imagine.
- ✓ Personalizare avansată: Utilizatorii pot personaliza aspectul și funcționalitatea panourilor lor digitale folosind o varietate de opțiuni de personalizare. Acestea includ modificarea fundalului, a culorilor, a dimensiunilor și a aspectului general al panoului.
- ✓ Funcții de comentarii și feedback: Padlet oferă funcții de comentarii și feedback, permițând utilizatorilor să lase comentarii și reacții la conținutul adăugat pe panou.

- ✓ **Securitate și confidențialitate:** Platforma oferă opțiuni de securitate și confidențialitate, permițând utilizatorilor să controleze cine poate accesa și edita panourile lor digitale.
- ✓ **Diverse moduri de utilizare:** Padlet poate fi utilizat într-o varietate de moduri, inclusiv pentru brainstorming, organizare, prezentare, colaborare, evaluare și multe altele.

Acestea sunt doar câteva dintre caracteristicile cheie ale aplicației Padlet, care fac din aceasta o unealtă valoroasă și versatilă pentru colaborare și organizare în mediul educațional și în alte contexte.

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI

1. **Brainstorming și generare de idei:** Creează un panou Padlet pentru ca elevii să împărtășească idei și sugestii legate de un anumit subiect sau temă. Ei pot adăuga post-uri digitale pe panou cu ideile lor, iar apoi puteți discuta și explora împreună aceste idei.
2. **Organizarea informațiilor:** Folosește Padlet pentru a organiza informațiile în moduri vizuale. Elevii pot adăuga resurse, linkuri, imagini sau texte pe panou pentru a crea o structură clară a informațiilor și pentru a facilita înțelegerea și accesul la acestea.
3. **Prezentarea proiectelor:** Elevii pot folosi Padlet pentru a crea prezentări interactive ale proiectelor lor. Ei pot adăuga imagini, videoclipuri, texte și alte elemente multimedia pentru a-și prezenta lucrările într-un mod captivant și interactiv.
4. **Dezbaterea și discuția:** Creează un panou Padlet pentru a organiza o dezbatere sau o discuție în clasă. Elevii pot adăuga argumente, opinii sau întrebări pe panou, iar apoi pot interacționa și pot răspunde la contribuțiile celorlalți.
5. **Colectarea de feedback și evaluare:** Folosește Padlet pentru a colecta feedback și evaluare de la elevi cu privire la diferite aspecte ale procesului de învățare sau ale proiectelor lor. Ei pot adăuga comentarii, sugestii sau evaluări pe panou, iar apoi puteți analiza și discuta împreună aceste feedback-uri.
6. **Proiecte de colaborare:** Creează un panou Padlet pentru a facilita colaborarea între elevi în cadrul unui proiect comun. Fiecare elev poate adăuga idei, resurse sau contribuții pe panou, iar apoi puteți lucra împreună pentru a dezvolta și a finaliza proiectul.
7. **Planificarea evenimentelor școlare:** Folosește Padlet pentru a organiza și planifica evenimente școlare, precum serbările, excursiile sau competițiile. Elevii pot adăuga

sugestii, planuri sau resurse pe panou pentru a contribui la organizarea și desfășurarea evenimentului.

Acestea sunt doar câteva exemple de activități școlare pe care le poți realiza folosind Padlet. Cu creativitate și imaginație, posibilitățile de utilizare a acestei platforme sunt nelimitate!

CONCLUZIE

Padlet este un instrument educațional extrem de util și flexibil, care poate transforma modul în care se desfășoară activitățile didactice. Prin facilitarea colaborării, organizarea eficientă a informațiilor, oferirea de feedback și stimularea creativității, Padlet contribuie la o experiență de învățare mai interactivă, personalizată și angajantă.

Edpuzzle

<https://edpuzzle.com/>



Edpuzzle este o platformă educațională interactivă care permite profesorilor să creeze lecții video personalizate pentru elevi, să adauge întrebări și sarcini interactive în timpul videoclipurilor și să urmărească progresul și angajamentul elevilor.

CARACTERISTICILE APLICAȚIEI

- ✓ Personalizarea lecțiilor video: Profesorii pot încărca videoclipuri existente sau pot crea lecții video personalizate folosind instrumentele de înregistrare video ale platformei. Acestea pot fi prelegeri, tutoriale, documentare sau alte materiale video relevante pentru subiectele predării.
- ✓ Adăugarea de întrebări și sarcini interactive: Utilizând instrumentele interactive ale Edpuzzle, profesorii pot adăuga întrebări, sondaje și sarcini în timpul videoclipurilor pentru a evalua înțelegerea elevilor și pentru a-i menține implicați și concentrați pe parcursul videoclipului.
- ✓ Personalizarea și adaptarea lecțiilor pentru nevoile elevilor: Profesorii pot personaliza lecțiile video pentru a se potrivi nevoilor și ritmului de învățare al fiecărui elev. Ei pot adăuga întrebări și sarcini suplimentare pentru a consolida și a evalua înțelegerea materialului, iar apoi pot oferi feedback individualizat.
- ✓ Urmărirea progresului elevilor: Edpuzzle oferă profesorilor un instrument puternic de urmărire a progresului elevilor. Aceștia pot vedea cât timp a petrecut fiecare elev pe platformă, ce videoclipuri a vizionat și cum a răspuns la întrebările și sarcinile din cadrul lecțiilor.
- ✓ Feedback personalizat și evaluare: Profesorii pot oferi feedback personalizat și evaluare pentru fiecare elev în funcție de performanța lor în cadrul lecțiilor video. Ei pot vedea

răspunsurile și progresul fiecărui elev și pot oferi feedback individualizat pentru a îi ajuta să își îmbunătățească performanța.

- ✓ Acces la biblioteca vastă de conținut educațional: Edpuzzle oferă acces la o bibliotecă vastă de videoclipuri educaționale, care acoperă o gamă largă de subiecte și niveluri de învățare. Profesorii pot explora și pot selecta videoclipuri relevante pentru a le utiliza în lecțiile lor.
- ✓ Suport pentru integrarea cu alte platforme educaționale: Edpuzzle poate fi integrat cu alte platforme educaționale populare, cum ar fi Google Classroom, Schoology, Canvas și altele. Aceasta facilitează distribuirea și gestionarea lecțiilor video și a activităților interactive în cadrul acestor platforme.
- ✓ Accesibilitate și disponibilitate online și offline: Edpuzzle este disponibil atât online, cât și offline, permițând elevilor să acceseze lecțiile și materialele de învățare oriunde și oricând, fără conexiune la internet.

Acestea sunt câteva dintre caracteristicile cheie ale aplicației Edpuzzle, care o fac o resursă valoroasă în domeniul educației, facilitând predarea interactivă și personalizată și îmbunătățind angajamentul și performanța elevilor.

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI

1. Lecții video interactive:

Profesorii pot utiliza Edpuzzle pentru a crea lecții video interactive pentru elevii lor. Ei pot selecta videoclipuri relevante și pot adăuga întrebări, sondaje sau comentarii în timpul videoclipului pentru a evalua înțelegerea și angajamentul elevilor.

2. Flip Learning:

Profesorii pot folosi Edpuzzle pentru a implementa modelul de învățare inversă (flip learning). Ei pot atribui videoclipuri pentru elevi să le vizualizeze înainte de clasă și pot adăuga întrebări și sarcini interactive pentru a-i ajuta să își consolideze înțelegerea materialelor predate.

3. Evaluare formativă și sumativă:

Edpuzzle poate fi utilizat pentru a efectua evaluări formative și sumative. Profesorii pot adăuga întrebări și sarcini în timpul videoclipurilor pentru a evalua înțelegerea elevilor și pentru a le oferi feedback imediat. De asemenea, pot monitoriza progresul și performanța elevilor în timpul și după completarea lecțiilor.

4. Consolidarea conținutului predat:

După prezentarea unui concept sau subiect în clasă, profesorii pot atribui elevilor videoclipuri relevante pe Edpuzzle pentru a le consolida înțelegerea. Ei pot adăuga întrebări și activități care să-i ajute pe elevi să-și exerseze și să-și aprofundeze cunoștințele într-un mod interactiv.

5. Crearea lecțiilor personalizate pentru fiecare elev:

Profesorii pot crea lecții personalizate pentru fiecare elev, adaptând nivelul de dificultate și stilul de predare în funcție de nevoile individuale ale fiecărui elev. Acest lucru poate fi realizat prin adăugarea de întrebări și sarcini diferite pe parcursul videoclipului pentru fiecare elev în parte.

6. Explorarea subiectelor complexe sau abstracte:

Edpuzzle poate fi utilizat pentru a explora subiecte complexe sau abstracte într-un mod interactiv și captivant. Profesorii pot selecta videoclipuri care să explice concepte dificile și pot adăuga întrebări și activități care să ajute elevii să își consolideze înțelegerea și să își clarifice orice neclarități.

7. Dezvoltarea abilităților de gândire critică și analitică:

Profesorii pot crea lecții pe Edpuzzle care să stimuleze abilitățile de gândire critică și analitică ale elevilor. Ei pot adăuga întrebări și sarcini care să îi provoace pe elevi să analizeze și să evalueze informațiile prezentate în videoclipuri și să își argumenteze răspunsurile.

Acestea sunt doar câteva exemple de activități școlare pe care le poți realiza folosind aplicația Edpuzzle. Cu ajutorul acestei platforme, poți crea experiențe de învățare interactive și personalizate pentru elevii tăi, îmbunătățind astfel angajamentul și performanța lor în clasă.

CONCLUZIE

Edpuzzle este un instrument valoros în activitatea didactică, oferind multiple beneficii care contribuie la o experiență de învățare mai interactivă, personalizată și eficientă. Prin facilitarea învățării interactive, oferirea de feedback imediat, monitorizarea progresului și stimularea gândirii critice, Edpuzzle ajută profesorii să îmbunătățească calitatea educației și să sprijine dezvoltarea competențelor esențiale ale elevilor.

3dbear

<https://www.3dbear.io>



3DBear este o aplicație educațională care integrează realitatea augmentată (RA) și fabricația digitală în procesul de învățare.

CARACTERISTICILE APLICAȚIILOR

- ✓ Design intuitiv și ușor de utilizat: Interfața 3DBear este prietenoasă și intuitivă, ceea ce face ca utilizarea aplicației să fie accesibilă și plăcută pentru elevi și profesori.
- ✓ Realitate augmentată (RA): 3DBear utilizează tehnologia realității augmentate pentru a permite utilizatorilor să plaseze obiecte virtuale tridimensionale în lumea lor reală, vizualizându-le printr-un dispozitiv mobil sau o tabletă.
- ✓ Crearea și personalizarea modelelor 3D: Utilizatorii pot crea și personaliza propriile modele 3D în aplicație folosind instrumentele de modelare incluse. Aceste modele pot fi utilizate apoi în cadrul proiectelor educaționale.
- ✓ Explorarea și manipularea obiectelor 3D: Elevii pot explora și manipula modelele 3D în realitatea lor fizică, permițându-le să le rotească, să le mărească sau să le micșoreze și să le plaseze în diferite contexte.
- ✓ Activități de învățare bazate pe proiecte: 3DBear oferă o varietate de activități de învățare bazate pe proiecte, care încurajează creativitatea, rezolvarea de probleme și colaborarea. Aceste activități pot acoperi o gamă largă de subiecte și discipline școlare.
- ✓ Integrare curriculară: Aplicația este concepută pentru a se integra ușor în curriculumul școlar, oferind activități și lecții adaptate diferitelor niveluri de vârstă și discipline.
- ✓ Abordare hands-on și experiențială: 3DBear oferă o abordare hands-on și experiențială a învățării, permițând elevilor să creeze și să interacționeze cu modelele lor 3D în timp ce învață.

- ✓ Dezvoltarea abilităților STEM: Aplicația promovează dezvoltarea abilităților STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică), permițând elevilor să exploreze concepte și principii complexe într-un mod interactiv și practic.
- ✓ Sprijin pentru proiecte cross-curriculare: 3DBear facilitează proiectele cross-curriculare, permițând profesorilor să integreze diferite discipline și să încurajeze colaborarea între elevi.
- ✓ Feedback și evaluare: Profesorii pot monitoriza progresul elevilor și pot oferi feedback și evaluare în timpul procesului de învățare. Aceste caracteristici facilitează urmărirea performanței elevilor și ajustarea instruirii în funcție de nevoile lor individuale.
- ✓ Partajare și colaborare: Utilizatorii pot partaja proiectele lor și pot colabora cu alți elevi sau colegi, îmbogățind astfel experiența de învățare și facilitând schimbul de idei și perspective.

Aceste caracteristici fac din 3DBear o unealtă inovatoare și valoroasă în domeniul educației, facilitând integrarea tehnologiei avansate în procesul de învățare și stimulând creativitatea și explorarea în rândul elevilor.

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI

1. Proiecte de istorie:

Elevii pot crea modele 3D ale unor evenimente istorice sau ale unor personaje istorice și le pot plasa într-un context relevant. De exemplu, ei pot crea un model al unei piramide egiptene și le pot plasa într-un mediu 3D al Egiptului antic.

2. Excursii virtuale:

Profesorii pot folosi aplicația 3DBear pentru a organiza excursii virtuale în diferite locuri sau monumente istorice. Elevii pot explora și pot interacționa cu modele 3D ale monumentelor istorice celebre sau ale unor situri arheologice importante.

3. Proiecte de geografie:

Elevii pot crea modele 3D ale unor fenomene geografice sau ale unor regiuni geografice și le pot plasa într-un mediu 3D. De exemplu, ei pot crea un model al unei forme de relief și le pot plasa într-o hartă virtuală a unei anumite regiuni geografice.

4. Studiu de mediu:

Elevii pot crea modele 3D ale diferitelor elemente ale mediului înconjurător, cum ar fi plante, animale sau fenomene naturale. Aceste modele pot fi plasate într-un mediu 3D

pentru a-i ajuta pe elevi să înțeleagă mai bine relațiile și interacțiunile din cadrul ecosistemelor.

5. Proiecte STEM:

Profesorii pot folosi aplicația 3DBear pentru a organiza proiecte STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică). De exemplu, elevii pot crea modele 3D ale unor structuri sau mecanisme complexe și le pot plasa într-un mediu 3D pentru a le înțelege funcționarea și interacțiunile.

6. Proiecte de arte vizuale:

Elevii pot folosi aplicația 3DBear pentru a crea modele 3D ale unor obiecte de artă vizuală, cum ar fi sculpturi sau instalații artistice. Aceste modele pot fi plasate și expuse într-un mediu 3D pentru a le prezenta și a le împărtăși cu ceilalți.

7. Proiecte de literatură și limba engleză:

Elevii pot crea modele 3D ale personajelor sau ale scenelor din cărți și le pot plasa într-un mediu 3D relevant pentru acțiunea cărții. Aceste modele pot fi utilizate pentru a ilustra și a explora diferite aspecte ale cărților studiate în cadrul lecțiilor de literatură și limba engleză.

8. Proiecte de educație civică:

Elevii pot crea modele 3D ale unor simboluri sau ale unor clădiri reprezentative ale unei anumite țări sau culturi. Aceste modele pot fi plasate într-un mediu 3D relevant pentru a-i ajuta pe elevi să înțeleagă și să exploreze aspecte ale culturii și istoriei țării respective.

Aceste activități încurajează creativitatea, explorarea și învățarea activă, folosind tehnologia realității augmentate pentru a oferi elevilor o experiență educațională captivantă și interactivă.

CONCLUZIE

3DBear este un instrument educațional puternic care aduce realitatea augmentată și designul 3D în clasă. Prin promovarea învățării interactive, stimularea creativității, facilitarea colaborării și îmbunătățirea înțelegerii conceptelor complexe, 3DBear contribuie la o experiență educațională mai bogată și mai eficientă. Utilizarea acestei aplicații poate transforma modul în care elevii învață și interacționează cu informațiile, pregătindu-i mai bine pentru viitorul digital.

REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

Aplicațiile digitale aduc numeroase beneficii în activitatea didactică, de la îmbunătățirea angajamentului și personalizarea învățării, la facilitarea colaborării și dezvoltarea competențelor tehnologice.

Integrarea acestor instrumente în procesul educațional poate transforma modul în care elevii învață și interacționează cu informațiile, contribuind la o educație mai eficientă și mai incluzivă.



În urma aplicării la clasă a instrumentelor ICT, impactul asupra rezultatele învățării au foste neașteptat de bune.

Astfel, a crescut nivelul de implicare al elevilor la lecții manifestând un real interes pentru accesarea și utilizarea aplicațiilor digitale, dezvoltându-și creativitatea, gândirea, comunicarea, încrederea de sine, colaborând în echipă acolo unde au avut de rezolvat sarcini comune.

Tot în sens pozitiv a crescut și frecvența școlară a elevilor, iar rezultatele învățării s-au îmbunătățit semnificativ prin dezvoltarea de noi competențe și abilități.



Capitolul V

ANEXE

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI ÎN CARE AU FOST UTILIZATE APLICAȚII DIGITALE

PROIECT DE ACTIVITATE

INSTITUȚIA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă "Paul Popescu Neveanu" Timișoara

CLASA: a V-a A (deficiențe mintale severe)

ARIA CURRICULARĂ: Terapie educațională complexă și integrată

MODULUL: Formarea autonomiei personale

TEMA ACTIVITĂȚII: "Sănătate în bucate"

TIPUL ACTIVITĂȚII: Activitate de consolidare și sistematizare a cunoștințelor.

DURATA: 45 minute

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Cunoașterea principalelor categorii de alimente și a alimentației sănătoase.

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ

- Identificarea, sortarea și gruparea principalelor produse de alimente.
- Formarea unei atitudini pozitive față de respectarea unei alimentații sănătoase.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- O1-să sorteze cel puțin un aliment pe fiecare categorie: sănătoase și nesănătoase;
- O2-să aleagă cel puțin un aliment sănătos corespunzător fiecărei trepte din piramida alimentelor;
- O3-să ridice de cel puțin 3 ori cartonașul corespunzător categoriei (sănătos/nesănătos) alimentului de pe tablă;
- O4-să lipească pe farfurii cel puțin 3 alimente sănătoase potrivite pentru fiecare masă.

STRATEGIA DIDACTICĂ:

METODE ȘI PROCEDEE: explicația, expunerea, conversația, exercițiul, problematizarea, jocul didactic.

MIJLOACE DIDACTICE: anexa 1, anexa 2, PPT, canva, laptop, videoproiector, tablă, wordwall, google slide, cartonașe colorate, anexa 3, bilețele cu alimente, Learningapps.

FORME DE ORGANIZARE: Frontal – dirijat și individual – dirijat, grup.

EVALUAREA: formativă pe tot parcursul lecției, orală prin întrebări și răspunsuri.

BIBLIOGRAFIE:

1. Cerghit, I., (2006), Metode de învățământ, Editura Polirom, București
2. www.scripgroup.com
3. www.didactic.ro
4. www.canva.com/design/DAGA_a61dWU/3yJVzzevl--a4uCMo9nZpg/edit
5. https://docs.google.com/presentation/d/1y_x70ouO-neHB3D5sGuipWbVcWmuG-OzK4BFIt-I5y0/edit#slide=id
6. <https://wordwall.net/ro/resource/12586573/sorteaz%c4%83-alimentele>
7. <https://learningapps.org/display?v=pssnofdrk24>

Nr. Crt.	Secvențele activității	Timp	Ob. Op.	Conținutul informațional și demersul didactic		Strategia didactică			Forme de evaluare	Obs.
				Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode	Mijloace	Forme de organizare		
1.	Momentul organizatoric	1'		Pregătirea materialului necesar pentru desfășurarea activității, asigurarea ambianței optime.	Elevii se pregătesc pentru începerea lecției.	Conversația		Frontal		
2.	Captarea și orientarea atenției	2'		Pentru a le capta atenția le voi citi elevilor o poezie despre alimente. <i>„Laptele cu cereale Multe vitamine are, De aceea eu le pun În lista cu mic dejun. Adaug la mica gustare Fructe coapte, bune tare Chipsurile-s de prisos Că nu mă fac sănătos. Morcovelul din ciorbiță Este a mea preferință Vitamina A el are Caroten după culoare. Seara trec doar o budincă</i>	Elevii ascultă cu atenție poezia citită de către profesor.	Expunerea	Anexa 1	Frontal		

Nr. Crt.	Secvențele activității	Timp	Ob. Op.	Conținutul informațional și demersul didactic		Strategia didactică			Forme de evaluare	Obs.
				Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode	Mijloace	Forme de organizare		
				<i>Făcută de-a mea bunică. Asta-i lista cu meniu Pentru un copil zglobiu!"</i>						
3.	Anunțare a temei și a obiectivelor	2'		După ce le-am citit elevilor poezia îi anunț că lecția de astăzi se numește „Sănătate în bucate” și că o să învățăm care sunt alimentele sănătoase. Profesorul notează titlul lecției pe tablă.	Elevii ascultă cu atenție indicațiile profesorului.	Conversația	Tabla Marker	Frontal		
4.	Reactualizarea cunoștințelor anterioare	5'		Înainte de a începe îi voi întreba pe elevi dacă își mai amintesc că ora trecută am discutat despre piramida alimentelor și de unde provin acestea. Elevii primesc fișa cu piramida alimentelor, repetăm categoriile de alimente și de unde provin.	Elevii spun categoriile de alimente din piramidă, dau exemple de alimente pe categorii și proveniența acestora.	Expunerea Exercițiul Conversația Problematizarea	Piramida alimentelor r Anexa 2	Frontal - dirijat	Aprecieri verbale	

Nr. Crt.	Secvențele activității	Timp	Ob. Op.	Conținutul informațional și demersul didactic		Strategia didactică			Forme de evaluare	Obs.
				Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode	Mijloace	Forme de organizare		
5.	Dirijarea învățării	20'	O1	Pentru început le voi proiecta elevilor o prezentare realizată în canva https://www.canva.com/design/DAGA_a61dWU/3yJVzzevl--a4uCMo9nZpg/edit În prezentare elevii vor avea câteva imagini cu diferite alimente și stabilim împreună dacă sunt sănătoase sau nesănătoase. O să purtăm discuții pe tema de ce sunt nesănătoase anumite alimente și consumul moderat al acestora. În continuare le voi proiecta un exercițiu din wordwall pe tablă https://wordwall.net/ro/resource/12586573/sorteaz%20c4%83-	Elevii deosebesc cu ajutor alimentele sănătoase de cele nesănătoase și poartă discuții cu profesorul pe această temă. Elevii vin pe rând la tablă și sortează alimentele sănătoase și nesănătoase pe categorii.	Expunerea Explicația Conversația Explicația Conversația Exercițiul	Laptop Videoproector Tablă PPT Canva Tablă Videoproector Laptop Wordwall	Frontal-dirijat Individual-dirijat	Aprecieri verbale Orală	

Nr. Crt.	Secvențele activității	Timp	Ob. Op.	Conținutul informațional și demersul didactic		Strategia didactică			Forme de evaluare	Obs.
				Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode	Mijloace	Forme de organizare		
			O2	<u>alimentele</u>, în care avem două categorii de alimente (alimente sănătoase și alimente nesănătoase), imagini cu diferite tipuri și categorii de alimente. Fiecare elev vine la tablă și sortează din wordwall un aliment sănătos și unul nesănătos, așezându-l la categoria corespunzătoare.						
			O3	După ce au sortat alimentele pe cele două categorii o să le proiectez pe tablă piramida alimentelor și imagini cu alimente, iar elevii aleg din google slide-ul proiectat alimente sănătoase corespunzătoare fiecărei trepte din	Elevii aleg din google slide-ul proiectat alimente sănătoase corespunzătoare fiecărei trepte din piramida alimentelor, formând astfel o piramidă cu alimente sănătoase. Elevii ridică cartonașul	Explicația Conversația Exercițiul Explicația Conversația Exercițiul	Tablă Videoproieector Laptop Google slide Laptop Tablă Videoproieector	Frontal-dirijat Individual-dirijat	Orală Întrebări și răspunsuri	

Nr. Crt.	Secvențele activității	Timp	Ob. Op.	Conținutul informațional și demersul didactic		Strategia didactică			Forme de evaluare	Obs.
				Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode	Mijloace	Forme de organizare		
				piramida alimentelor, formând astfel o piramidă cu alimente sănătoase. În continuare elevii vor primii 2 cartonașe, unul roșu și unul verde; cartonașul roșu v-a reprezenta categoria alimentelor nesănătoase, iar cartonașul verde v-a reprezenta categoria alimentelor sănătoase. Pe tablă o să proiectez imagini cu alimente sănătoase și nesănătoase, iar elevii ridică cartonașul corespunzător categoriei alimentului.	corespunzător categoriei alimentului (verde -sănătos, roșu-nesănătos).	Jocul didactic	PPT imagini Cartonașe Google slide			
6.	Obținerea performanței	10’	O4	Obținerea performanței se realizează prin alcătuirea unui meniu sănătos de către elevi.	Elevii numără de la 1 până la 2, formează două grupe și lipesc bilețelele cu	Conversația Explicația Exercițiul Jocul didactic	Anexa 3 Bilețele cu imagini Lipici	Grup	Practică	

Nr. Crt.	Secvențele activității	Timp	Ob. Op.	Conținutul informațional și demersul didactic		Strategia didactică			Forme de evaluare	Obs.
				Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode	Mijloace	Forme de organizare		
				Aceștia vor număra de la 1 până la 2 și se vor forma două grupe. Fiecare grupă v-a primi fișa de lucru anexa 3 pe care sunt desenate 3 farfurii: mic dejun, prânz, cina. Fiecare grupă v-a primi bilețelele cu diferite alimente pe care trebuie să le lipească pe cele trei farfurii potrivit fiecărui moment al zilei. Câștigă echipa care lipește cel mai repede și cel mai corect cele trei meniuri. În cazul în care timpul mai permite elevii o să rezolve o fișă în learningapps, în care realizează perechea aliment-sursa	alimente sănătoase corespunzătoare meniului fiecărei farfurii. Elevii vin la tablă și fiecare realizează câte o pereche aliment -sursă de proveniență.	Conversația Explicația Exercițiul	Tablă Videoproieector Laptop Learningapps	Individual dirijat		

Nr. Crt.	Secvențele activității	Timp	Ob. Op.	Conținutul informațional și demersul didactic		Strategia didactică			Forme de evaluare	Obs.
				Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode	Mijloace	Forme de organizare		
				de proveniență. https://learningapps.org/display?v=pssnofdrk24						
7.	Asigura-rea feedback-ului evaluativ	3'		Obținerea feed-back-ului se va realiza printr-o evaluare globală pe bază de întrebări și răspunsuri. Despre ce am discutat noi astăzi? Dați fiecare un exemplu de aliment sau mâncare sănătoasă.	Elevii răspund la întrebările profesorului.	Conversația		Frontal	Orală	
8.	Încheierea activității	2'		Se fac aprecieri asupra felului în care s-a desfășurat activitatea		Conversația		Frontal		

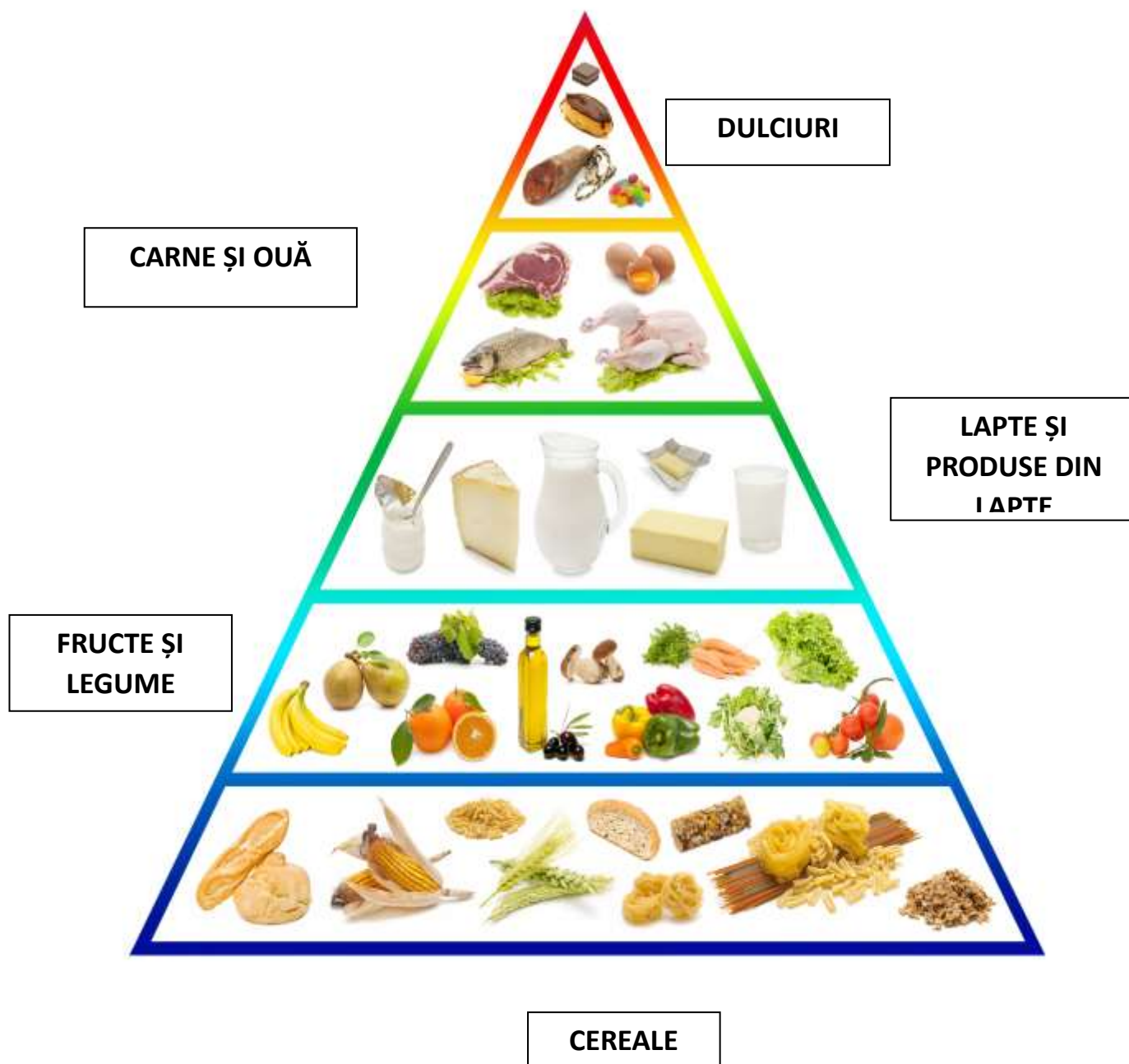
POEZIE



*„Laptele cu cereale
 Multe vitamine are,
 De aceea eu le pun
 În lista cu mic dejun.
 Adaug la mica gustare
 Fructe coapte, bune tare
 Chipsurile-s de prisos
 Că nu mă fac sănătos.
 Morcovelul din ciorbiță
 Este a mea preferință
 Vitamina A el are
 Caroten după culoare.
 Seara trec doar o budincă
 Făcută de-a mea bunică.
 Asta-i lista cu meniu
 Pentru un copil zglobiu!”*

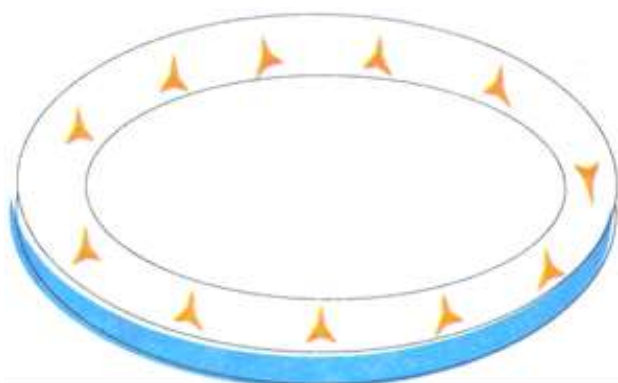
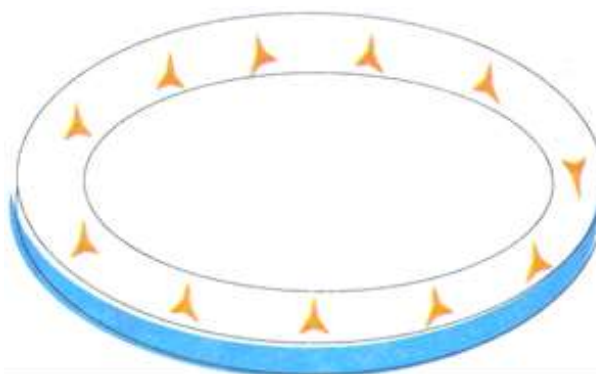
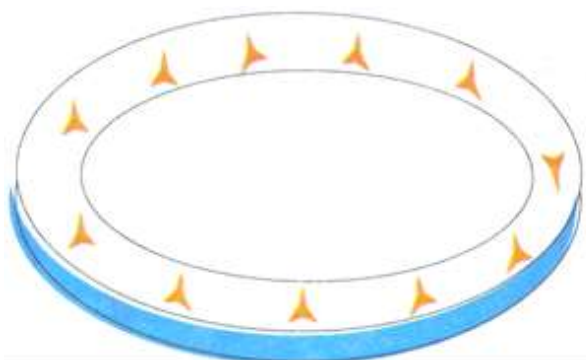


PIRAMIDA ALIMENTELOR

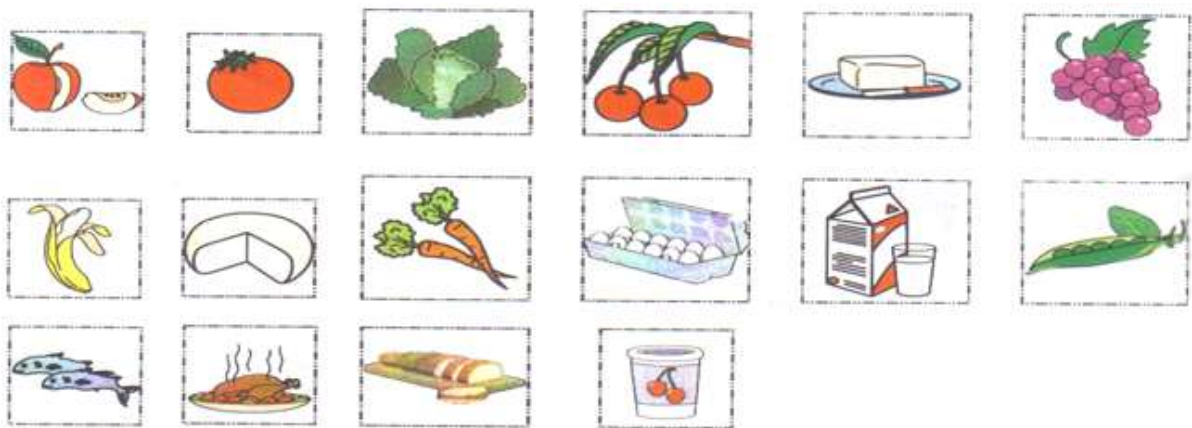
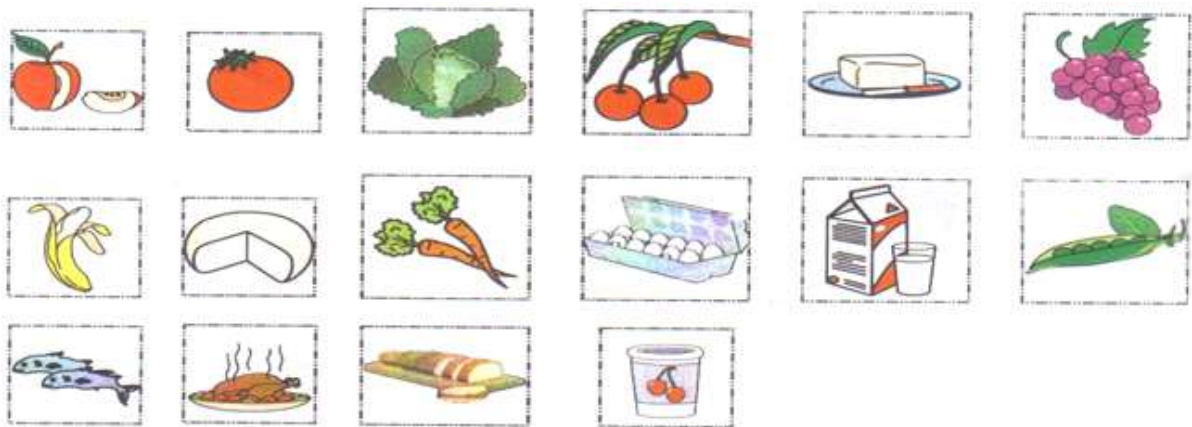
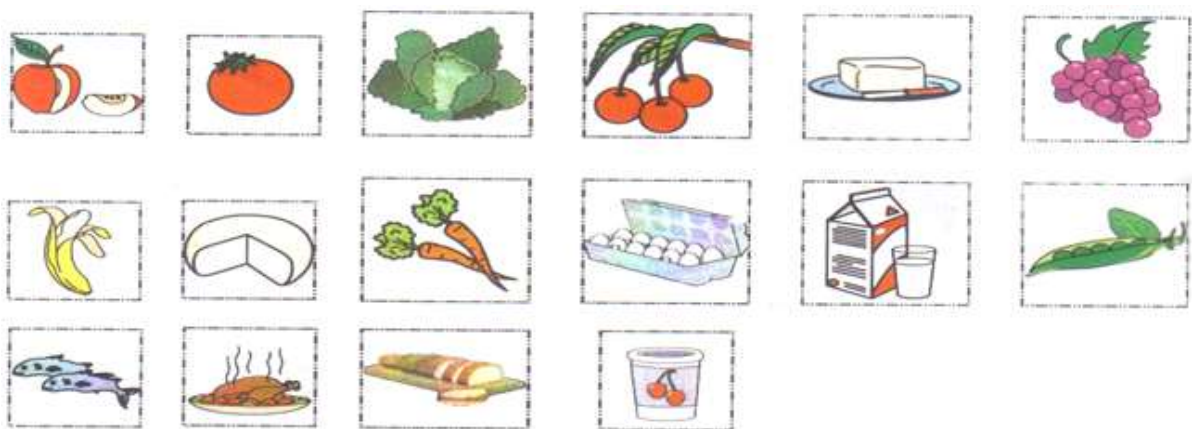


FIȘĂ DE LUCRU

1. Lipește pe farfurie alimente sănătoase potrivite pentru fiecare masă.

Mic dejun**Prânz****Cină**

BILEȚELE MENIURI



PROIECT DE ACTIVITATE

INSTITUȚIA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă "Paul Popescu Neveanu" Timișoara

CLASA: a V-a A (deficiențe mintale severe)

MODULUL: Stimulare cognitivă

TEMA ACTIVITĂȚII: „Primăvara” de Tudor Anca-Gabriela

TIPUL ACTIVITĂȚII: Activitate de consolidare și sistematizare a cunoștințelor.

DURATA: 45 minute

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Lărgirea sferei de cunoaștere, dezvoltarea structurii cognitive și învățarea rezolvării de probleme.

COMPETENȚE CADRU

Explorarea senzorială și motrică a lumii înconjurătoare în vederea formării conduitelor de orientare, cunoaștere și adaptare la mediul ambiant.

Dezvoltarea capacităților psiho-individuale în vederea formării unor comportamente independente.

Dezvoltarea conduitelor independente pentru integrarea în plan social.

COMPETENȚE DE REFERINȚĂ

- Stimularea dezvoltării intelectuale prin exersarea și dezvoltarea proceselor psihice.
- Stabilirea raporturilor logice între obiecte, fenomene, întâmplări.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- O1 - să enumere cel puțin 3 caracteristici ale anotimpului primăvara;
- O2 - să răspundă la cel puțin 3 întrebări referitoare la poezia citită;
- O3 - să aleagă numărul de silabe corespunzător pentru cel puțin un cuvânt;
- O4 - să formuleze propoziții cu cel puțin un cuvânt dat.

STRATEGIA DIDACTICĂ:

METODE ȘI PROCEDEE: explicația, expunerea, problematizarea, conversația, exercițiul, jocul didactic.

MIJLOACE DIDACTICE: laptop, videoproiector, tablă, bilețele, ppt, wordwall, wordart.

FORME DE ORGANIZARE: Frontal – dirijat, individual – dirijat.

EVALUARE: formativă pe tot parcursul lecției, orală prin întrebări și răspunsuri.

BIBLIOGRAFIE:

1. Baranga, D.,(1998), Jocuri și probleme distractive pentru școlari, Editura Didactică și Pedagogică, București
2. <http://educatie.inmures.ro/>
3. www.anidescoala.ro
4. <https://wordwall.net/ro>
5. <https://wordwall.net/ro/resource/12543618/cuvinte-pentru-propozitii>
6. <https://wordart.com/dashboard>

Nr. Crt.	Secvențele activității	Timp	Ob. op.	Conținutul informațional și demersul didactic		Strategia didactică			Forme de evaluare	Obs.
				Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode	Mijloace	Forme de organizare		
1.	Moment organizatoric	1'		Pregătirea materialului necesar pentru desfășurarea activității, asigurarea ambianței optime.	Elevii fac liniște și se pregătesc pentru începerea lecției.	Conversația		Frontal		
2.	Captarea și orientarea atenției	2'		După ce asigurăm liniștea în clasă le citesc elevilor o ghicitoare despre primăvară pentru a le capta atenția. <i>“Ghiociei sunt pe câmpuri, Rândunelele în crânguri Copacii înmuguresc, Oare pe cine vestesc? (Primăvara)</i>	Elevii ascultă ghicitoare și vin cu variante de răspunsuri.	Expunerea Problematizarea	Anexa 1	Frontal	Aprecieri verbale	
3.	Anunțarea temei și a obiectivelor	2'		După ce aflăm răspunsurile corecte la ghicitoare îi anunț pe elevi că astăzi o să discutăm despre anotimpul primăvara și o să le citesc o poezie frumoasă despre primăvară, iar ei trebuie să fie foarte atenți pentru că o să facem exerciții pe baza poeziei.	Elevii sunt atenți la precizările profesorului	Conversația		Frontal		

Nr. Crt.	Secvențele activității	Timp	Ob. op.	Conținutul informațional și demersul didactic		Strategia didactică			Forme de evaluare	Obs.
				Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode	Mijloace	Forme de organizare		
4.	Reactualizare a cunoștințelor anterioare	2'		Înainte de a începe o să îi întreb pe elevi câte anotimpuri sunt, care sunt lunile anului și care sunt lunile specifice anotimpului primăvara.	Elevii enumeră cele 4 anotimpuri, spun lunile anului și lunile specifice anotimpului primăvara.	Conversația Problematizarea		Frontal	Aprecieri verbale	
5.	Dirijarea activității	25'	O1	După ce am stabilit lunile anotimpului primăvara o să le prezint elevilor câteva imagini de primăvara, iar ei o să enumere caracteristici specifice anotimpului.	Elevii urmăresc imaginile de primăvară și sub îndrumarea profesorului enumeră caracteristici specifice anotimpului.	Expunerea Conversația	PPT Tablă Laptop	Frontal - dirijat	Aprecieri verbale	
			O2	În continuare le voi citi elevilor poezia „Primăvara” de Tudor Anca-Gabriela, și pentru o mai bună înțelegere stabilim împreună care sunt cuvintele necunoscute pentru ei și le explicăm.	Elevii ascultă poezia și descoperă înțelesul cuvintelor necunoscute.	Expunerea Explicația Conversația	Anexa 2			
				În continuare fiecare elev își va alege câte un bilețel de o anumită culoare pe care se va afla o întrebare legată de poezie. Întrebarea va fi citită de	Elevii aleg câte un bilețel colorat, ascultă întrebarea citită de către profesor și oferă răspunsul.	Explicația Conversația	Bilețele	Frontal- dirijat	Întrebări și răspunsuri	

Nr. Crt.	Secvențele activității	Timp	Ob. op.	Conținutul informațional și demersul didactic		Strategia didactică			Forme de evaluare	Obs.
				Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode	Mijloace	Forme de organizare		
			O3	către profesor, iar elevii oferă oral răspunsul. Despre ce anotimp este vorba în poezie? Cine se frământă? Ce se întâmplă cu firul ierbii? Cine face zarvă? Ce se întâmplă cu natura primăvara? După ce au răspuns la întrebări elevilor le voi proiecta un ppt cu cuvinte; vin pe rând la tablă și aleg numărul de silabe din care este format cuvântul. Cuvintele sunt: soare, primăvara, iarba, albine, furnici, natura, brotăcei, zarvă, codri, flori.	Elevii ascultă cuvântul citit de profesor, vin pe rând la tablă și aleg numărul de silabe din care este format cuvântul.	Explicația Conversația Exercițiul	PPT Tablă Laptop	Individual – dirijat		
6.	Obținerea performanței	10'	O4	În continuare elevii își aleg câte un număr a unei căsuțe din wordwall sub care se află un cuvânt cu care formulează o propoziție. Cuvintele sunt: primăvara, iarba, copacii, ghiociei, albinuțe, natura, broscuțe,	Elevii vin la tablă, aleg un număr al unei căsuțe pe care îl deschid din wordwall și formulează sub îndrumarea profesorului o propoziție cu cuvântul ales.	Conversația Explicația Exercițiul Joc didactic Joc de rol	Wordwall Tablă Laptop Bilețele	Individual-dirijat	Orală	

Nr. Crt.	Secvențele activității	Timp	Ob. op.	Conținutul informațional și demersul didactic		Strategia didactică			Forme de evaluare	Obs.
				Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode	Mijloace	Forme de organizare		
				zarvă, furnică, verde https://wordwall.net/ro/resource/12543618/cuvinte-pentru-propozitii În cazul în care timpul mai permite elevii se vor juca un joc de rol în care fiecare elev va extrage un bilețel cu o imagine (o albinuță, un brotăcel, o furnicuță). Elevii emit separat și împreună sunetul corespunzător animalului de pe bilețel și astfel primăvara va prinde viață.	Elevii extrag un bilețel și scot sunetul animaluțului de pe bilet.					
7.	Asigurarea feedback-ului evaluativ	2'		Obținerea feed-back-ului se realizează printr-o evaluare globală pe bază de întrebări și răspunsuri. “Despre ce anotimp am discutat astăzi?” ”Ce se întâmplă primăvara?” ”Care sunt culorile specifice primăverii?” Toate răspunsurile elevilor le voi introduce în wordart	Elevii răspund la întrebările profesorului, iar cu răspunsurile lor se va forma fluturele.	Conversația Explicația Expunerea	Laptop Videoproiector Tablă Wordart	Individual - dirijat	Orală pe bază de întrebări și răspunsuri	

Nr. Crt.	Secvențele activității	Timp	Ob. op.	Conținutul informațional și demersul didactic		Strategia didactică			Forme de evaluare	Obs.
				Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode	Mijloace	Forme de organizare		
				(https://wordart.com/dashboard) unde o să creem împreună un fluture de primăvară.						
8.	Încheierea activității	1'		Se fac aprecieri asupra felului în care s-a desfășurat activitatea.		Conversația				

PROIECT DE ACTIVITATE

INSTITUȚIA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă "Paul Popescu Neveanu" Timișoara

CLASA: a V–a A (deficiențe mintale severe)

MODULUL: Socializare

TEMA ACTIVITĂȚII: „Emoțiile noastre și a celor din jur”

TIPUL ACTIVITĂȚII: Activitate de consolidare și sistematizare a cunoștințelor.

DURATA: 45 minute

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Înțelegerea propriilor emoții precum și a celorlalți.

COMPETENȚE GENERALE

- Exersarea capacităților de autonomie socială în vederea adaptării la viața cotidiană.
- Dezvoltarea capacităților afective care să permită exprimarea emoțiilor și sentimentelor în mediul social.
- Exersarea capacităților de cooperare, colaborare independentă în medii sociale variate.

COMPETENȚE SPECIFICE

- Formarea unor trăsături de personalitate necesare pentru adaptarea socioprofesională.
- Exersarea capacității de autocontrol în diferite situații de viață.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- O1 – să identifice cel puțin 3 emoții din filmuleț;
- O2 – să dea exemplu de cel puțin o emoție trăită de ei în diverse situații;
- O3 – să mimeze cel puțin 2 emoții de pe bilețelele extrase;
- O4 – să recunoască cel puțin 2 emoții mimate;
- O5 – să denumească cel puțin 2 emoții corespunzătoare imaginilor alese.

STRATEGIA DIDACTICĂ:

METODE ȘI PROCEDEE: explicația, expunerea, conversația, exercițiul, jocul didactic.

MIJLOACE DIDACTICE: ppt, tablă, videoproiector, cartonașe cu imagini, filmuleț, bilețele cu emoții, storyjumper, mentimeter, liveworksheets.

FORME DE ORGANIZARE: Frontal – dirijat și individual – dirijat, colectiv.

EVALUAREA: observație sistematică, chestionare orală, jocul didactic.

BIBLIOGRAFIE:

1. www.scripgroup.com

2. www.didactic.ro
3. Cerghit, I., (2006), Metode de învățământ, Editura Polirom, București
4. <https://www.storyjumper.com/library/my>

Nr. Crt.	Secvențele activității	Timp	Ob. op.	Conținutul informațional și demersul didactic		Strategia didactică			Forme de evaluare	Obs.
				Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode	Mijloace	Forme de organizare		
1.	Moment organizatoric	1'		Pregătirea materialului necesar pentru desfășurarea activității, asigurarea ambianței optime.	Elevii se pregătesc de începerea lecției.	Conversația		Frontal		
2.	Captarea și orientarea atenției	2'		Pentru a le capta atenția le voi arată un cartonaș cu o față fericită și un cartonaș cu o față tristă și îi întreb dacă și-au dat seama despre ce o să discutăm astăzi.	Elevii privesc cele două cartonașe și vin cu idei despre tema lecției.	Expunerea Conversația	Cartonașe cu imagini	Frontal		
3.	Anunțarea temei și a obiectivelor	2'		Astfel captată atenția le voi spune că astăzi o să discutăm despre emoțiile noastre pe care le simțim în diferite situații și a oamenilor din jur.	Elevii ascultă profesorul.	Expunerea		Frontal		
4.	Reactualizare a cunoștințelor anterioare	3'		Pentru a ne reaminti despre emoții o să îi întreb pe elevi care sunt emoțiile pe care le cunosc ei.	Elevii răspund la întrebările profesorului.	Conversația Problematizarea		Frontal	Chestionare orală	
5.	Dirijarea activității	20'		Pentru început le voi proiecta elevilor un	Elevii ascultă informațiile despre	Expunerea Explicația	Laptop Tablă	Individual	Observația	

Nr. Crt.	Secvențele activității	Timp	Ob. op.	Conținutul informațional și demersul didactic		Strategia didactică			Forme de evaluare	Obs.
				Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode	Mijloace	Forme de organizare		
				trebuie să identifice emoțiile din filmuleț. În continuare îi voi invita pe elevi să dea exemplu de emoții trăite de ei în diverse situații. Ex. (Mi-a fost frică la ultimul test la mate. Am fost fericit când am primit un joc nou.) Pentru a înțelege mai bine și pentru a experimenta emoțiile noastre de zi cu zi, fiecare elev va extrage câte un bilețel pe care se află o emoție (tristețe, fericire, mirare, vinovăție, dezamăgire, frică, furie, bucurie, iubire), mimează emoția respectivă iar ceilalți identifică emoția mimată și invers.	Fiecare elev extrage pe rând câte un bilețel pe care se află o emoție. Mimează emoția, iar ceilalți elevi ghicesc.					
6.	Obținerea performanței	10'	O5	În continuare o să creem împreună în	Elevii vin pe rând la tablă, aleg imagini	Joc didactic		Individual-dirijat	Observația	

Nr. Crt.	Secvențele activității	Timp	Ob. op.	Conținutul informațional și demersul didactic		Strategia didactică			Forme de evaluare	Obs.
				Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode	Mijloace	Forme de organizare		
				https://www.storyjumper.com/library/my-carta-noastra-cu-emoții . Fiecare elev vine la tablă, alege imagini cu emoții și denumește emoțiile alese, pe care le plasează pe pagina lui cu emoții din carte.	cu emoții diferite, denumesc emoțiile alese și le plasează pe una din paginile cărții noastre.				sistematizată	
7.	Asigurarea feedback-ului evaluativ	5'		Elevii primesc un sondaj pe https://www.mentimeter.com/app/home în care aleg emoția potrivită stărilor lor actuale. În cazul în care timpul mai permite elevii rezolvă o fișă de lucru în aplicația liveworksheets. https://www.liveworksheets.com/w/ro/emotiile-noastre/7637163	Elevii intra cu ajutorul codului pe mentimeter și bifează din cele trei emoții afișate pe cea potrivită stărilor lor actuale. Elevii bifează emoția intrusă dintr-o coloană de emoții de același fel.	Explicația Conversația Exercițiul	Tablete Videoproiector Laptop	Individual dirijat	Chestionar Mentimeter	
8.	Încheierea activității	2'		Se fac aprecieri asupra felului în care s-a desfășurat activitatea.		Conversația				

LISTĂ INSTRUMENTE ICT

NR. CRT.	INSTRUMENTUL ICT	LINK-UL	COD-UL QR
1	Bouncy Balls	https://bouncyballs.org/ 	
2	Canva	https://www.canva.com/ 	
3	WordArt	https://wordart.com/ 	
4	Mentimeter	https://www.mentimeter.com/ 	
5	3DBear	https://www.3dbear.io 	
6	Story jumper	https://www.storyjumper.com/ 	
7	VirtualBoard	https://vboard.ro/ 	

8	Quizizz	https://quizizz.com/ 	
9	Book Creator	https://bookcreator.com/  BOOK CREATOR	
10	Mindomo	https://www.mindomo.com/  Mindomo	
11	LearningApps	https://learningapps.org/  LearningApps.org	
12	EDpuzzle	https://edpuzzle.com/  edpuzzle	
13	Padlet	https://padlet.com/ 	
14	Kahoot!	https://kahoot.com/ 	

BIBLIOGRAFIE

1. Cummings, M. L., *Assistive Technology for the Classroom: A Guide for Teachers*, Editura Rowman & Littlefield, 2017;
2. Davis, M. R., *Using Technology in Special Education: A Guide for Educators*, Editura Routledge, 2020;
3. Dell, A. G., Newton, D. A., Allyn, J. D., *Assistive Technology in the Classroom: Enhancing the School Experiences of Students with Disabilities*, Editura Pearson, 2017
4. Johnson, A. A., Matthews, K. L., *Assistive Technology for Students with Learning Disabilities: A Systematic Review*, Revista Learning Disability Quarterly, 2020
5. Lee, S. M., Smith, R. W., *Digital Communication Tools for Students with Autism Spectrum Disorder: A Review*, Revista Autism Research, 2021
6. Luiselli, J. K., *Effective Teaching Strategies for Students with Special Needs*, Editura Sage Publications, 2018;
7. Smith, M. R., Jones, J. M., *The Impact of Digital Tools on Special Education: A Review of the Literature*, Revista Journal of Special Education Technology, 2019;
8. Ellis, N. J., *The Ultimate Guide to Assistive Technology for Special Education*, Website: [Assistive Technology Guide](#), 2021
9. Tanney, L. M., *Digital Tools for Special Education: A Comprehensive Guide*, Website: [Digital Tools for Special Education](#), 2022
10. Williams, T. G., *Assistive Technology and Communication Tools for Special Education*, Website: [Communication Tools for Education](#), 2023