



Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene



Școala Gimnazială Mănești, Dâmbovița

Proiect de Acreditare Erasmus

2023-2027

*Ghid de utilizare a unor aplicații digitale învățate în cadrul
mobilităților de formare profesională din anul școlar 2023-2024
(an 1)*



Cod de Acreditare: 2022-1-RO01-KA120-SCH-000109431
Nr. referință proiect: 2023-1-RO01-KA121-SCH-000125494

PREFAȚĂ

Acest ghid conține 15 aplicații digitale învățate în cadrul mobilităților de formare profesională din anul școlar 2023-2024, desfășurate prin Proiectul de Acreditare Erasmus, în țări precum Malta, Italia și Turcia.

Sunt descrise etapele de accesare, logare și utilizare pentru fiecare aplicație, materialul fiind elaborat cu scopul de a disemina rezultatele obținute în cadrul programelor de formare și de a veni în sprijinul altor cadre didactice care doresc să crească gradul de digitalizare a orelor de curs prin organizarea și desfășurarea unor lecții interactive, prin integrarea unor metode digitale eficiente, prin conceperea unor resurse educaționale deschise în format digital. Utilizarea acestor aplicații/platforme contribuie, în egală măsură, și la dezvoltarea competențelor digitale, atât personale, cât și ale elevilor, indiferent de disciplina predată.

La realizarea acestui ghid au contribuit cadrele didactice participante la mobilitățile desfășurate.

- **Mobilitatea 1**

- ✓ Loc de desfășurare: St. Julien's, Malta;
- ✓ Perioada 06 -10 noiembrie 2023;
- ✓ Titlu curs: "*Boost Your ICT Skills – Technology for the Classroom*";
- ✓ Participanți: Plavie Georgiana (prof. învățământ primar)
Mănăilă Elena Gabriela (prof. învățământ preșcolar)
Tincescu Ana-Maria (prof. limba engleză)

- **Mobilitatea 2**

- ✓ Loc de desfășurare: Florența, Italia;
- ✓ Perioada 11-16 decembrie 2023;
- ✓ Titlu curs: "*Tablets and Smartphones: Using Mobile Devices as Educational Tools*",
- ✓ Participanți: Badea Dorina (prof. educație tehnologică/TIC)
Joița Mihaela Adina (prof. învățământ primar)
Peptea Ileana (prof. limba engleză)

- **Mobilitatea 3**

- ✓ Loc de desfășurare: Istanbul, Turcia
- ✓ Perioada: 15-19 aprilie 2024
- ✓ Titlu curs: "*Digital tools for an innovative classroom*"
- ✓ Participanți: Radu Daniela (prof. învățământ primar)
Radu Mihaela (prof. învățământ primar)

Coordonator Proiect de Acreditare,

prof. Niță Oana

Coordonatori colectiv redacție,

Prof. Alexandrescu Maria Larisa, Director

Prof. Mănescu Elena, Director adjunct

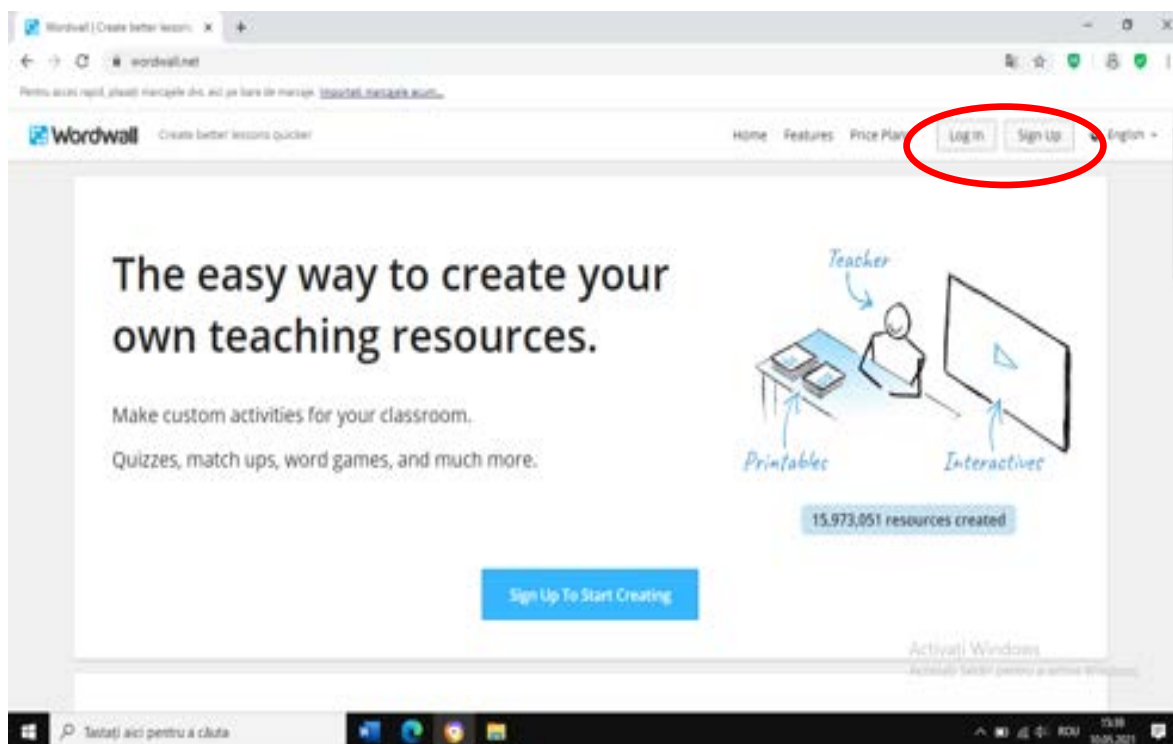
CUPRINS

<i>Prefață</i>	2
1. Platforma interactivă Wordwall.....	3
2. Platforma PBworks.....	6
3. Platforma Miro.....	10
4. Aplicația Wheel Of Names.....	13
5. Platforma Storyjumper.....	15
6. Motorul de căutare DuckduckGo.....	18
7. Platforma Trello.....	19
8. Platforma Canva.....	21
9. Platforma Genially.....	24
10. Platforma Interactivă Pear Deck.....	27
11. Platforma Nearpod.....	31
12. Aplicația Plickers.....	35
13. Aplicația Coggle.....	40
14. Platforma Prezi.....	43
15. Platforma TestMoz.....	48

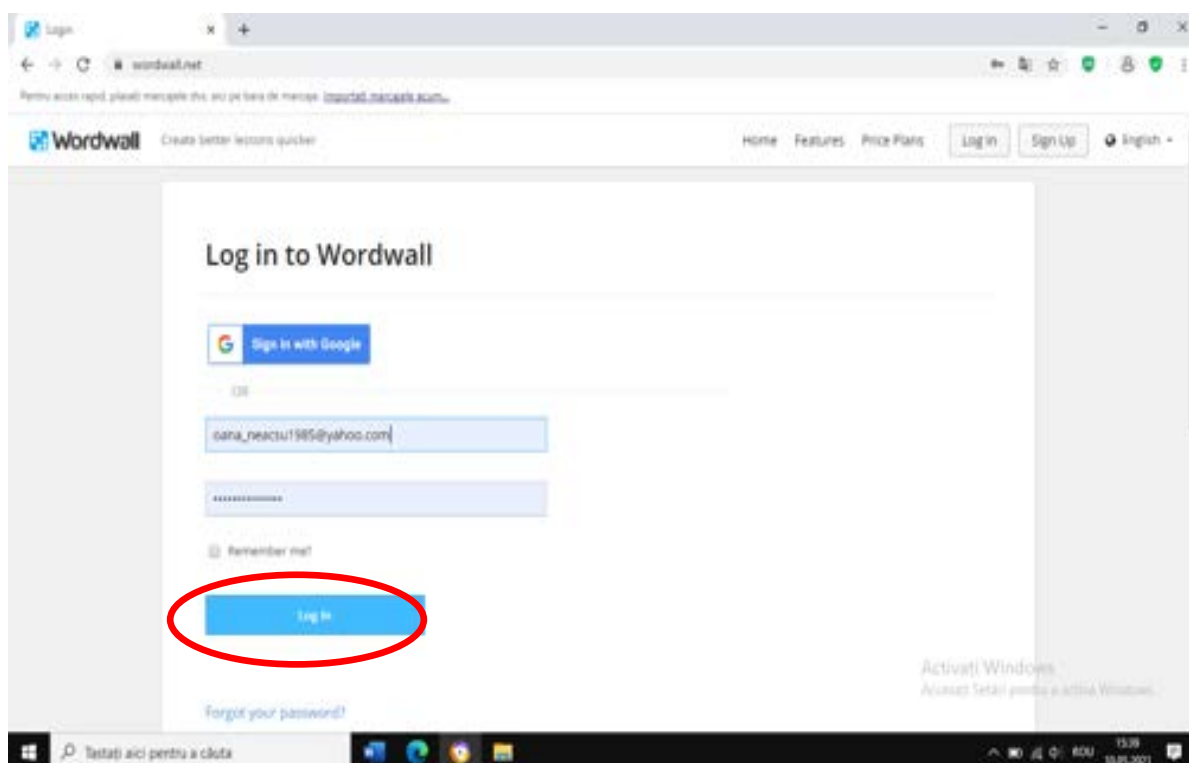
PLATFORMA INTERACTIVĂ WORDWALL

Wordwall este o platformă unde se creează diverse activități interactive. Înregistrarea se poate face prin contul Google sau Facebook. WordWall poate fi utilizat pentru a crea activități atât interactive, cât și imprimabile.

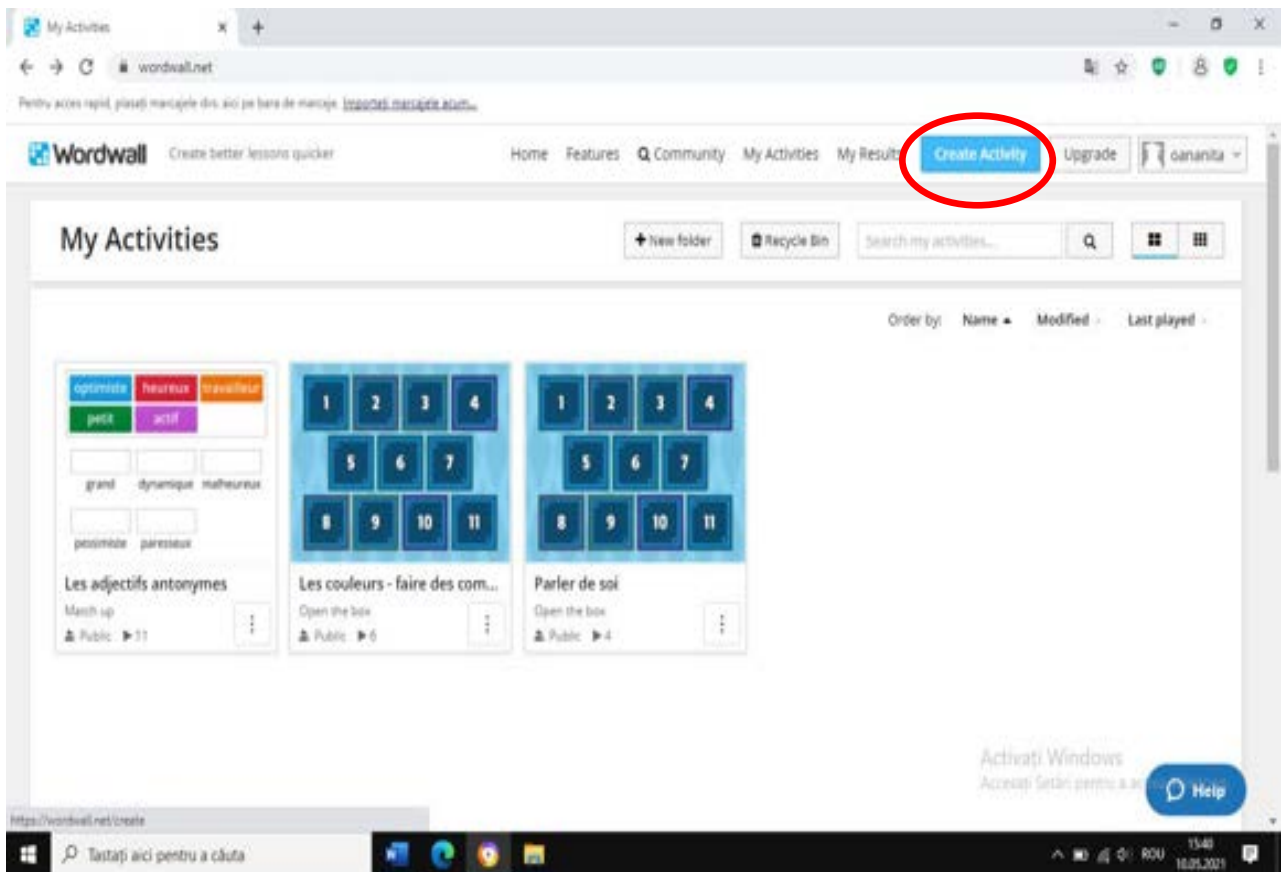
Utilizare:



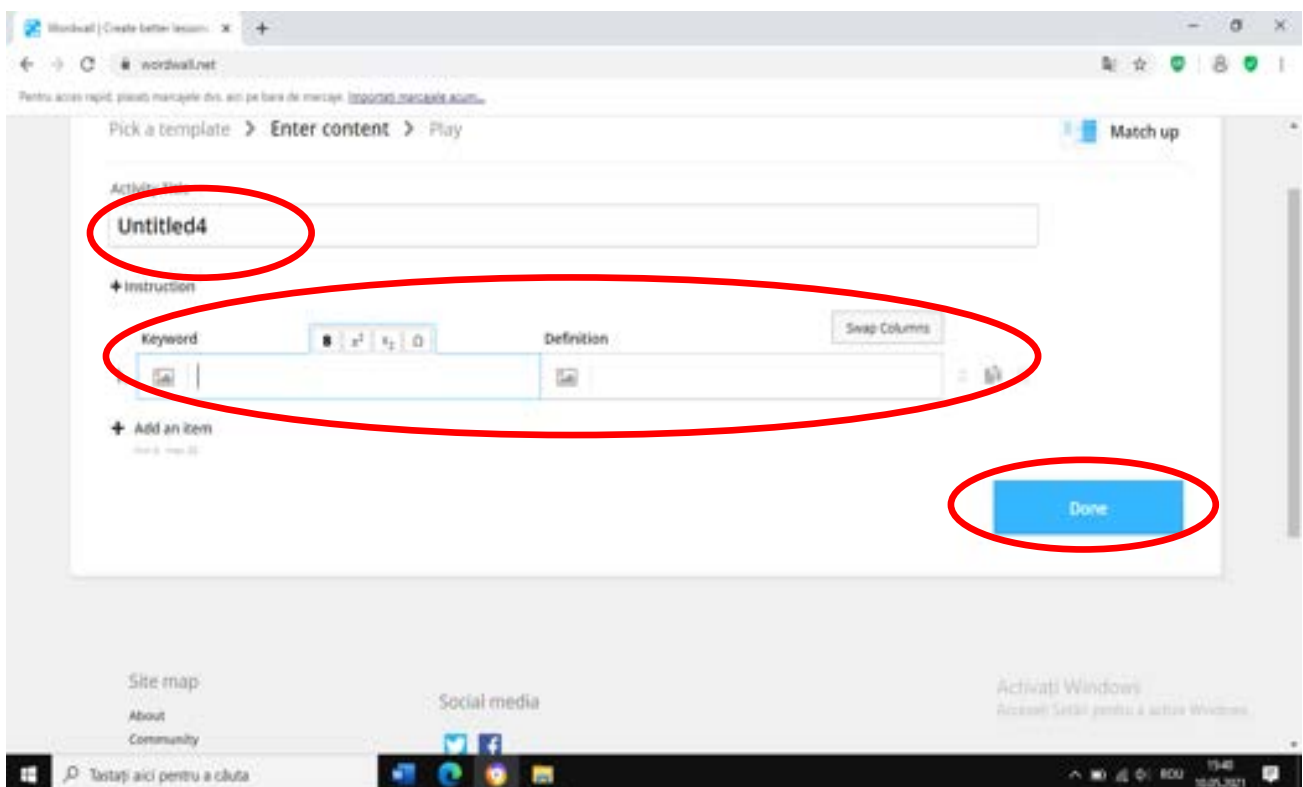
Se accesează site-ul <https://wordwall.net/> și se creează un cont (*Sign up*).



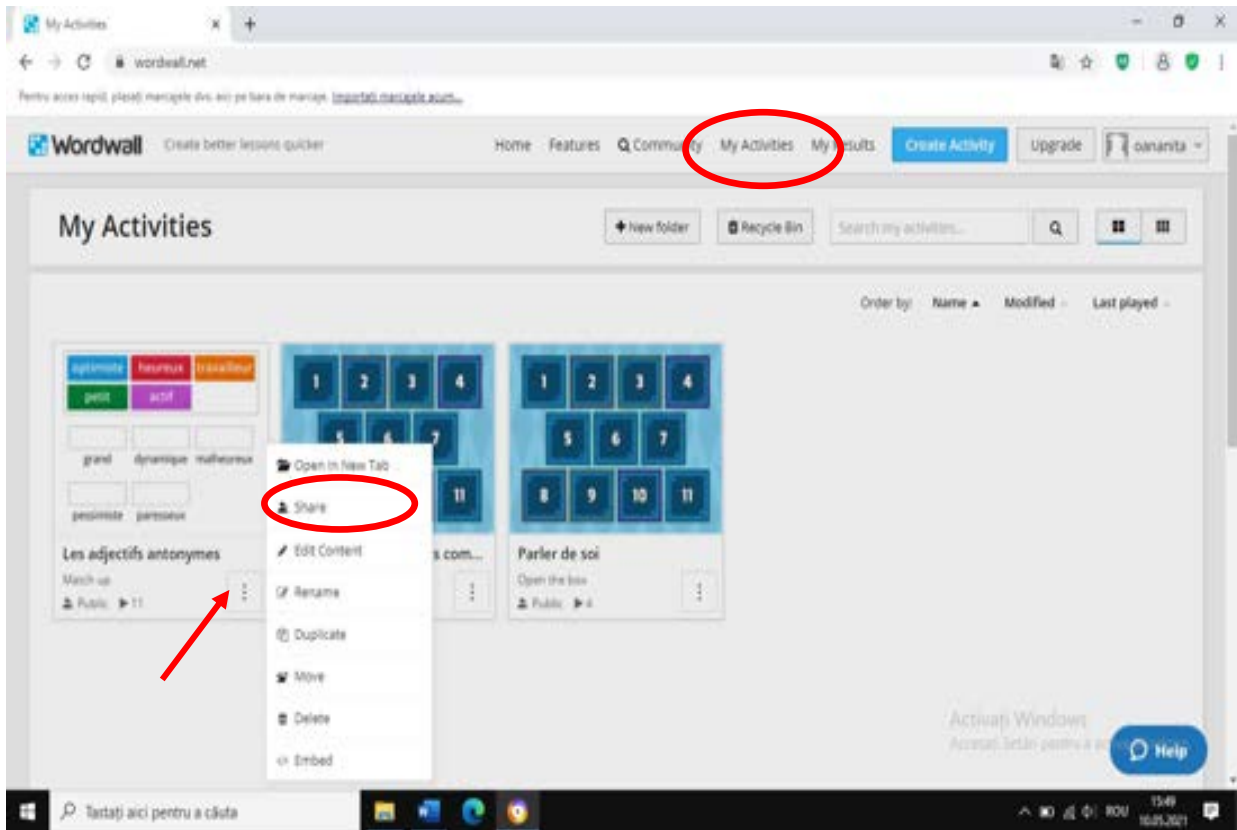
Se accesează ulterior contul prin apăsarea butonului *Log in*.



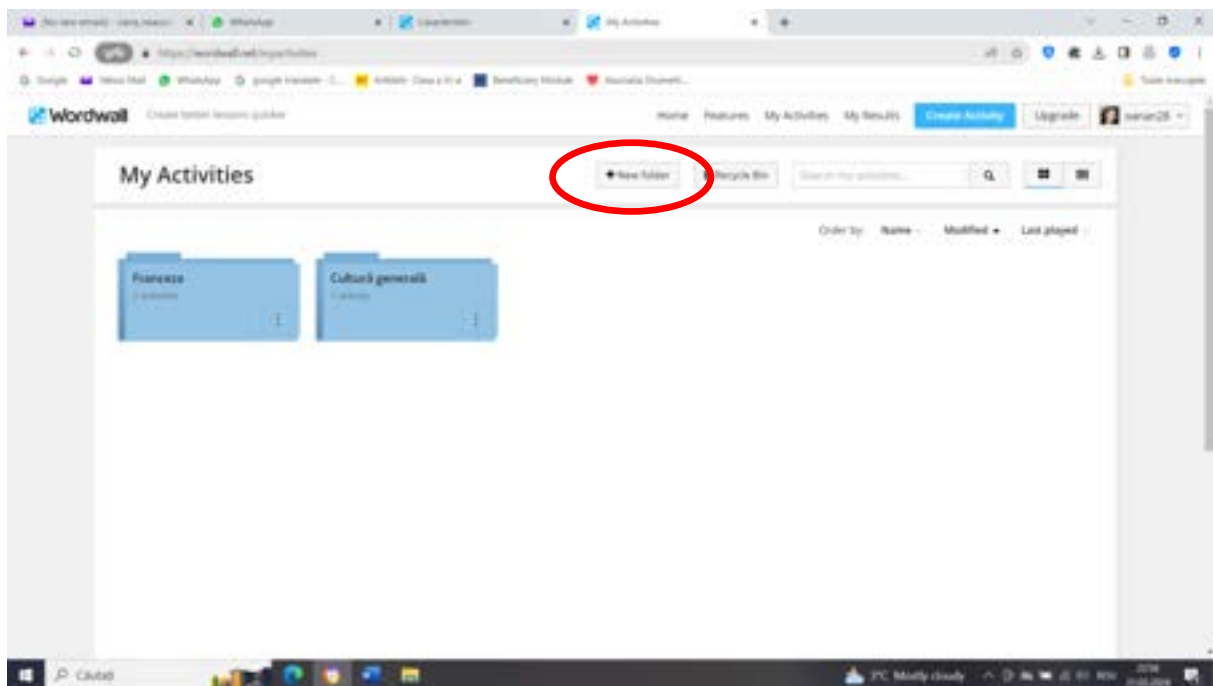
De la butonul *Create Activity* se alege activitatea pe care dorim să o realizăm.



Se completează datele solicitate pentru activitate (titlu, cuvinte-definiții) care urmează să fie asociate. După completare se apasă butonul *Done*.



Se apasă butonul *My activities*, unde putem vizualiza toate activitățile personale. Selectăm o activitate și putem interveni asupra ei (editare, redenumire etc) sau o putem distribui către elevi prin apăsarea butonului *Share*.



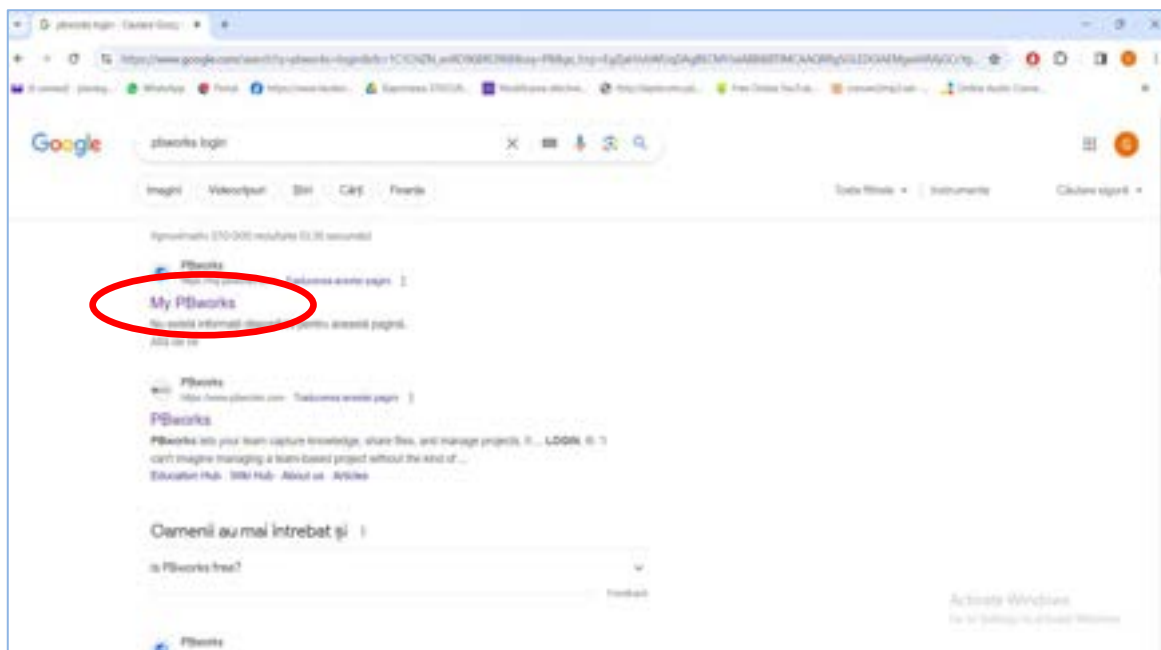
Activitățile pot fi organizate în foldere prin accesarea butonului *New folder*.

Badea Dorina, prof. Educație tehnologică/informatică și T.I.C.

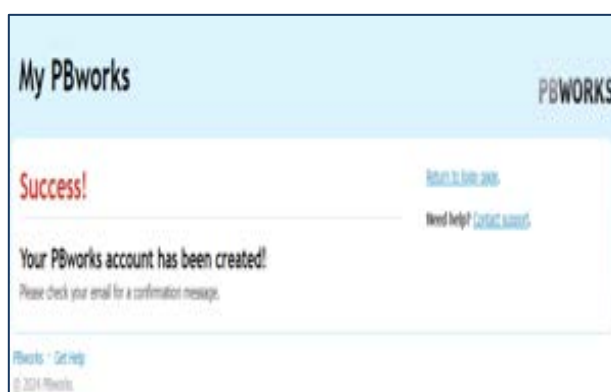
PLATFORMA PBWORKS

PBworks este o aplicație care permite utilizatorilor să creeze și să editeze un site web. Proprietarul wiki-ului poate urmări modificările, modera comentariile și poate controla cine are acces la aplicație. Aceste caracteristici fac din PBworks un instrument util pentru proiecte de scriere colaborativă.

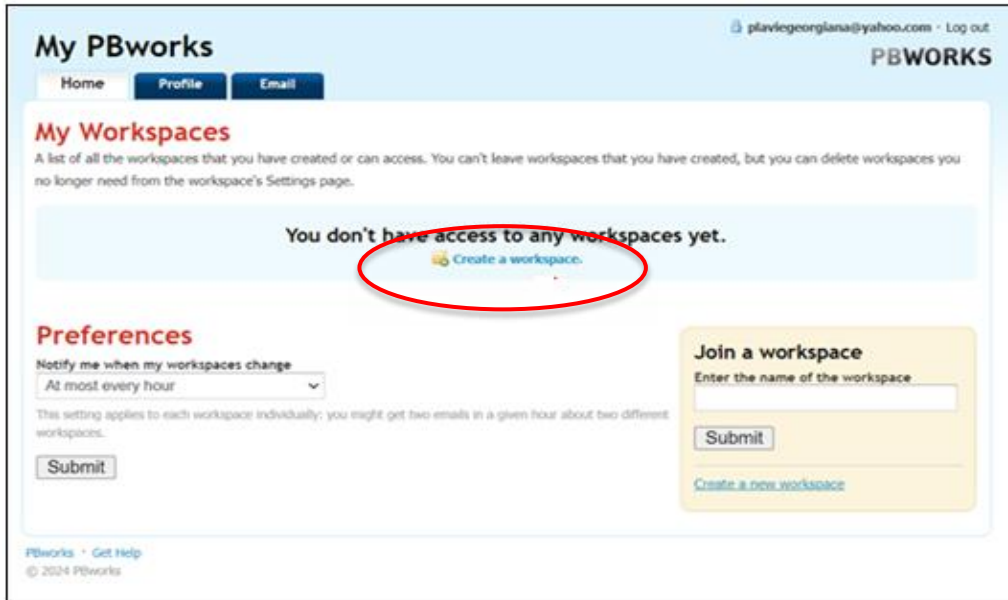
Utilizare:



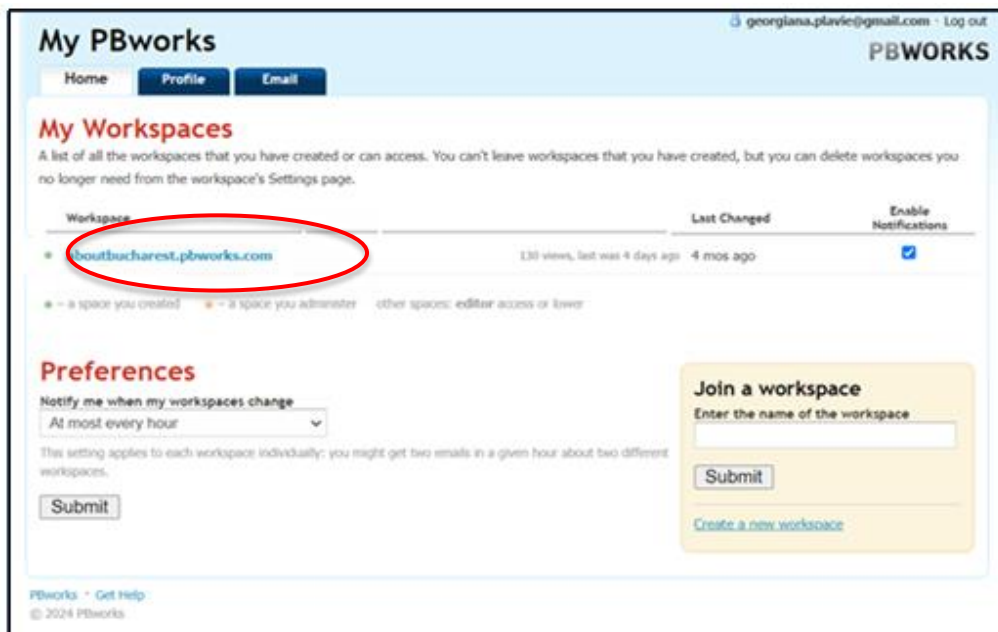
Se accesează Google și se caută Pbworks.

A screenshot of the 'My PBworks' account creation page. The page has a light blue header with 'My PBworks' on the left and 'PBWORKS' on the right. Below the header, there is a red heading 'Create a PBworks account' and a blue link 'Return to login page'. A sub-heading reads 'A PBworks account will let you manage your settings and the workspaces that you participate in.' followed by a blue link 'Need help? Contact us.' Below this is a form with four input fields: 'Name', 'Email address', 'Password', and 'Re-enter Password'. At the bottom of the form is a 'Create Account' button.

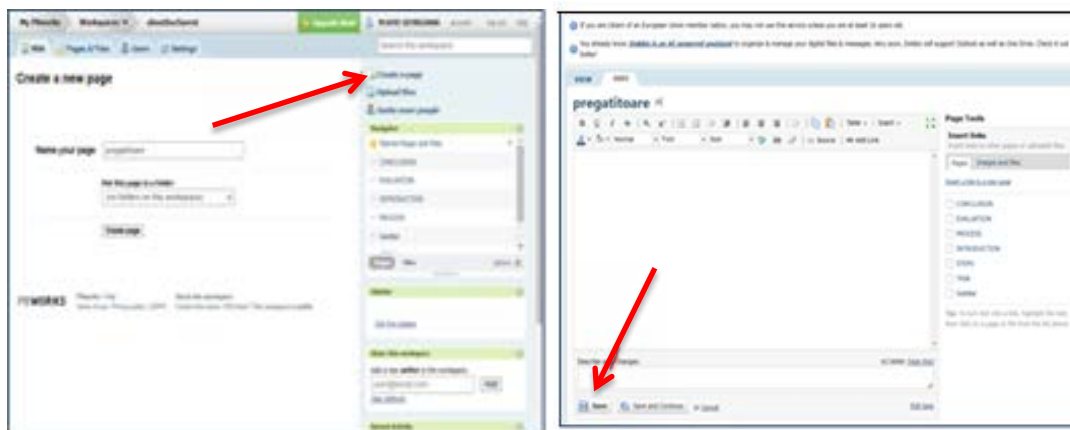
Se crează un cont cu ID și parolă.



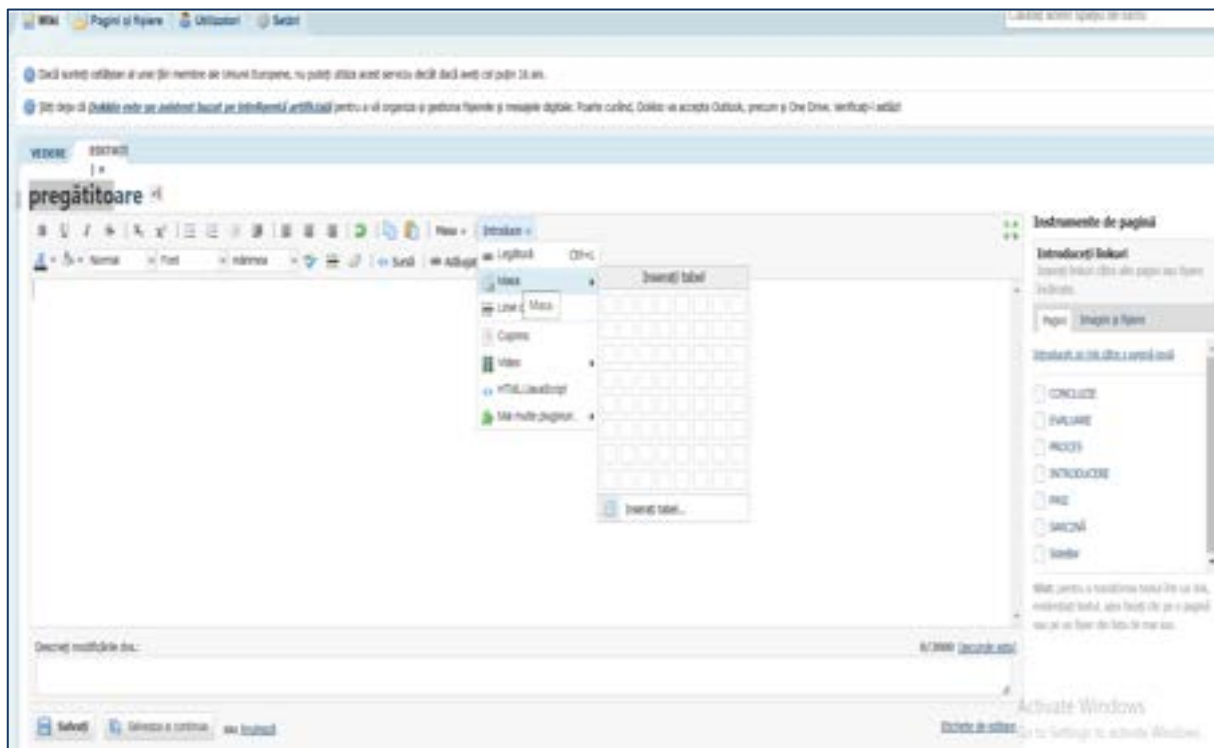
Se intră în pagina web prin logare și se crează un spațiu de lucru.



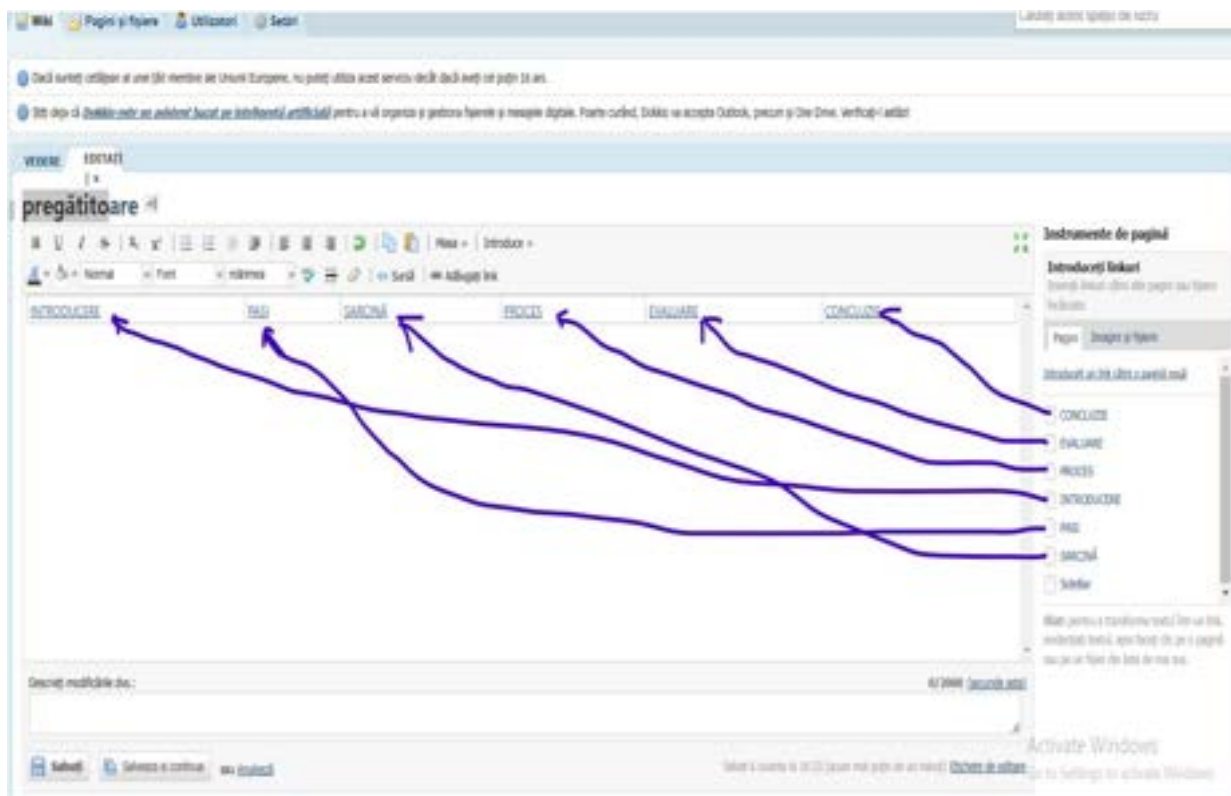
Se deschide spațiul de lucru.



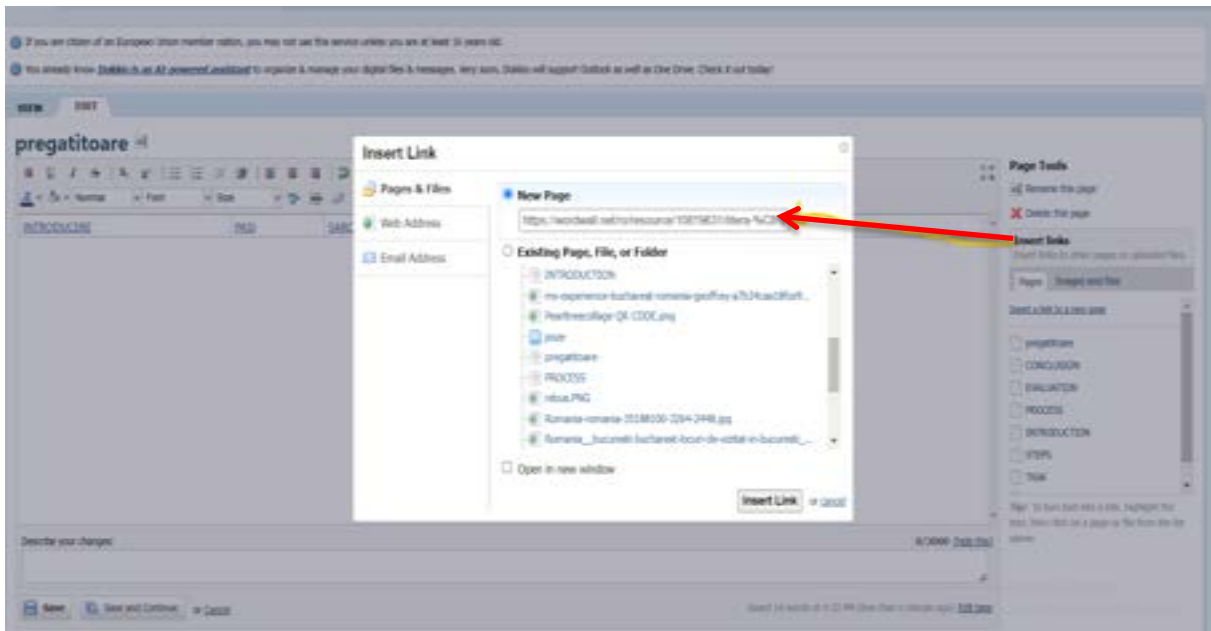
Se crează o pagină care se salvează.



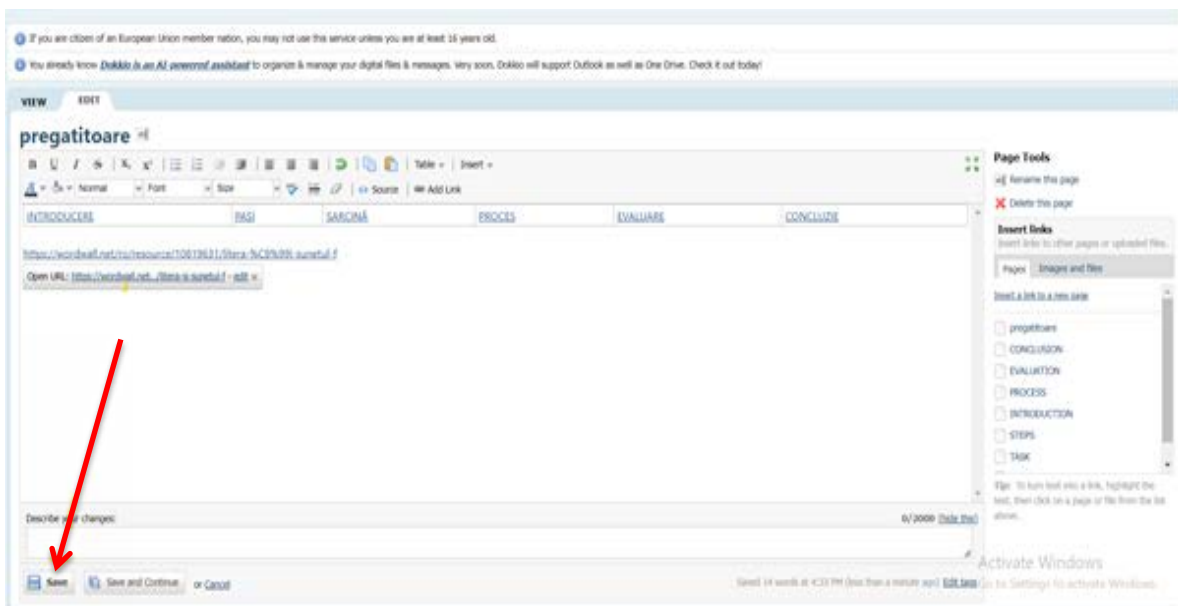
Se crează un tabel cu o linie și 6 căsuțe.



Se inserează, se activează butoanele - momentele lecției - pe bara de instrumente (tabelul creat în pasul anterior) și se salvează.



Se inserează un link sau o altă resursă.



Se salvează.

Activitățile pot fi organizate în modul de concepere a unui proiect didactic conform standardelor CLIL, pornind de la cei 5C – cunoaștere, conținut, competențe, comunicare, comunitate – la care se adaugă evaluarea.

Prof. învățământ primar, Plavie Georgiana

PLATFORMA MIRO

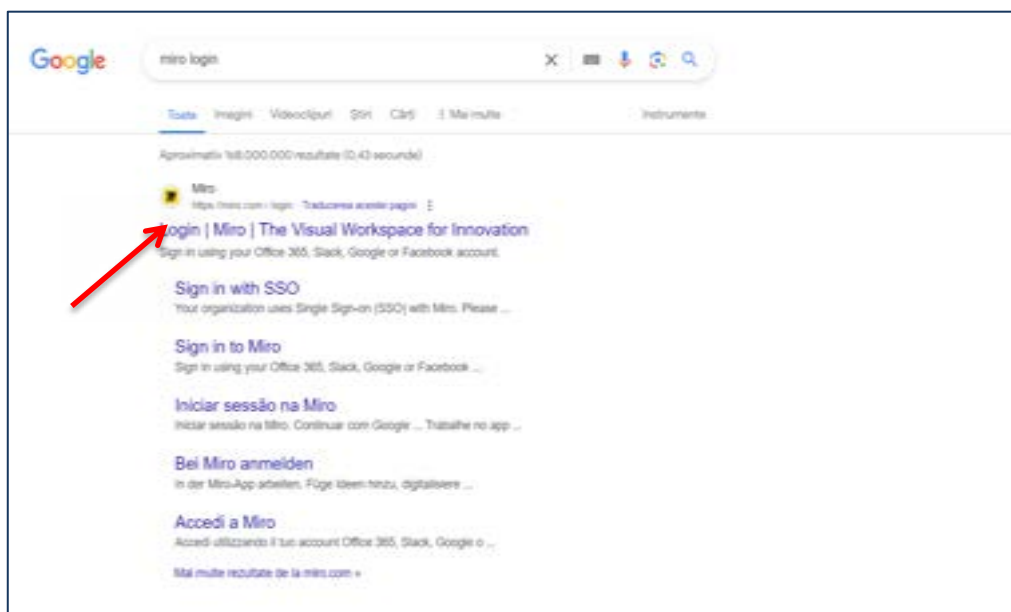
Miro este o platformă online ce servește ca o tablă colaborativă, oferind utilizatorilor posibilitatea de a lucra eficient împreună. Creată inițial ca instrument pentru managementul proiectelor, platforma pune la dispoziție numeroase oportunități de predare și învățare în mediul online.

Miro vine în sprijinul elevilor și profesorilor, favorizând atât învățarea sincronă, cât și asincronă. Elevii pot colabora lucrând cu toții pe un singur panou sau pot fi împărțiți pe echipe, utilizând panouri separate. Chiar și după ce o sesiune de lucru s-a încheiat, elevii pot să lucreze în continuare la sarcinile lor pe tablă și apoi să eticheteze profesorul dacă au întrebări sau doresc ca acesta să verifice lucrările lor în desfășurare.

Miro este o platformă interactivă care facilitează colaborarea digitală. Aceasta combină caracteristicile de prezentare ale unei table albe obișnuite, cum ar fi cea utilizată în aplicația Jamboard sau Zoom, cu particularitățile mai avansate de conținut vizual și colaborare în echipă. Un set generos de instrumente, acces gratuit pentru instituții educaționale și interfață intuitivă fac din Miro un instrument captivant, eficient și colaborativ pentru instruire online.

Utilizarea platformei

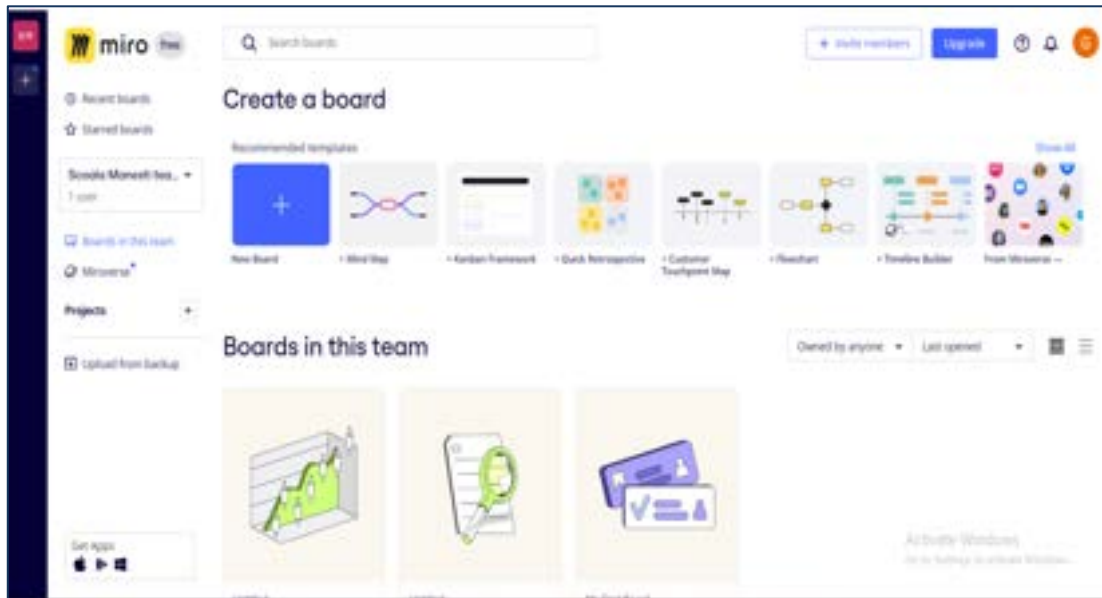
Platforma Miro poate fi folosită atât în versiunea web, cât și descărcând aplicația pentru dispozitive mobile Android / iOS. Pentru utilizarea platformei este nevoie de crearea unui cont.



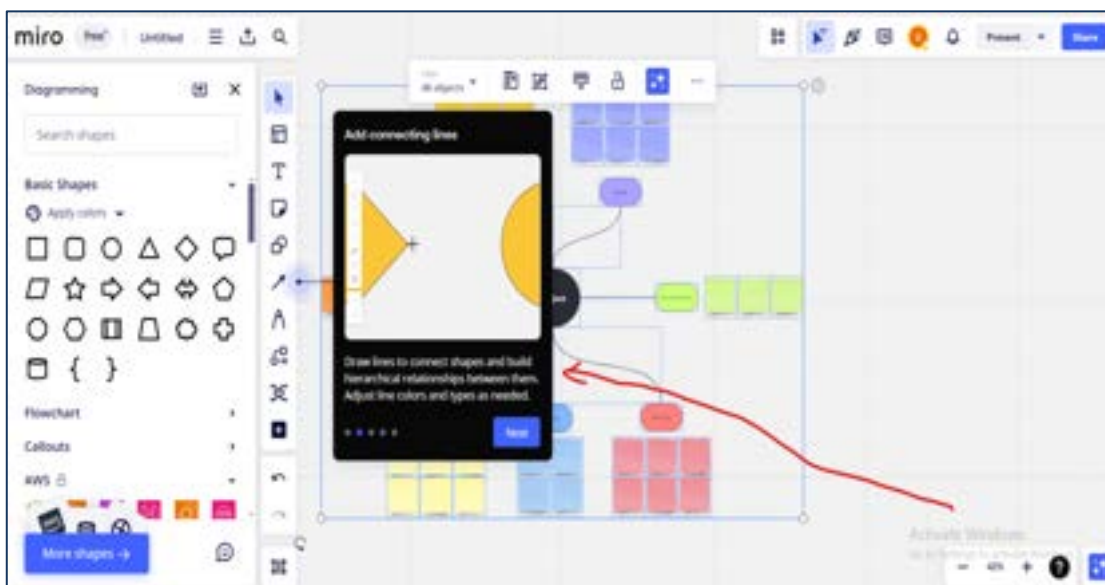
Se accesează <https://miro.com>.



Se intră în platformă cu contul Google.



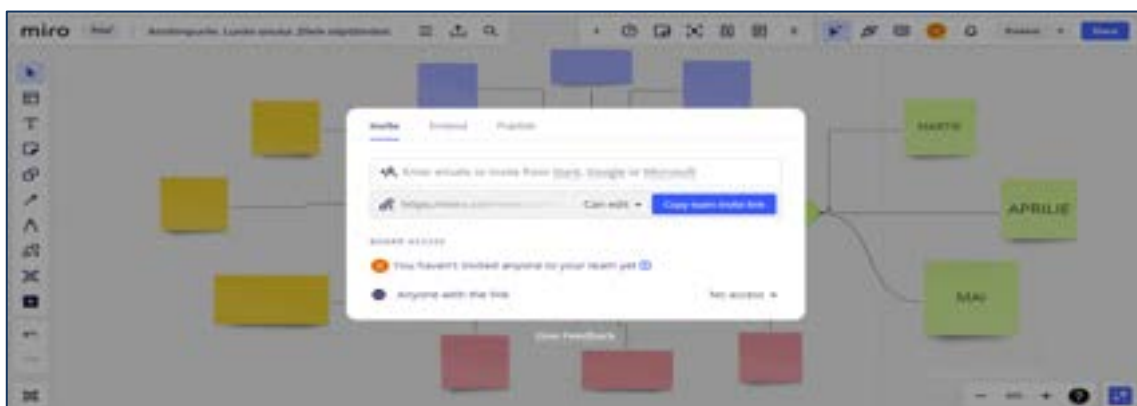
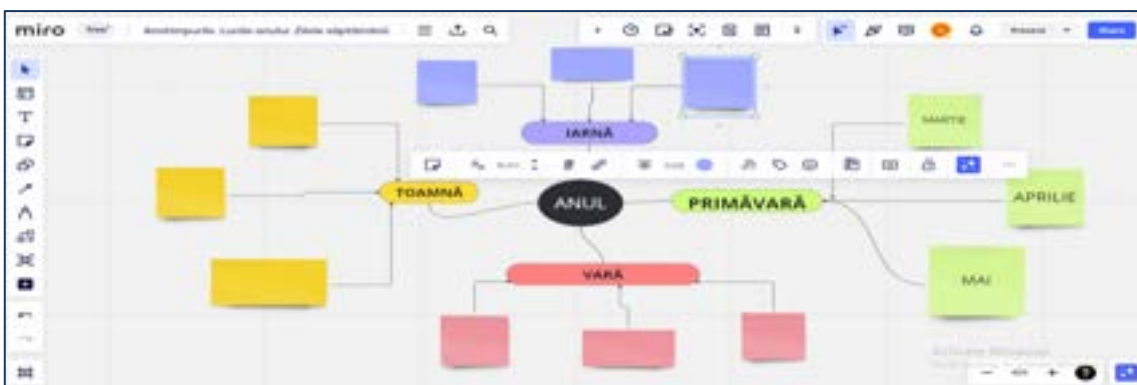
Se deschide pagina principală. Se alege șablonul necesar/dorit.



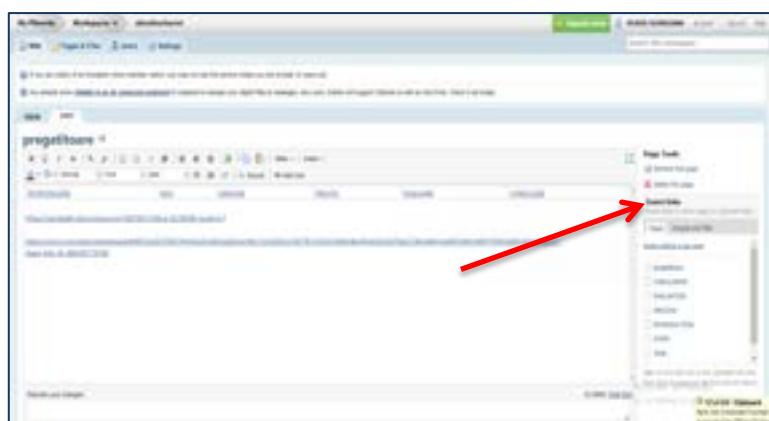
Platforma oferă și ajutor virtual în crearea șablonului și completarea acestuia cu notații.



Se denumește activitatea desfășurată pe șablon.



Se crează materialul dorit și se apasă butonul **Share** pentru distribuirea lui în spațiile unde se dorește a fi folosit.



Poate fi inserat link-ul chiar și în PBworks.

Prof. învățământ primar, Plavie Georgiana

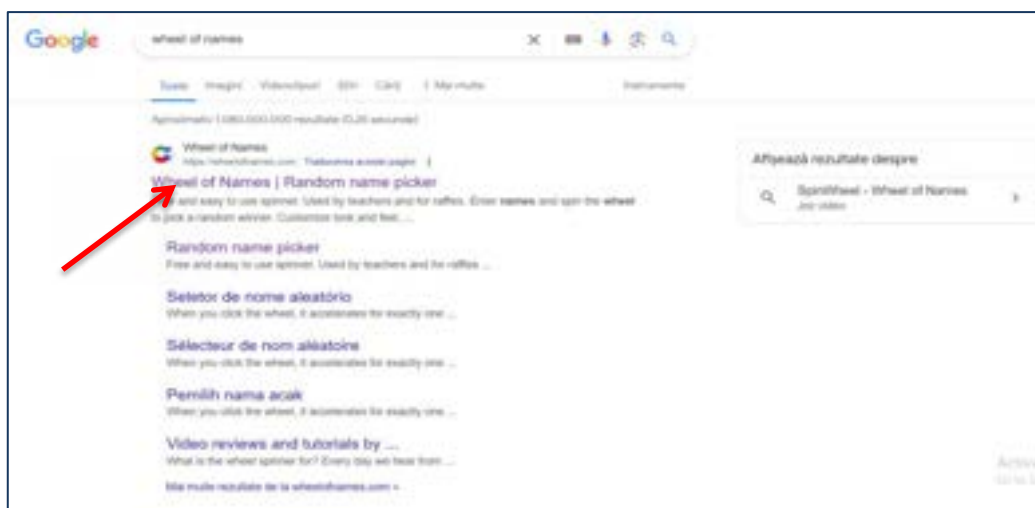
APLICAȚIA WHEEL OF NAMES

Wheel of names este un tip de instrument de selecție aleatorie, care permite utilizatorilor să aleagă un nume sau un grup de nume dintr-o listă de opțiuni. Acest instrument poate fi util în diverse scopuri, cum ar fi:

- Selectarea aleatorie a numelor pentru concursuri sau cadouri;
- Alegerea numelor pentru echipe, sarcini sau proiecte;
- Generarea de nume aleatorii pentru personaje sau locuri fictive;
- Selectarea numelor pentru un grup de persoane care să participe la un joc sau o activitate.

Instrumentul poate fi personalizat pentru a se potrivi unor nevoi variate și ajută la creșterea atractivității orelor de curs. Poate fi utilizat la orice disciplină.

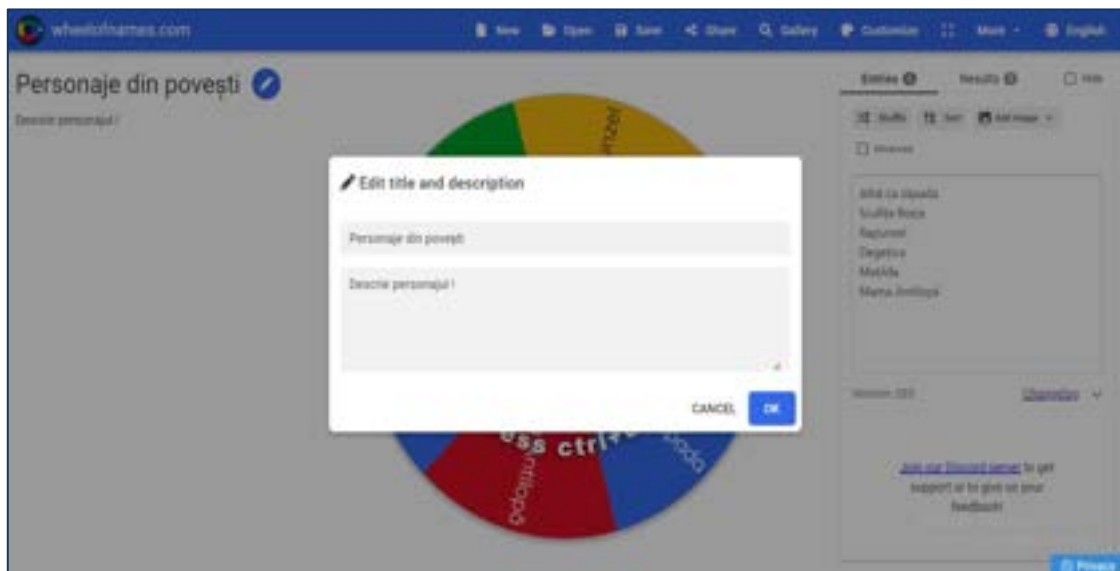
Utilizarea instrumentului:



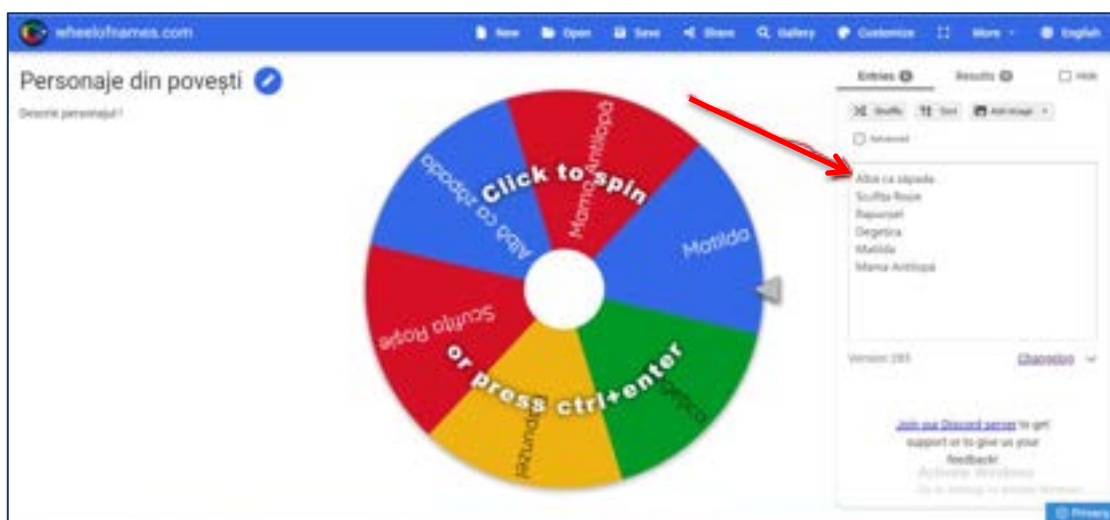
Se caută instrumentul pe Google.



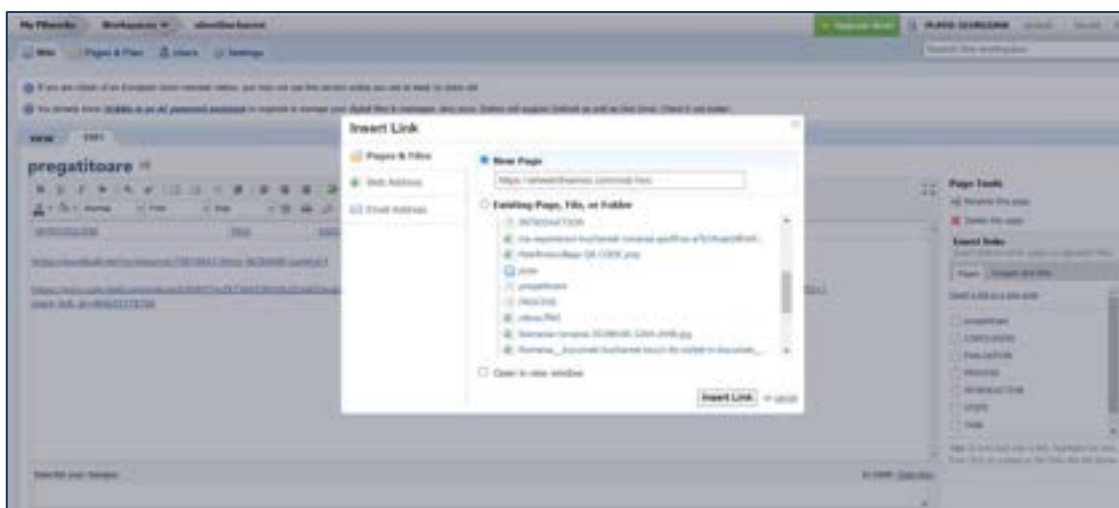
Se accesează instrumentul.



Se editează titlul și descrierea.



Se completează cu litere/ silabe/ cuvinte/ ș.a. potrivite activității didactice.



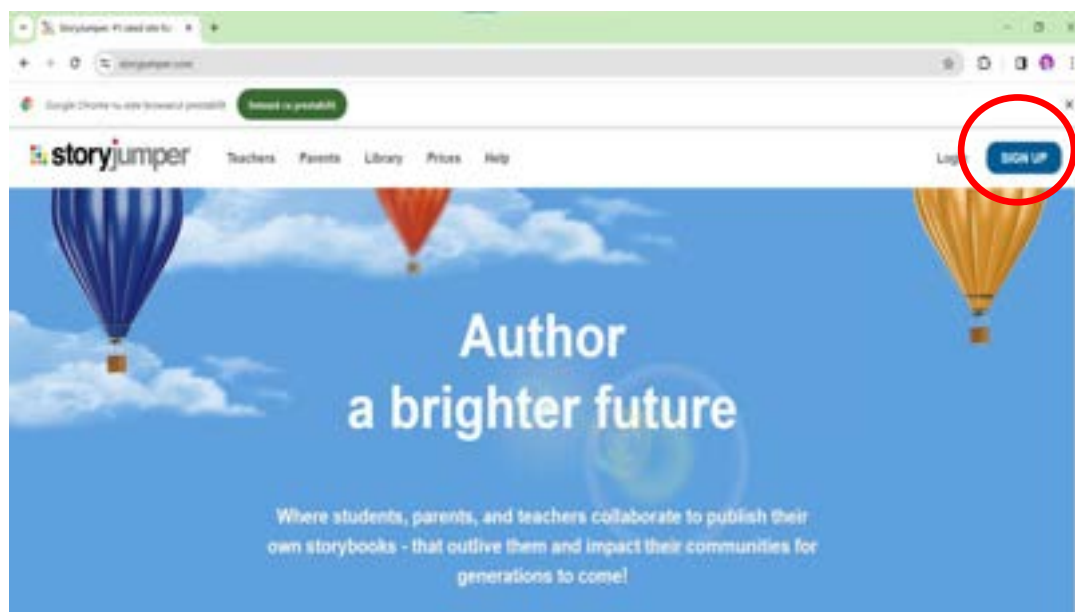
Roata se salvează și link-ul se distribuie în spațiile de lucru dorite, chiar și în Pbworks.

Prof. învățământ primar, Plavie Georgiana

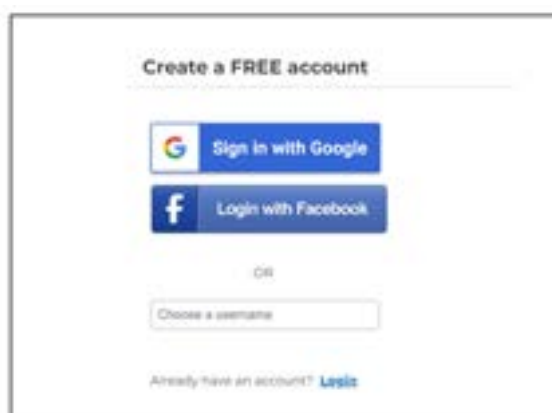
PLATFORMA STORYJUMPER

StoryJumper este o platformă care permite utilizatorilor să creeze, să povestească și să publice propriile cărți. Este un site pentru crearea de cărți cu povești. Cu StoryJumper se poate colabora cu alte persoane sau se poate scrie propria poveste. Este utilizat pe scară largă în sălile de clasă din întreaga lume și este un instrument excelent pentru ca elevii să-și îmbunătățească abilitățile de scriere. De asemenea, se pot citi sau asculta cărți din comunitatea mondială.

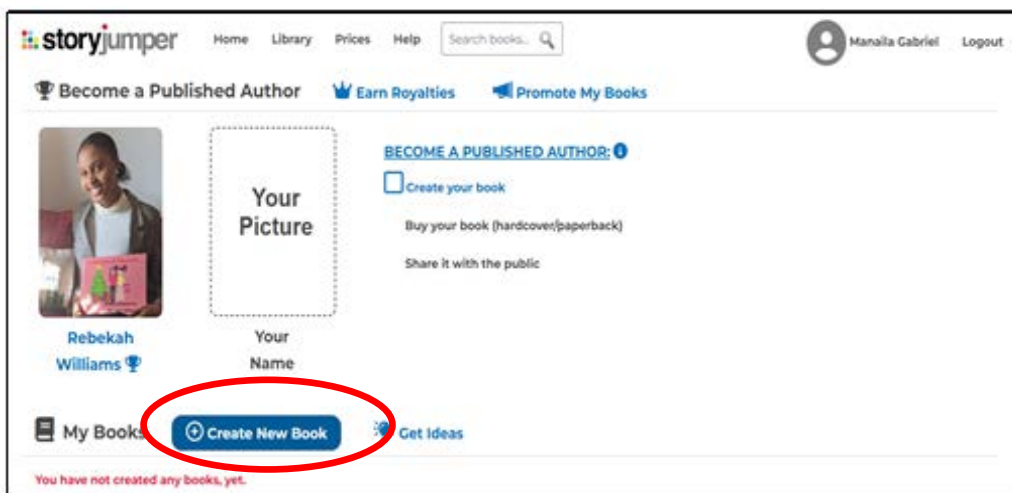
Utilizare:



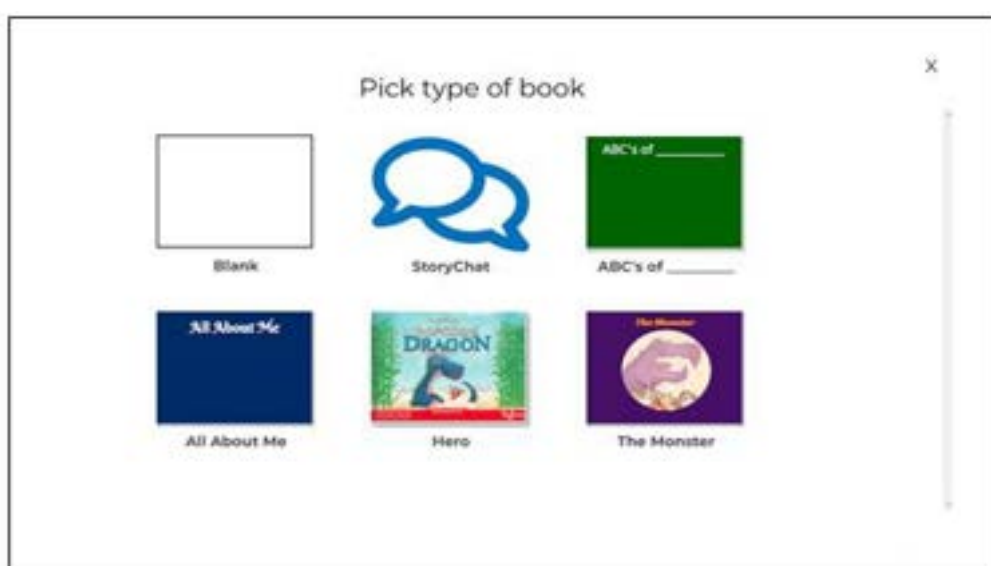
Se accesează site-ul <https://www.storyjumper.com> și se creează un cont prin apăsarea butonului **Sign up**. Dacă există deja un cont, îl puteți accesa prin apăsarea butonului **Log in**.



Pentru a crea un cont se poate folosi un cont de Google sau Facebook sau se utilizează un nume de utilizator unic.



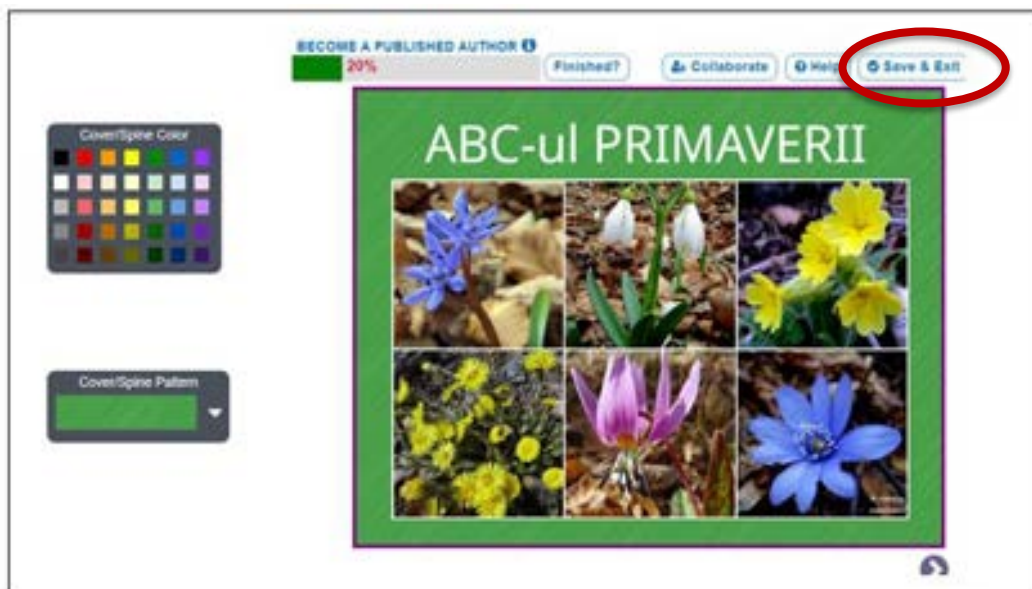
După ce contul a fost accesat pentru a crea o carte se apasă butonul *Create New Book*.



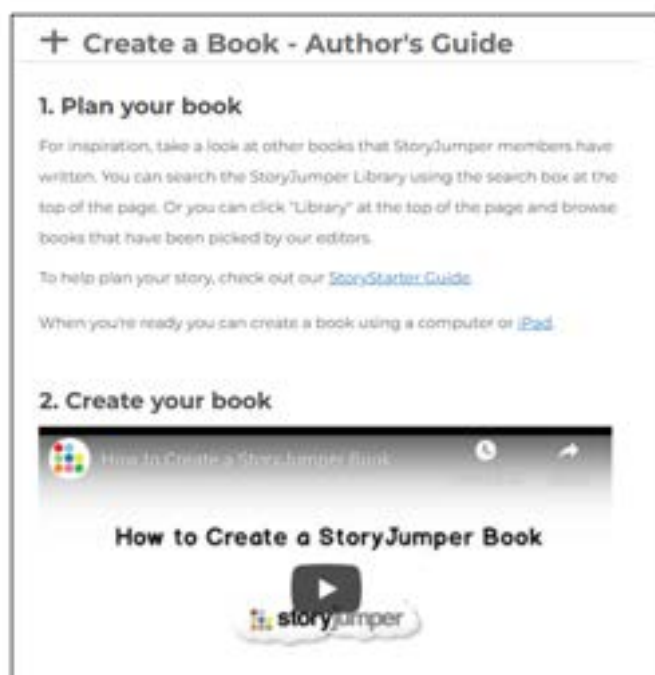
Se va selecta tipul de carte pe care utilizatorul dorește să-l creeze.



Acum se poate scrie cartea.



După ce a fost scrisă cartea se apasă butonul *Save&Exit*.



Pentru o utilizare mai ușoară a aplicației se recomandă ghidul dedicat creării cărților, utilizând link-ul: <https://www.storyjumper.com/book/create>.

Prof. învățământ preșcolar, Mănăilă Elena Gabriela

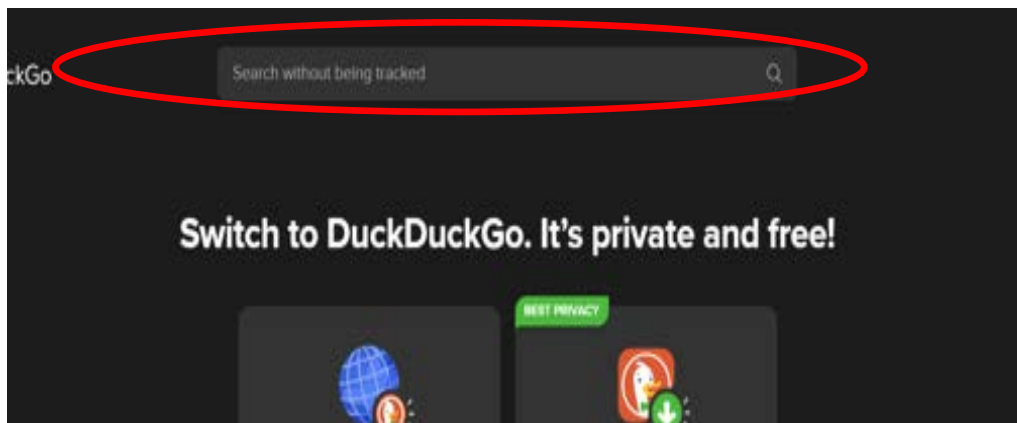
MOTORUL DE CAUTARE DUCKDUCKGO

DuckDuckGo este un motor de căutare care acordă prioritate confidențialității utilizatorilor. Este o alternativă independentă pentru Google, care permite căutarea și navigarea pe web fără a fi urmărit. DuckDuckGo oferă protecție completă a confidențialității online într-o singură aplicație și este disponibil ca motor de cautare gratuit.

Utilizare:



Se accesează site-ul <https://duckduckgo.com>.



Se utilizează scriind în casetă informația necesară.



Se folosește exact ca și Google, dar este mai sigur din punct de vedere confidențial.

Prof. învățământ preșcolar, Mănăilă Elena Gabriela

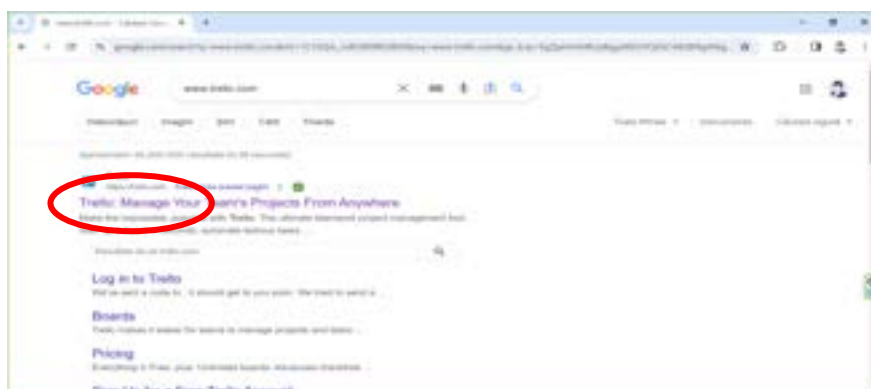
PLATFORMA TRELLO

Trello este un instrument digital utilizat în educație pentru realizarea de portofolii ale elevilor sub formă de aviziere online colaborative. Elevii pot încărca produse ale activității lor pe avizierul creat de profesor.

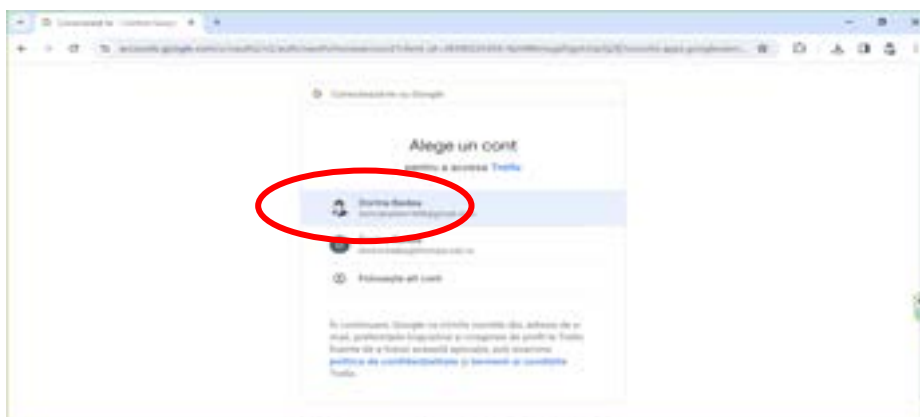
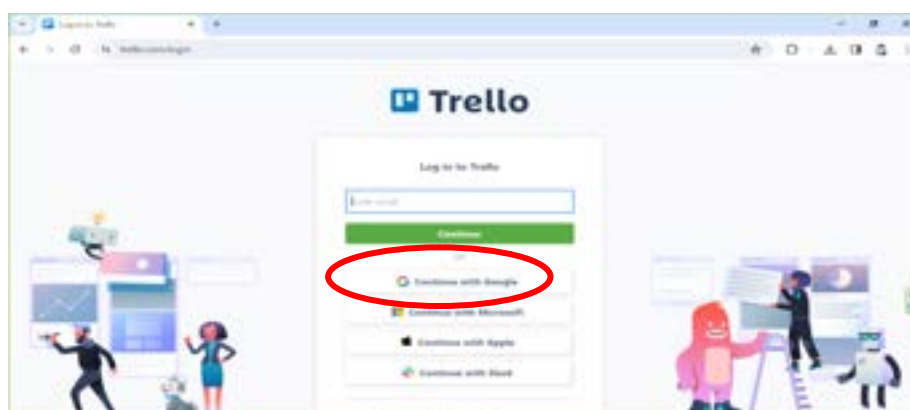
Utilizare:

Procesul de înscriere Trello este unul simplu și durează doar câteva minute, accesând adresa www.trello.com.

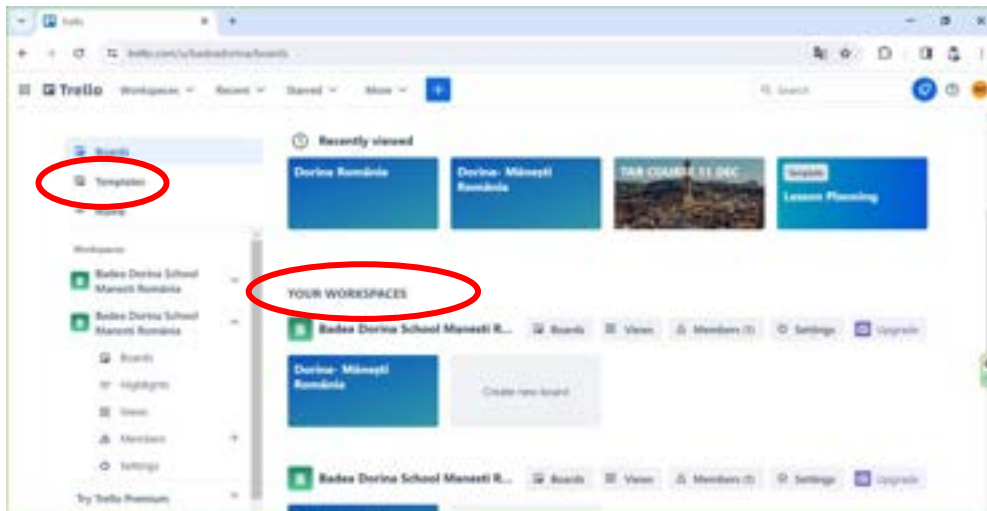
Pentru crearea unui panou este necesară deținerea unui cont de utilizator.



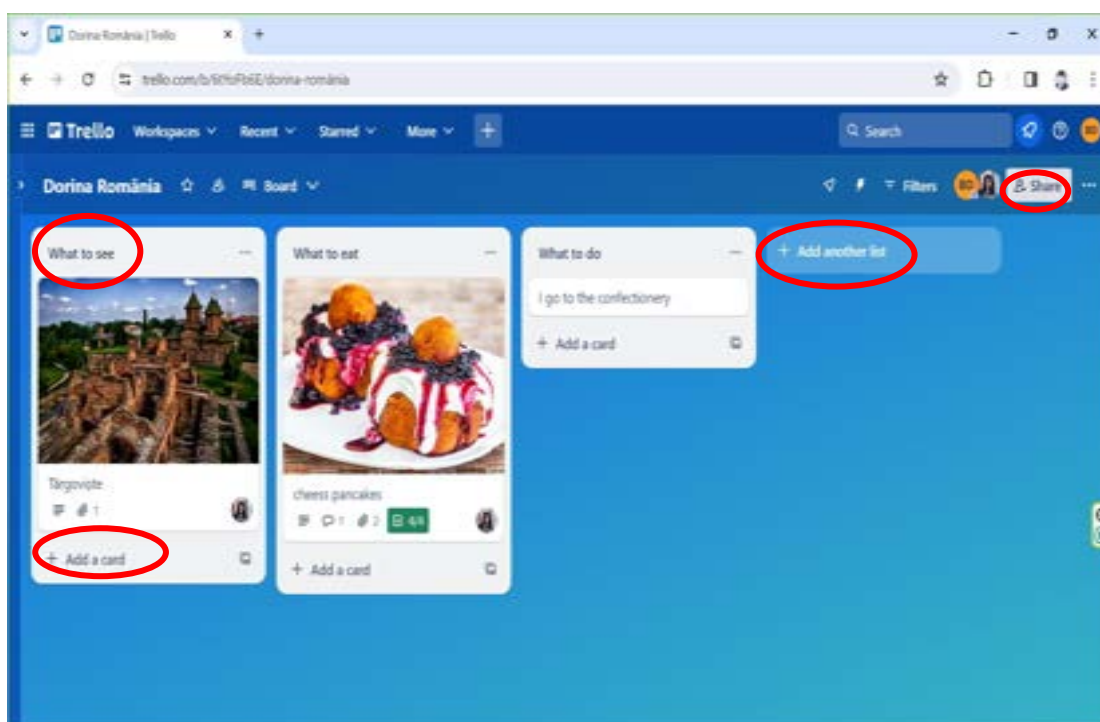
Creați contul sau logarea se poate efectua folosind Google, Microsoft, Apple sau Slack.



După această etapă, veți fi direcționat direct către spațiul personal unde aveți opțiunea de a crea un panou de lucru sau de a continua unul deja început.



Trello folosește carduri, dispuse vertical în liste. Fiecare card este de fapt o sarcină care este de obicei atribuită unuia sau mai multor membri ai unei echipe. În aceste carduri se pun informațiile, cum ar fi atașamente, link-uri, etichete, membri etc. Utilizatorii numesc panourile în funcție de nevoile lor. Apoi, se pot adăuga listele (coloanele), care pot fi, de asemenea, denumite diferit și personalizate.



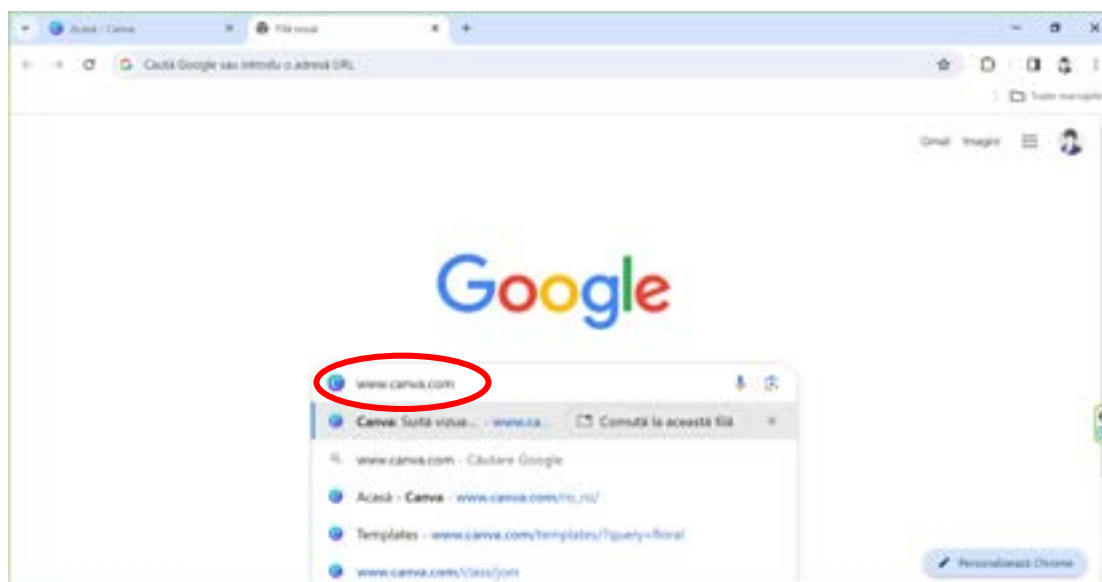
Prof. Badea Dorina, educație tehnologică/informatică și TIC

PLATFORMA CANVA

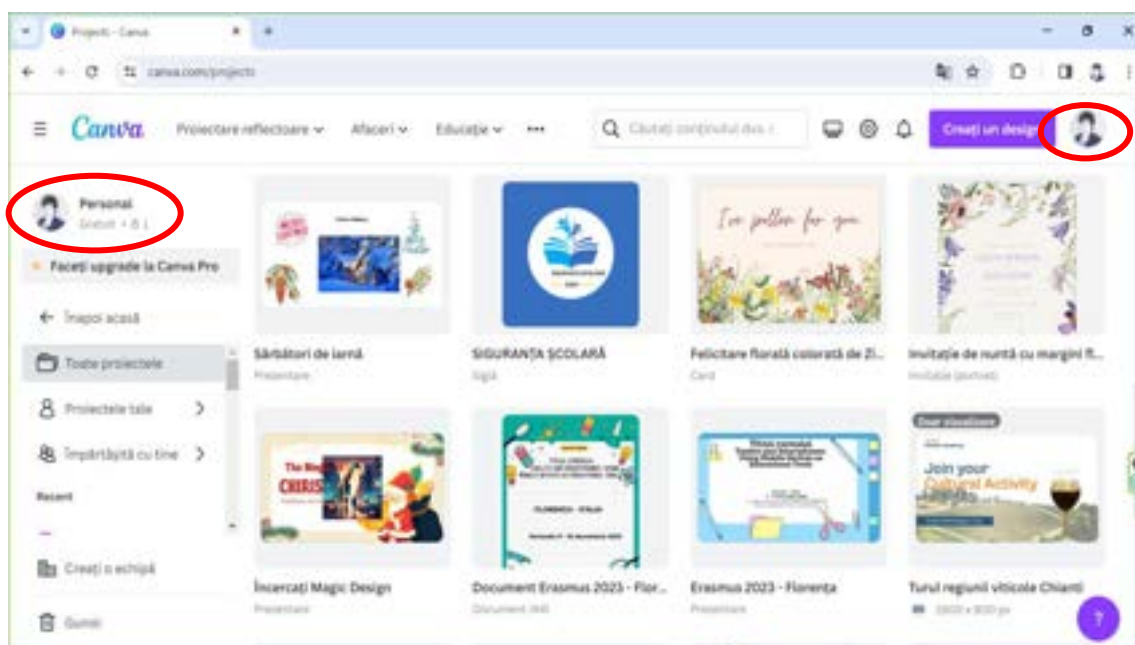
Canva este o platformă australiană de design grafic, utilizată pentru a crea grafică, prezentări, postere, felicitări, documente, logo, semne de carte, invitație, cărți de vizită și alt conținut vizual pentru rețelele sociale. Fiind un editor de fotografii, producător de videoclipuri și creator de logo-uri, Canva oferă nenumărate șabloane specifice pentru fiecare model.

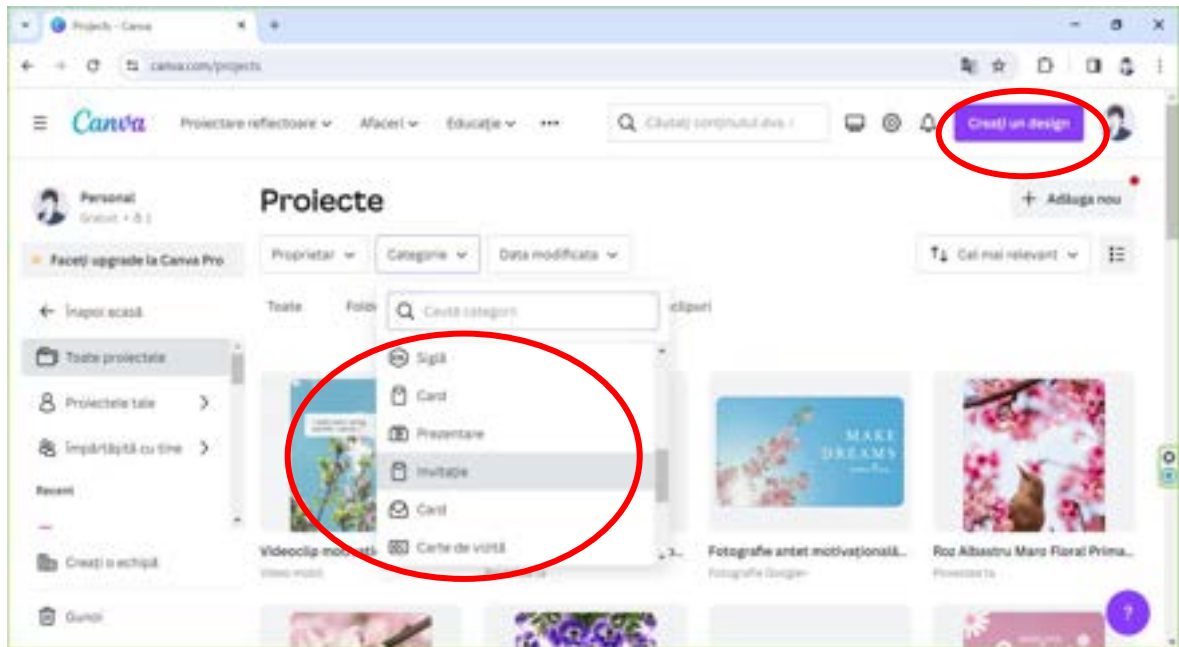
Utilizare:

Accesarea se face tastând pe Google adresa www.canva.com. Înregistrarea se poate face cu contul Google.

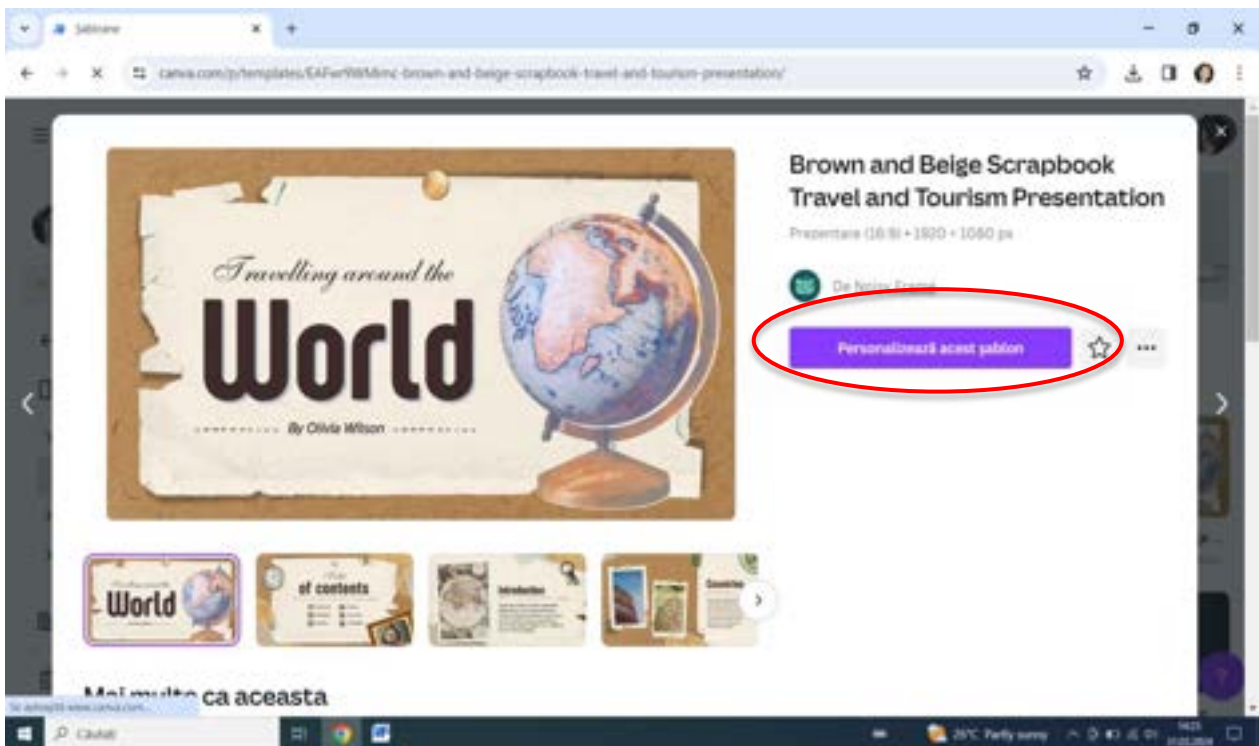


Pagina de pornire Canva ne arată toate designurile. Există și opțiunea de a crea foldere, însă toate designurile vor apărea și pe prima pagină în continuare, dar și în folderul redenumit în partea stângă jos.

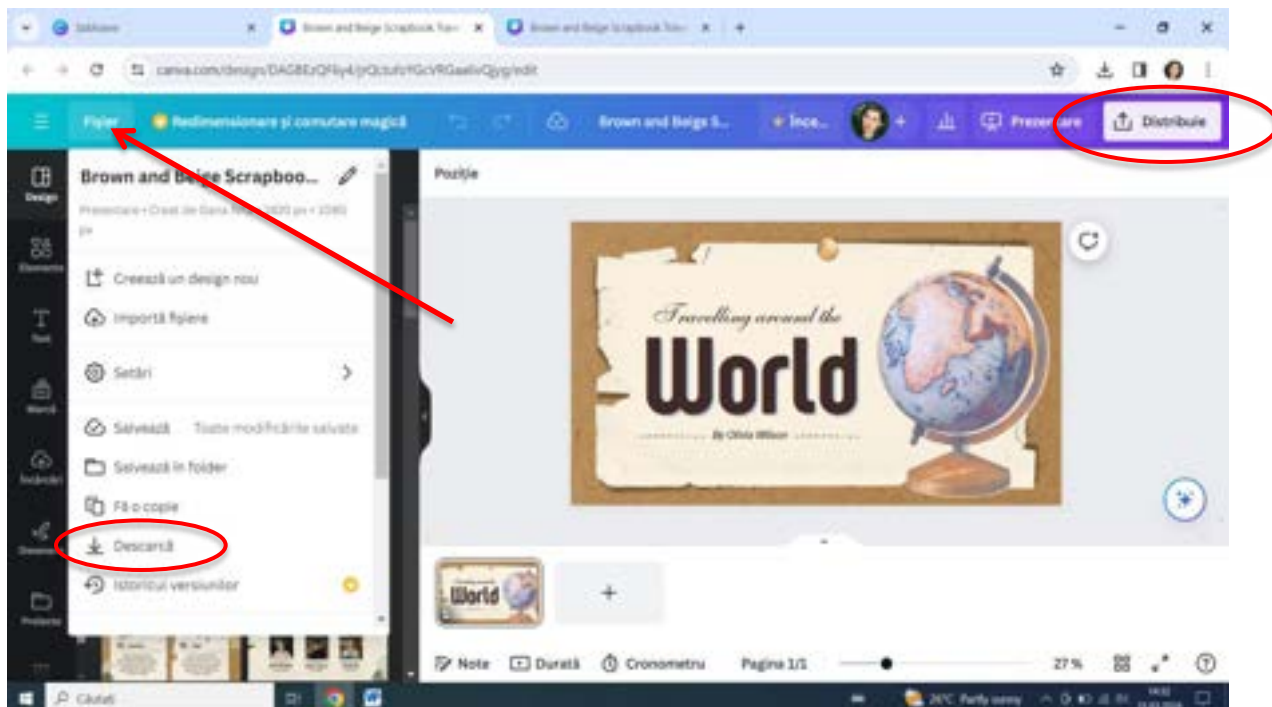




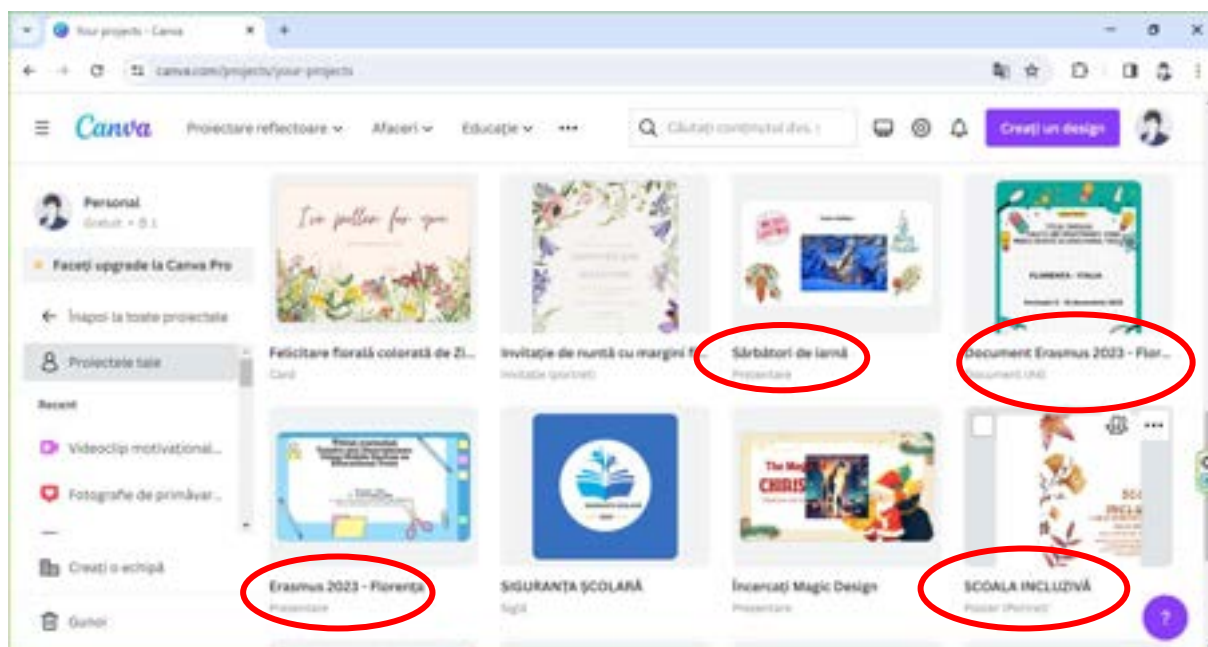
Pentru a crea un document se selectează opțiunea *Creați un design* din dreapta sus. Ulterior, se poate alege tipul de document dorit (siglă, invitație, carte de vizită etc.).



Se selectează un șablon pentru tipul de material dorit (de exemplu *prezentare*) și se personalizează.



După personalizare, materialul poate fi distribuit sau descărcat.



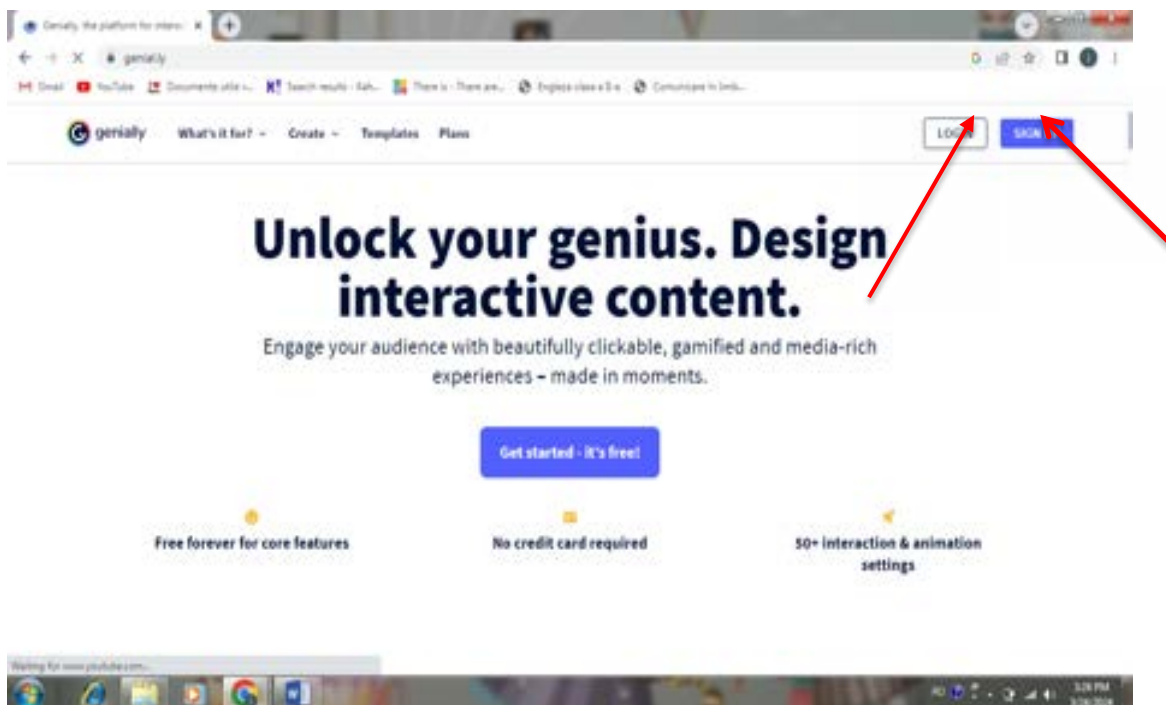
Șabloanele folosite au de obicei un nume prestabilit, care descrie ce se găsește în șablon. Acesta se poate redenumi foarte simplu pentru a fi mai ușor de găsit ulterior (de ex. Creative blog modele).

Prof. Badea Dorina, educație tehnologică/informatică și TIC

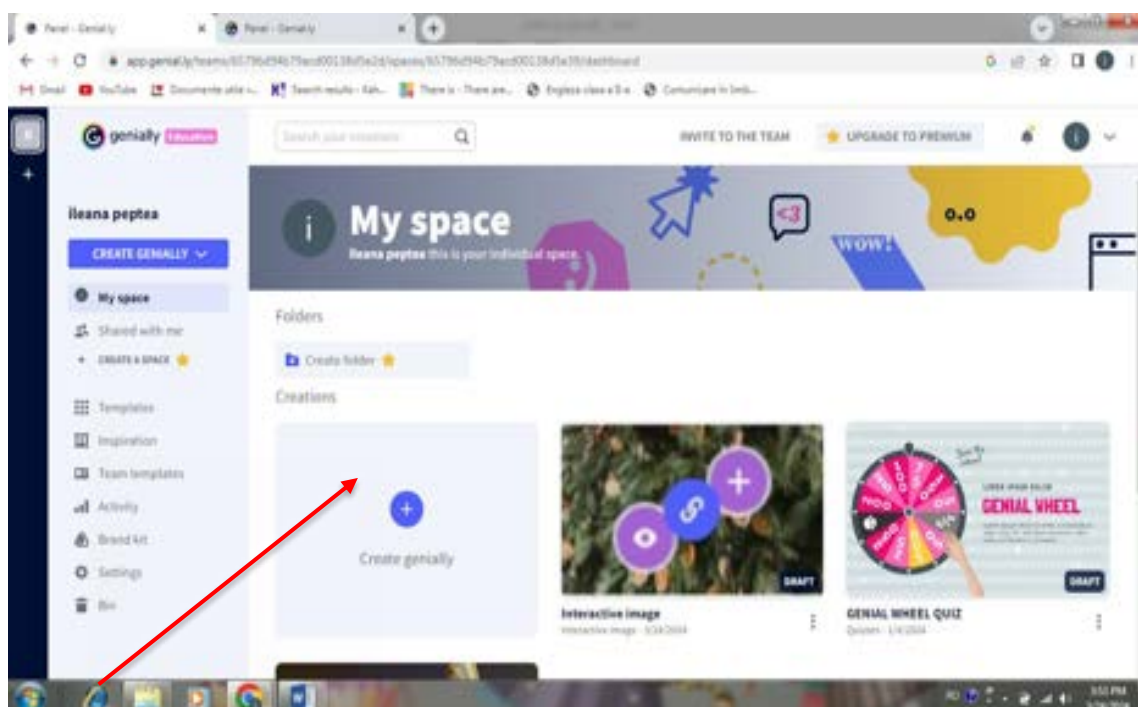
PLATFORMA GENIALLY

Genially este o platformă online care permite crearea de infografice, video, ghiduri, imagini și prezentări digitale colorate, artistice și creative, dar și jocuri și teste distractive online. Înregistrarea se poate face folosind contul Gmail.

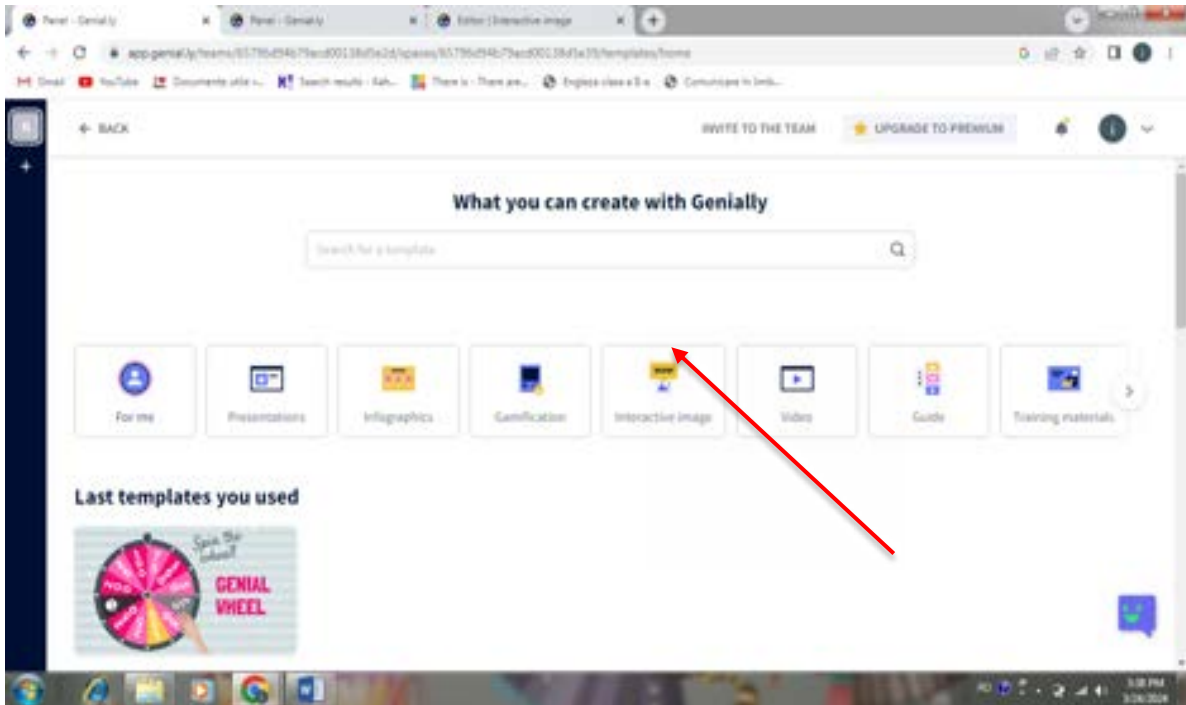
Utilizare:



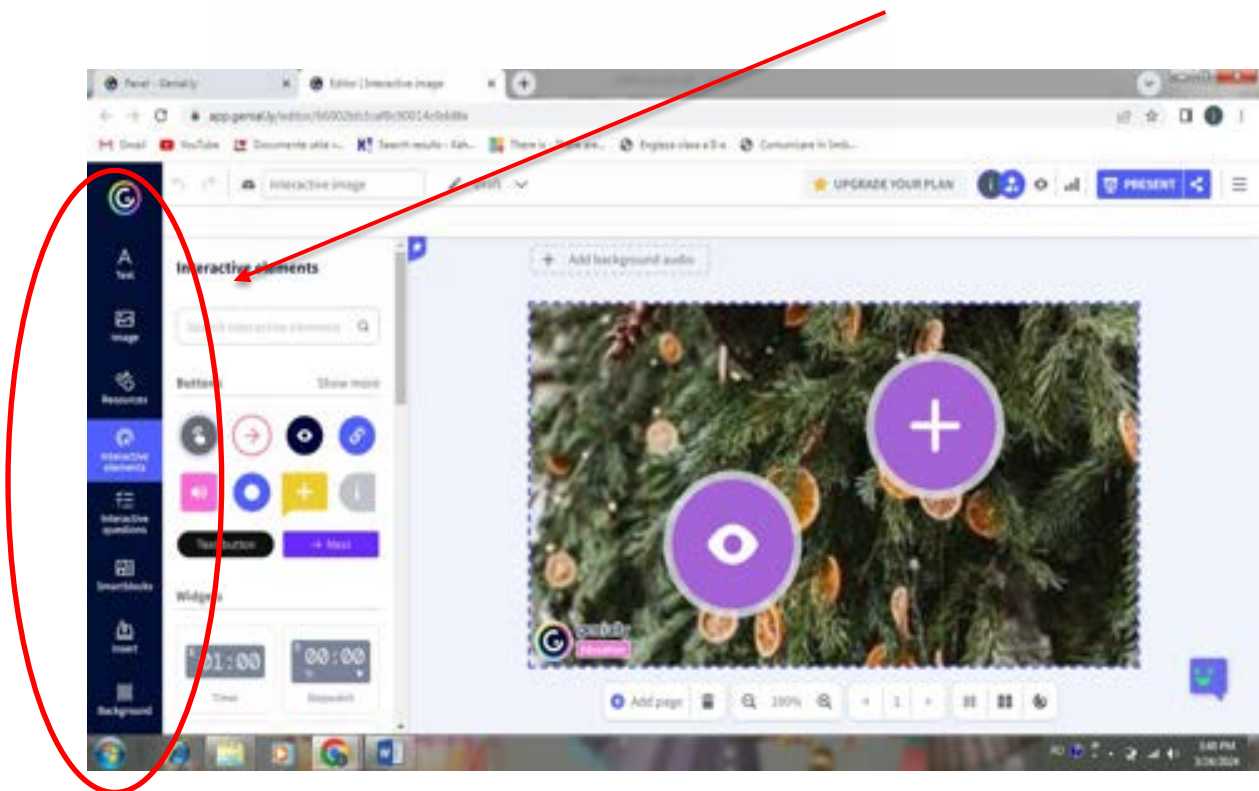
Se accesează site-ul: <https://genial.ly/> și se creează un cont prin accesarea butonului *Sign up*. Se accesează ulterior contul prin apăsarea *Log in*.



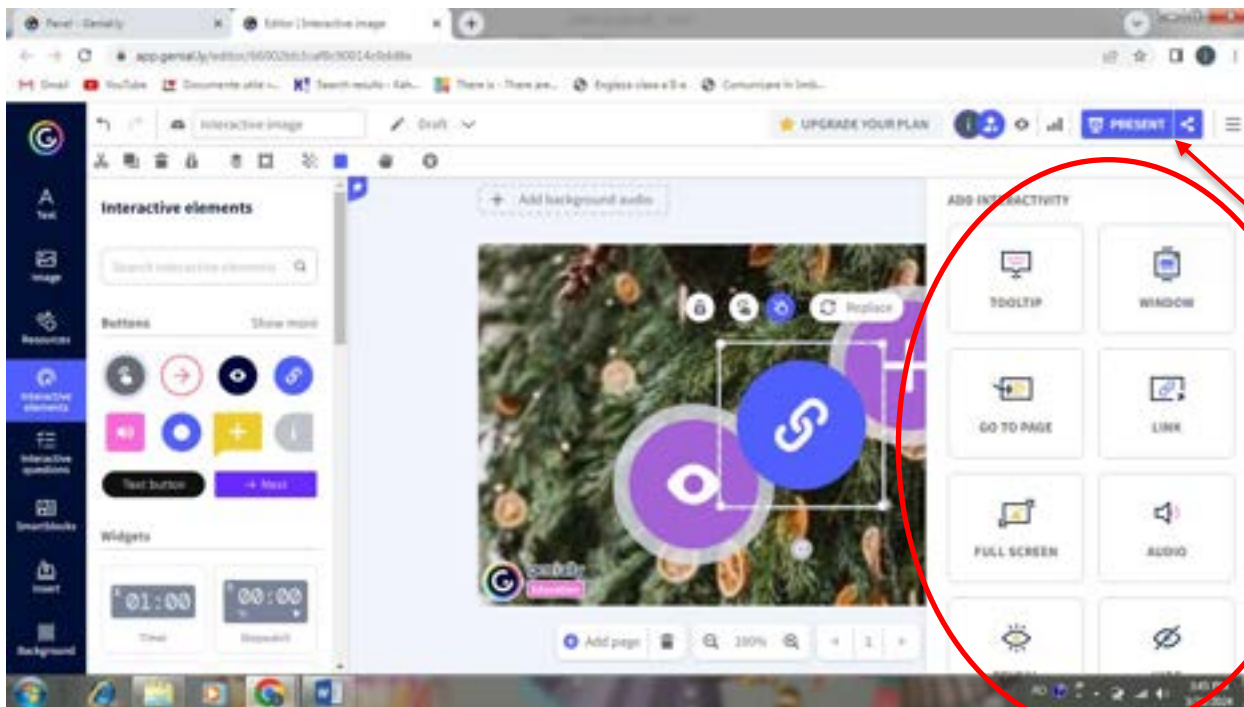
De la *Create genially* se alege tipul de activitate: prezentare, imagine interactivă, joc etc.



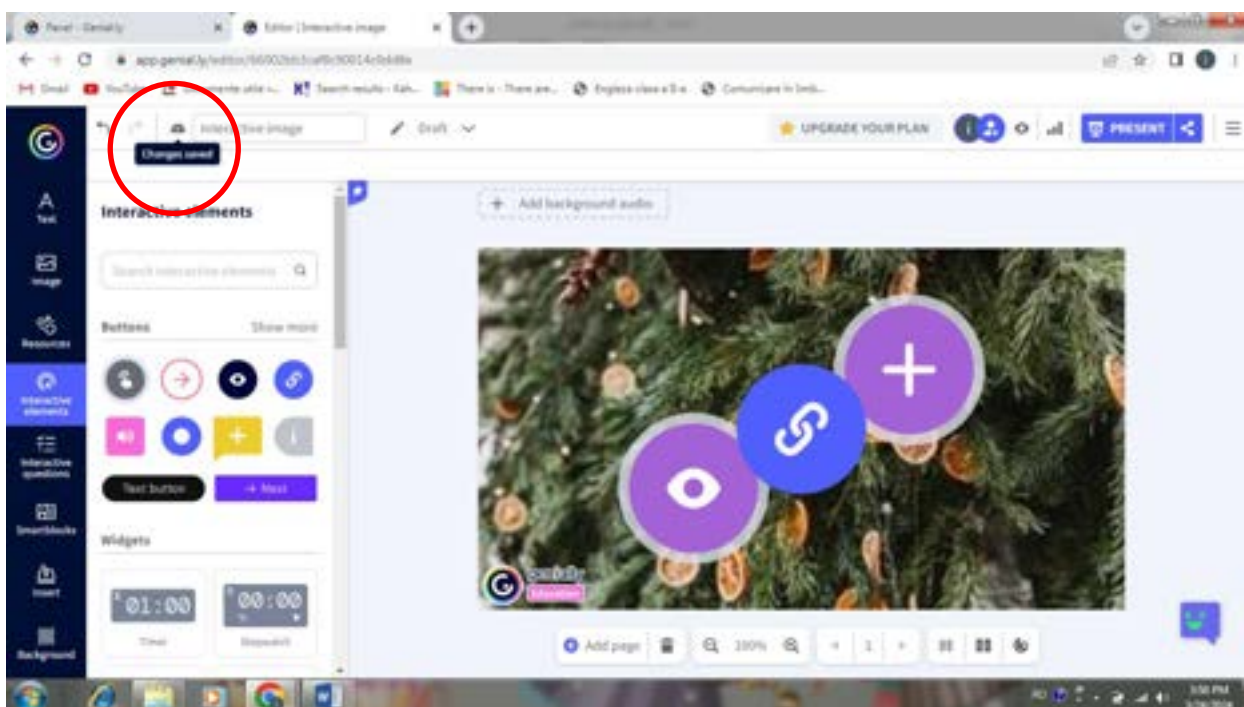
Se poate alege de aici ce anume să creăm folosind platforma. Spre exemplu, imagine interactivă.
 Se încarcă o imagine, iar din partea stângă se adaugă elementele interactive.



Se pot adăuga o mulțime de elemente, cum ar fi text, video, link în funcție de tema aleasă.
 Se dă click pe **Interactive elements**, se deschide în dreapta o fereastră, de unde se poate alege ce anume să se insereze.



De la **Present** se poate alege prezentarea a ceea ce s-a creat, iar de la **Share** se poate distribui.
Toate modificările se salvează automat.



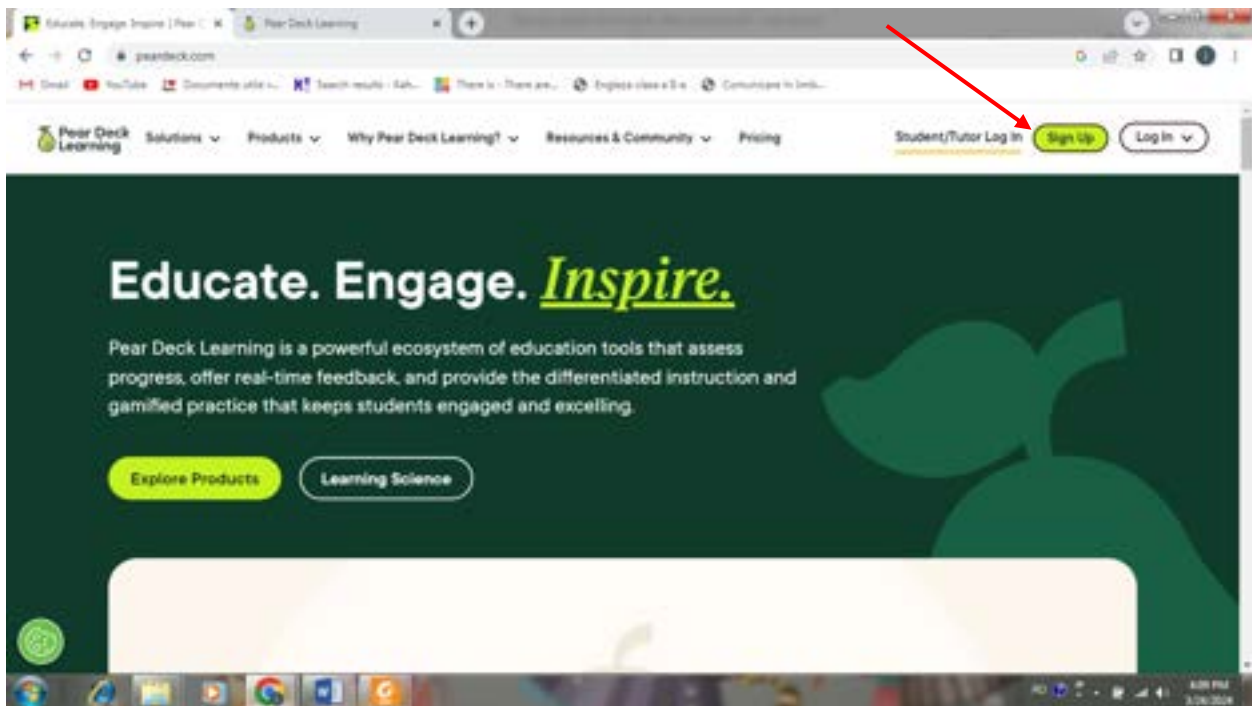
Prezentările create se regăsesc de fiecare dată când se accesează site-ul în panelul de deschidere.

Prof. Peptea Ileana, limba engleză

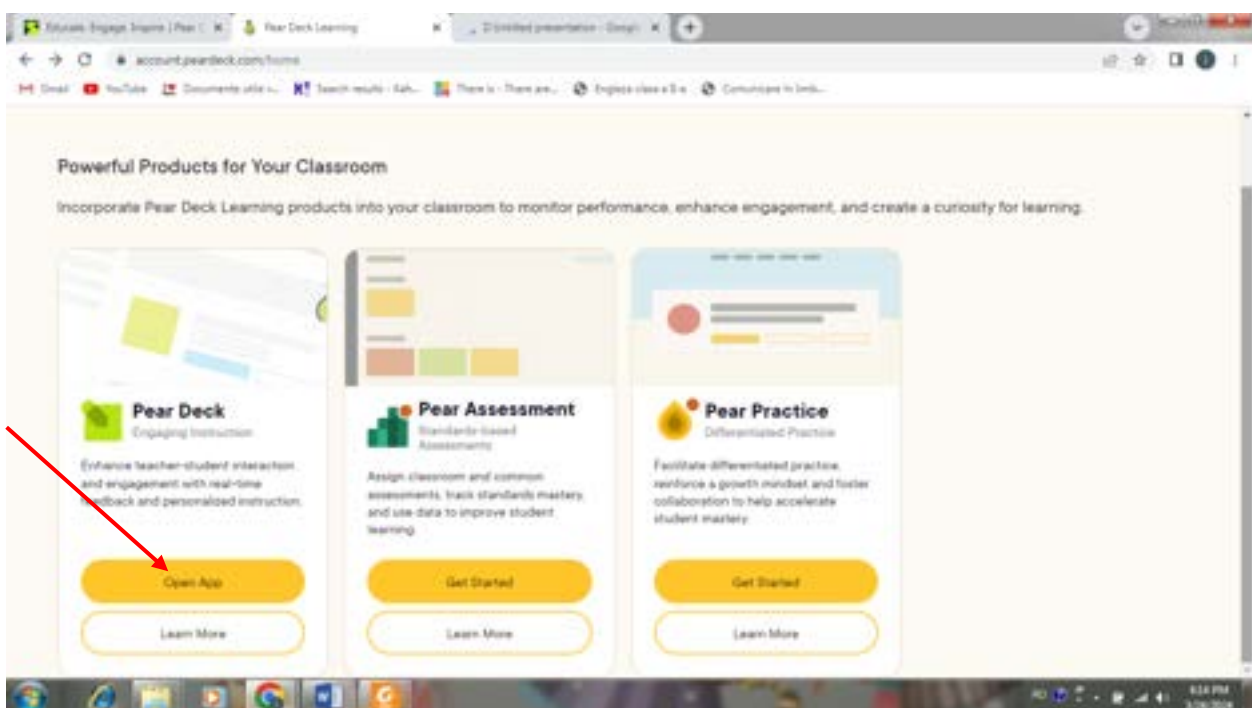
PLATFORMA INTERACTIVĂ PEAR DECK

Pear Deck este o aplicație interactivă, utilă în realizarea activităților cu elevii, este un mod rapid de a transforma prezentările în conversații online.

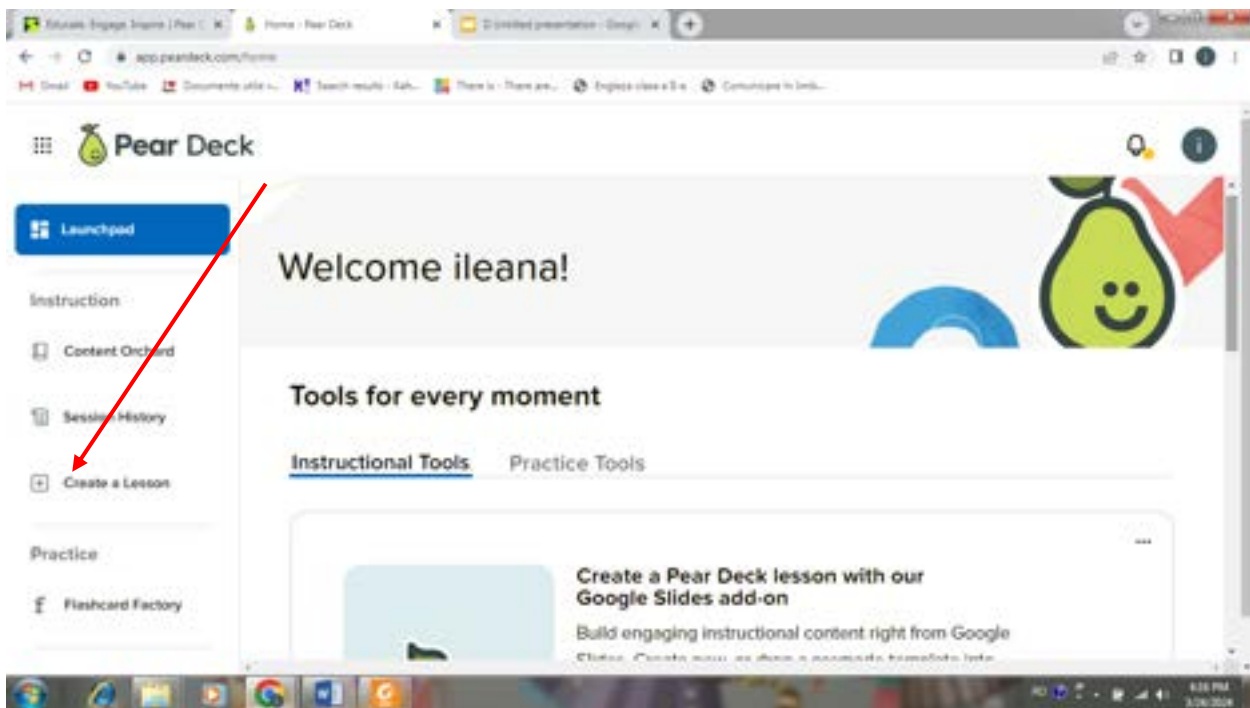
Utilizare:



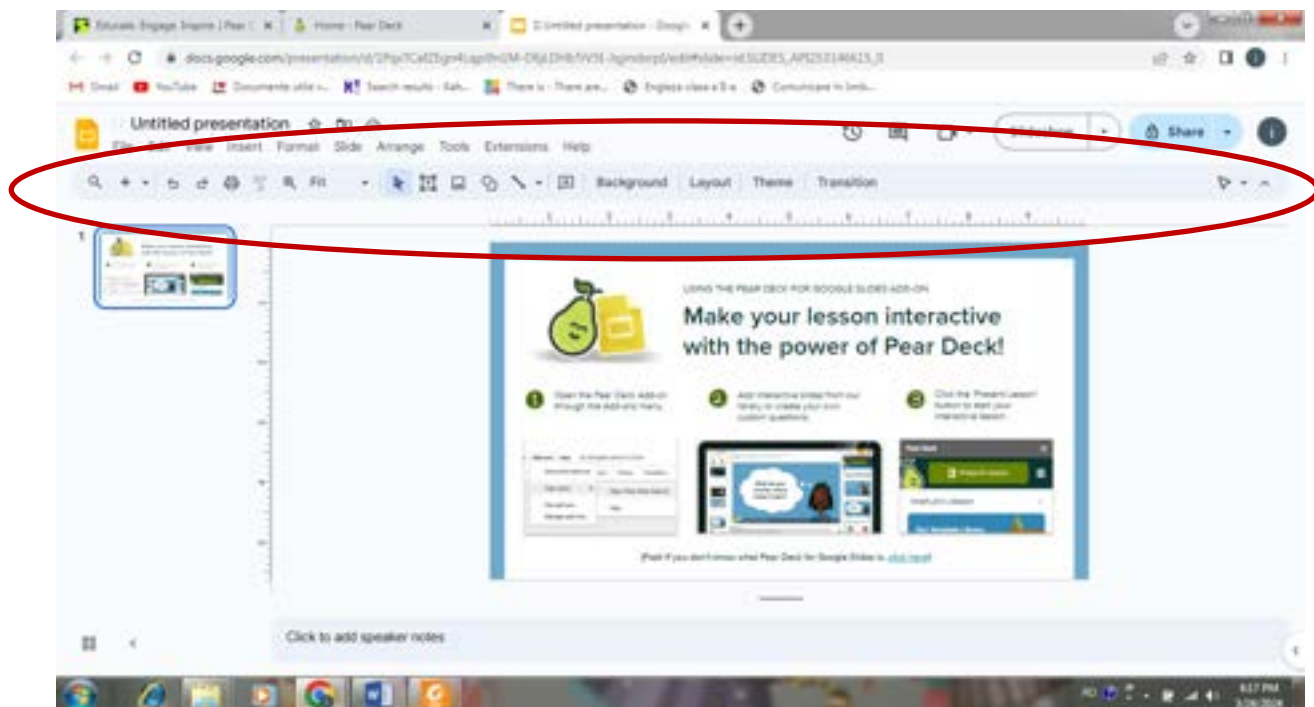
Se accesează link-ul <https://www.peardeck.com/> și se crează un cont, cel mai indicat fiind folosirea contului de Gmail.



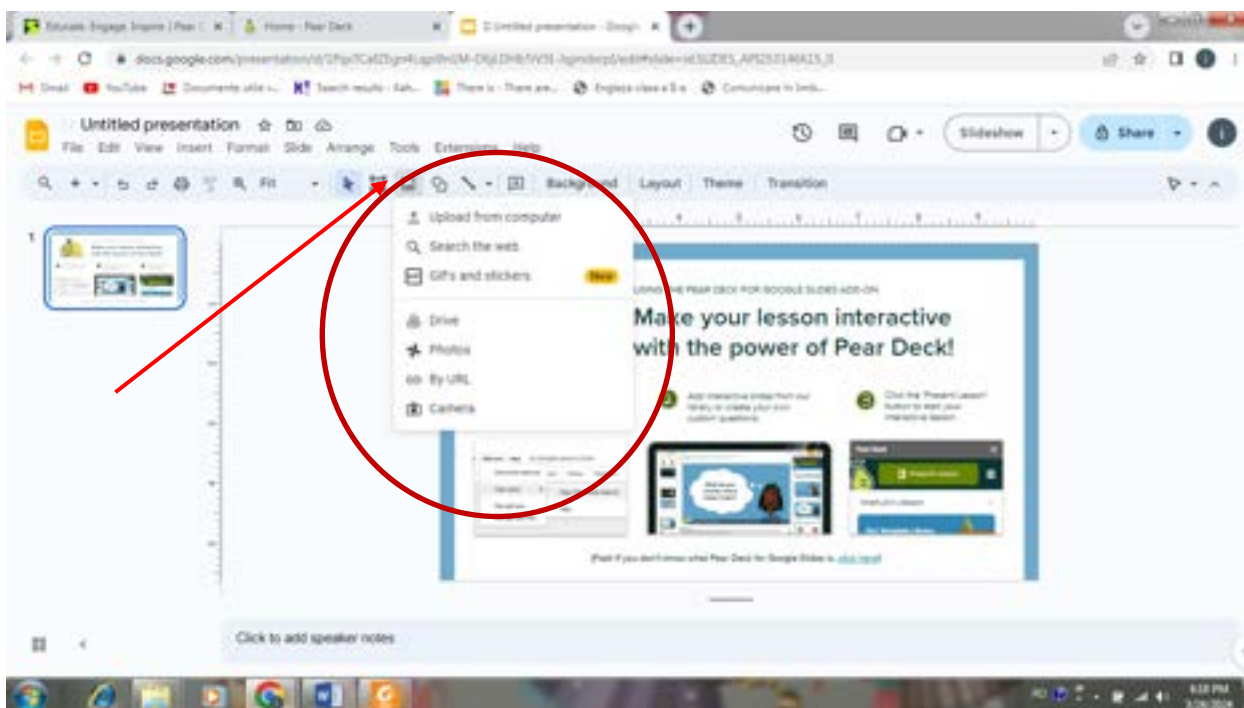
După logare se accesează *Open App*, prima variantă din stânga.



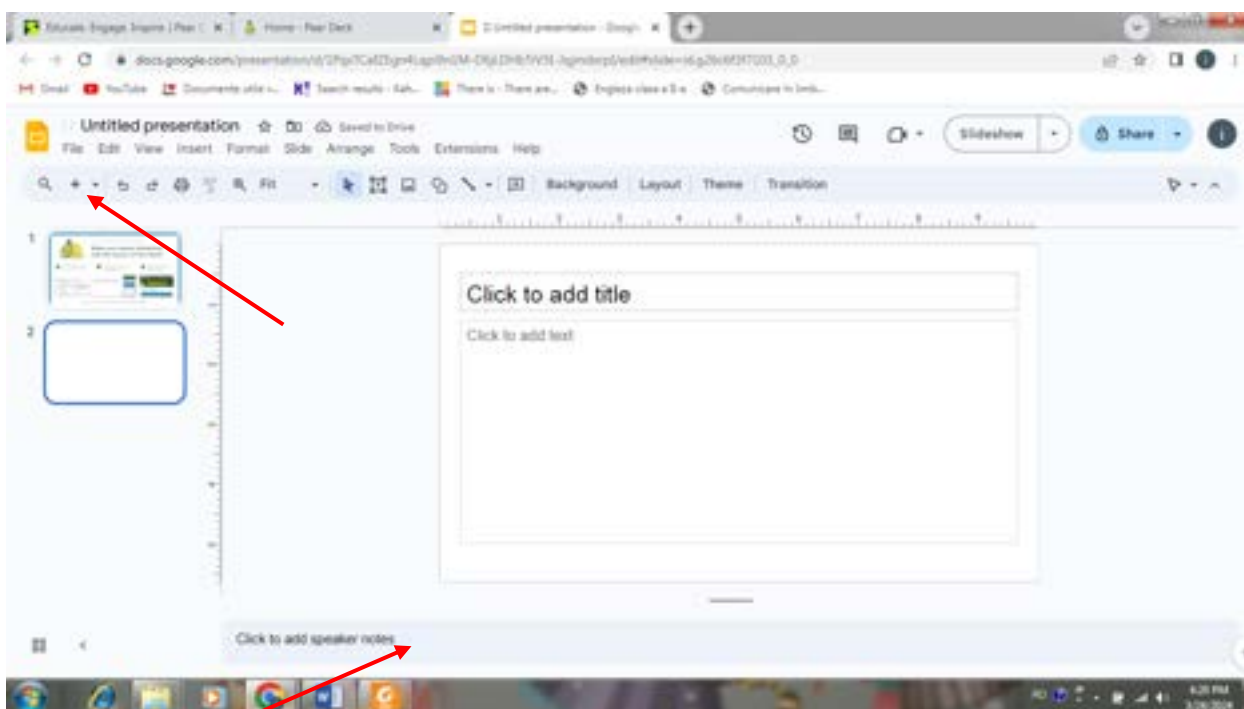
Următorul pas este crearea lecției: *Create a lesson.*



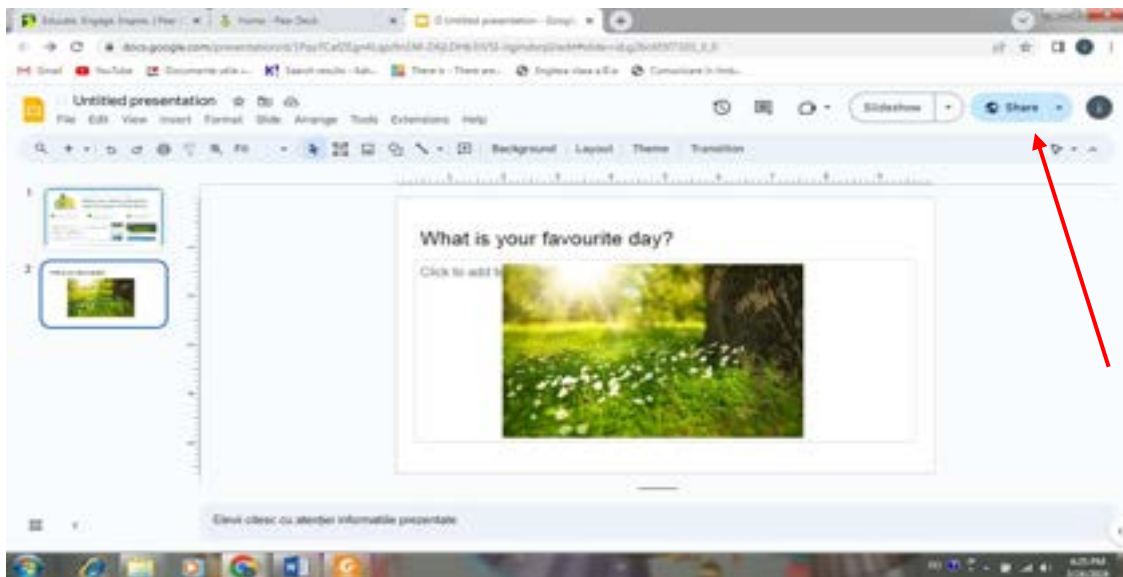
În fereastra de sus sunt nenumărate opțiuni de alegere a interactivității prezentării, care pot fi folosite în funcție de tema dorită.



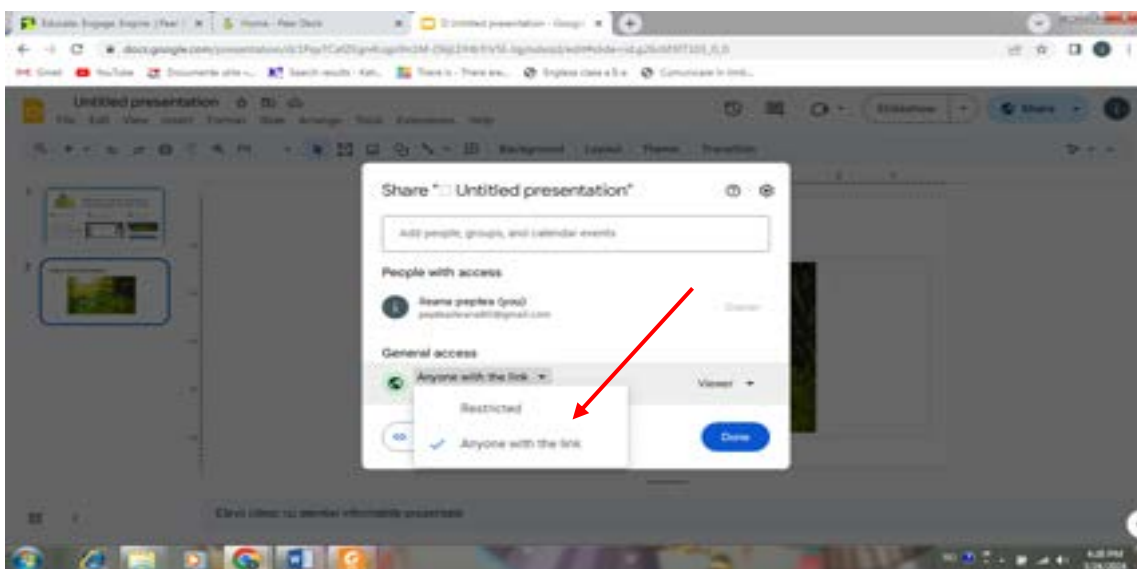
Se pot insera imagini pentru prezentare direct din laptop/computer sau căutând pe Google.



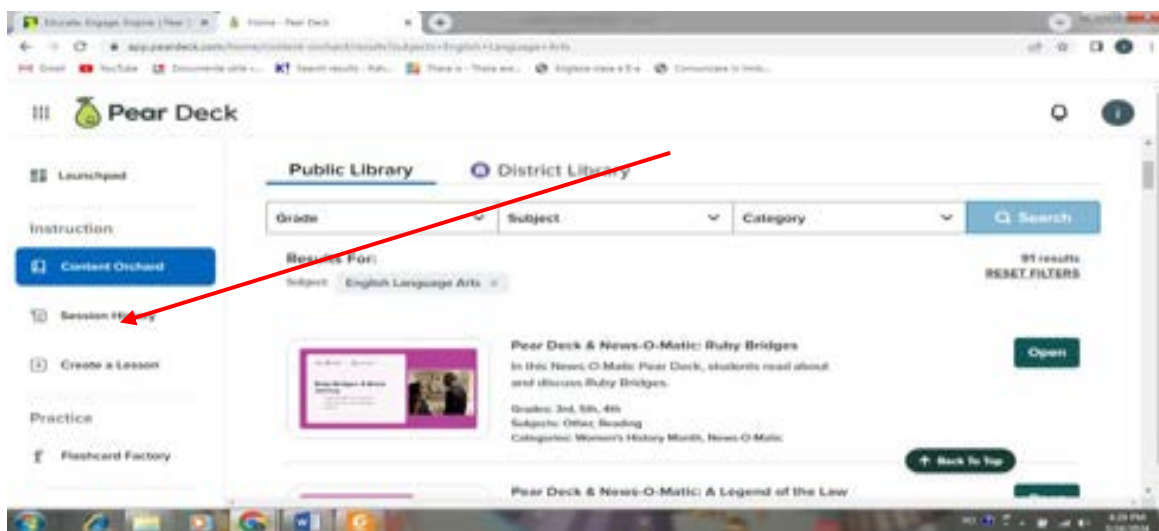
Se pot adăuga noi slide-uri prezentării accesând semnul +.
Dând click pe spațiul de jos se adaugă indicații pentru elevi, pentru a răspunde cerințelor activității.



Pentru a distribui prezentarea se alege *Share*.



După aceea, se schimbă audiența din restricted to public, se copiază link-ul, se apasă *Done*.



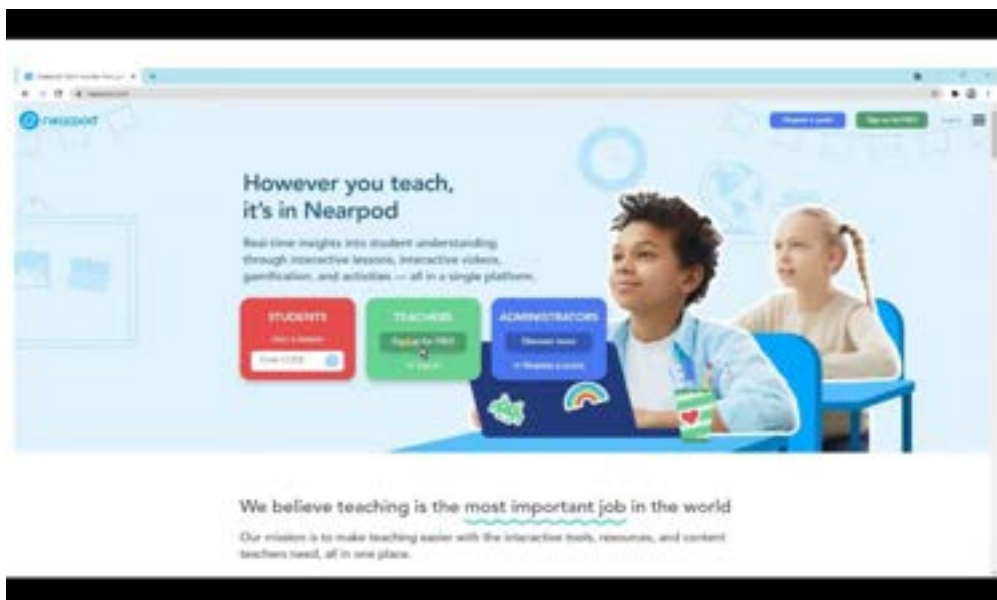
Se pot accesa și prezentări deja realizate, accesând *Content Orchard*, alegând *Subject*/materia, *Grade*/clasa.

Prof. Peptea Ileana, limba engleză

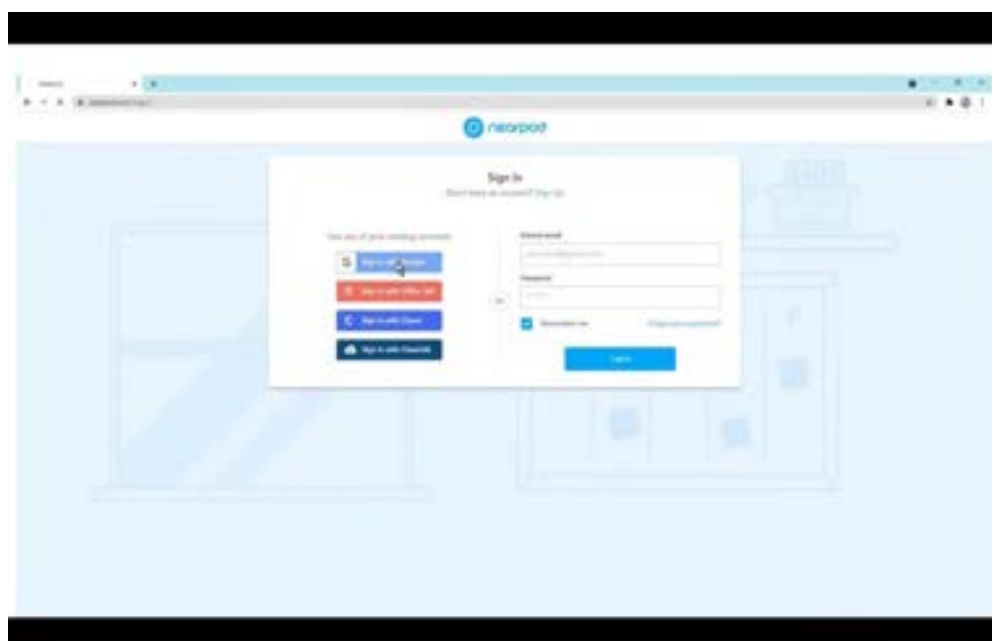
PLATFORMA NEARPOD

Nearpod este o aplicație interactivă, care reunește profesorii și elevii pe aceeași platformă. Este axată pe educație, concepută pentru a face predarea și învățarea distractivă. Ca și în cazul altor aplicații de acest tip, platforma permite profesorilor să creeze lecții de la zero și, de asemenea, să încarce lecțiile deja create. În plus, profesorii pot utiliza materialele existente. Nearpod îi ajută pe profesori să realizeze sondaje, chestionare, imagini 3D și multe altele.

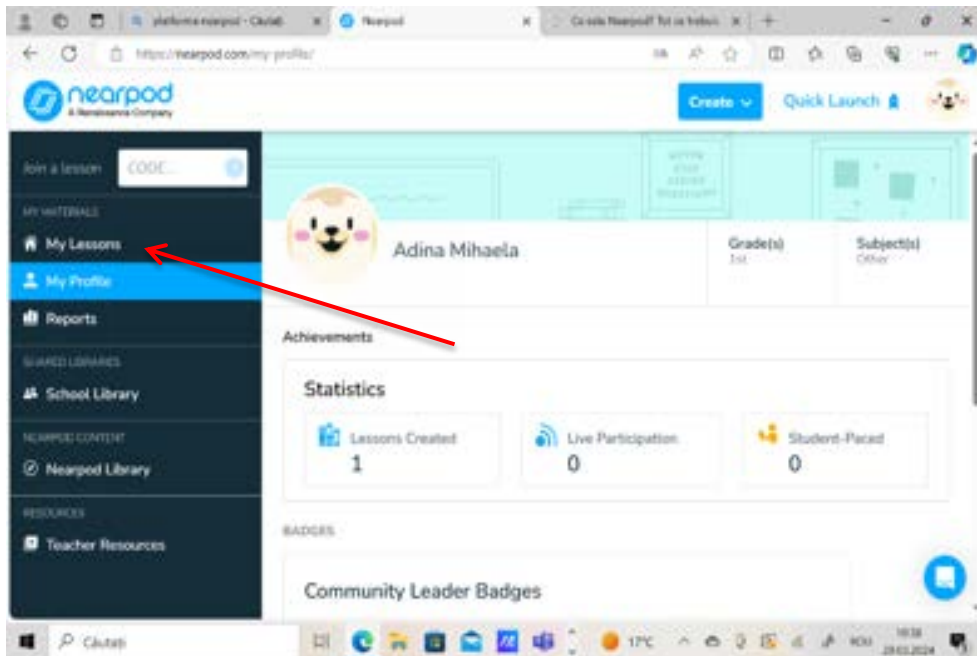
UTILIZARE:



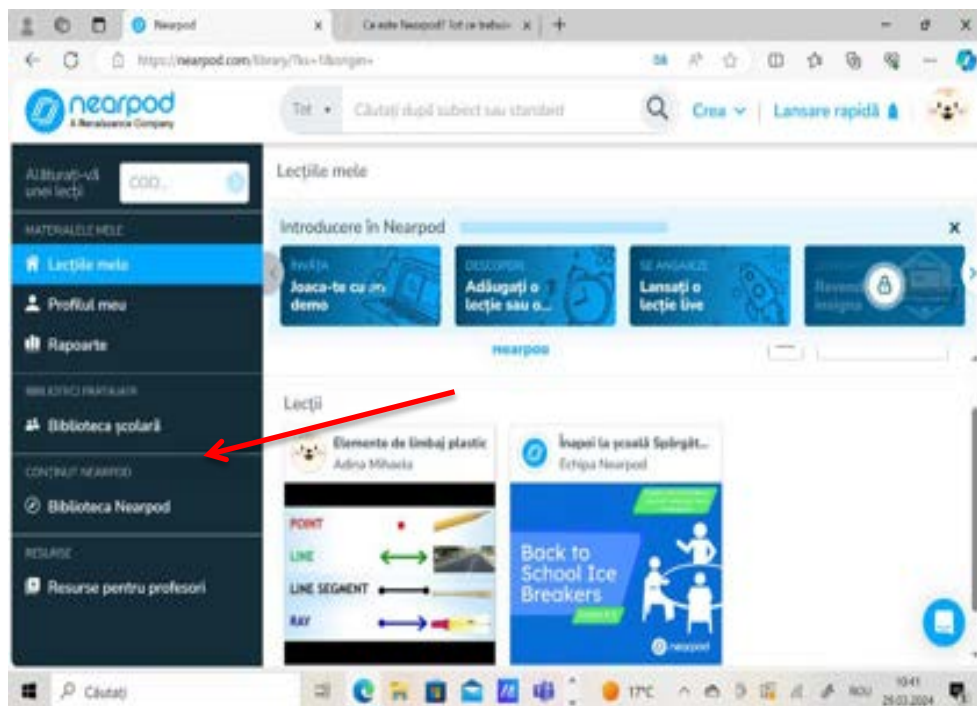
Se accesează site-ul <https://www.nearpod.com> și se crează un cont.



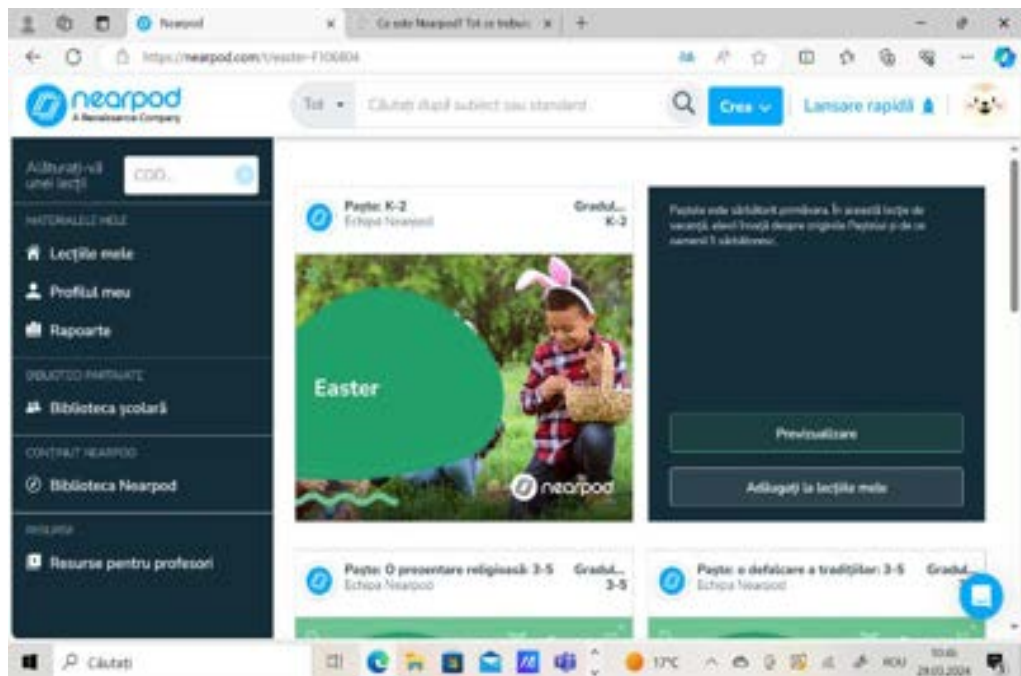
Se accesează ulterior contul prin apăsarea bontonului **Log in**.



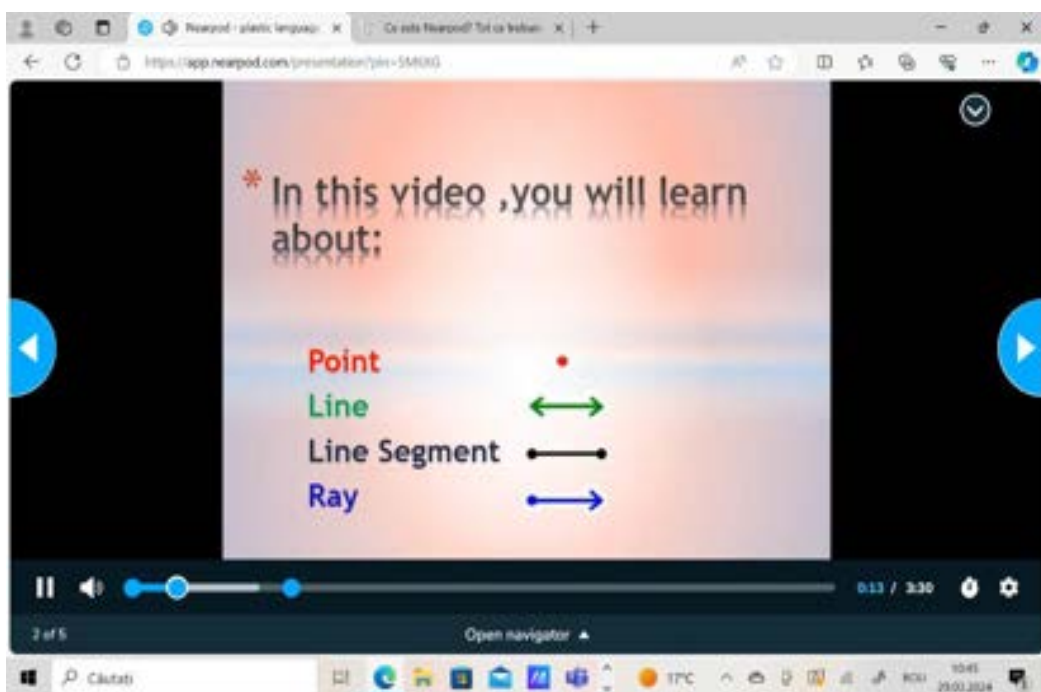
Nearpod creează o rețea bine sincronizată pentru elevi și titori. Aplicația funcționează la fel ca Google Classroom și FlipGrid. Tutorii pot crea lecții complete pe site, accesând din panoul din dreapta butonul **Lecțiile mele** și apoi pot decide cum să implice elevii în activitatea lor.



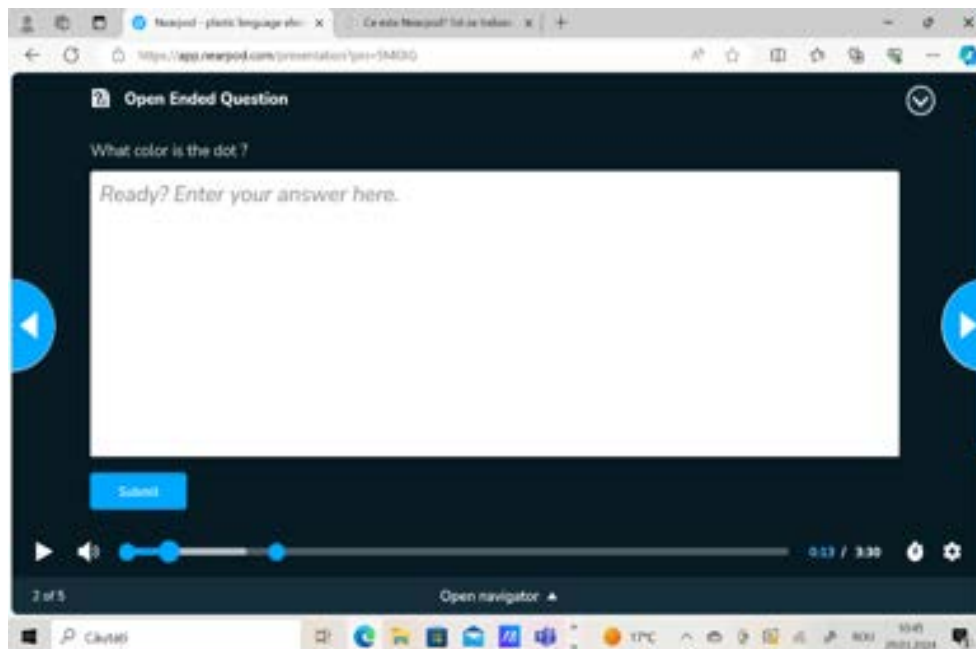
De asemenea, este o resursă excelentă pentru profesorii care caută lecții gata create. Vă puteți împărtăși lecțiile personale cu alți titori și puteți ajuta la construirea unei rețele și mai mari, accesând din panoul din dreapta butonul **Biblioteca școlară**.



Cu *Nearpod*, profesorii își pot personaliza propriile lecții dintr-o varietate de opțiuni, inclusiv Google Slides. Profesorii își pot încărca cu ușurință PowerPoint, PDF și alte prezentări. Cadrele didactice pot crea conținut captivant și îl pot adăuga la lecțiile lor, cum ar fi postări, solicitări și chestionare.



Nearpod este excelent pentru a crea videoclipuri *YouTube interactive*. Pur și simplu selectați-l pe cel dorit și apoi puteți adăuga întrebări de evaluare în anumite puncte de-a lungul drumului. Deci, tot ce trebuie să facă elevii este să urmărească și să selecteze răspunsul corect în timp ce privesc, asigurându-se că acordă atenție și permițându-vă să vedeți cât știu sau domeniile care necesită atenție.



Platforma este unică prin faptul că vă permite să creați lecții în ritmul elevului. În timp ce majoritatea instituțiilor de învățământ nu au capacitatea de a grupa elevii de vârsta lor, *Nearpod* înțelege că nu toți elevii învață la fel.



Profesorul controlează complet dispozitivele elevilor. Înainte de lecție, oferă un *cod* pentru ca elevii să se alăture sesiunii. Odată înscrisi, elevii își trimit numele, ceea ce îi permite profesorului să vadă pe *iPad-ul* său numele elevilor care s-au alăturat. Când toți elevii s-au alăturat, profesorul poate împărtăși primul *diapozitiv* al prezentării și poate începe lecția. Elevilor li se permite doar să vadă diapozitivul pe care profesorul îl împarte, ceea ce asigură că elevii sunt în sarcina de lucru. Dacă elevii încearcă să meargă la următorul diapozitiv, aplicația nu le va permite să facă acest lucru. Elevii pot ieși din aplicație, însă profesorul este notificat când se întâmplă acest lucru.

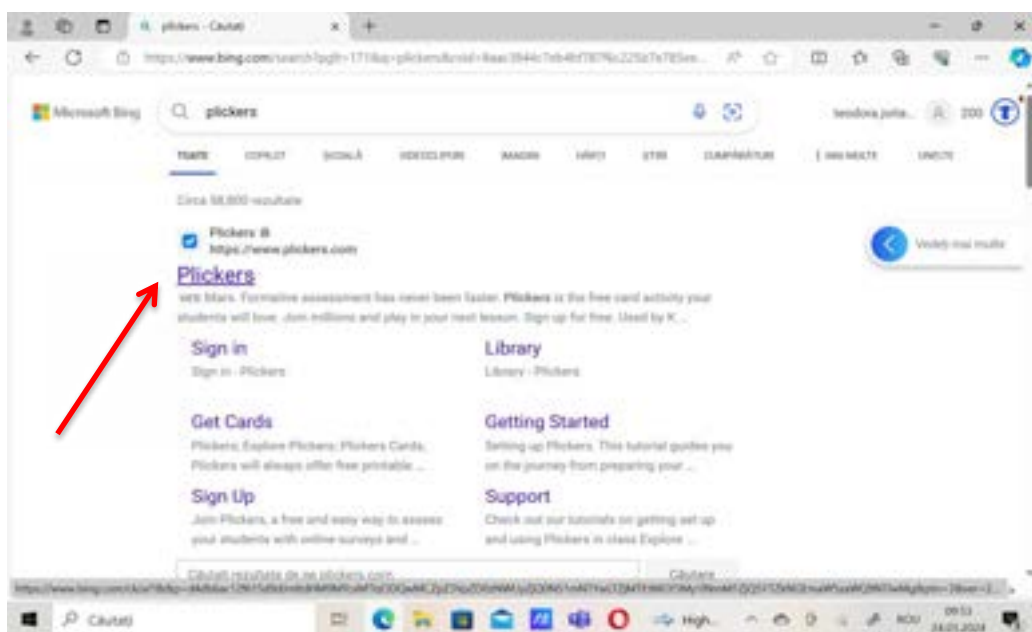
Prof. pentru învățământul primar, Joița Mihaela Adina

APLICAȚIA PLICKERS

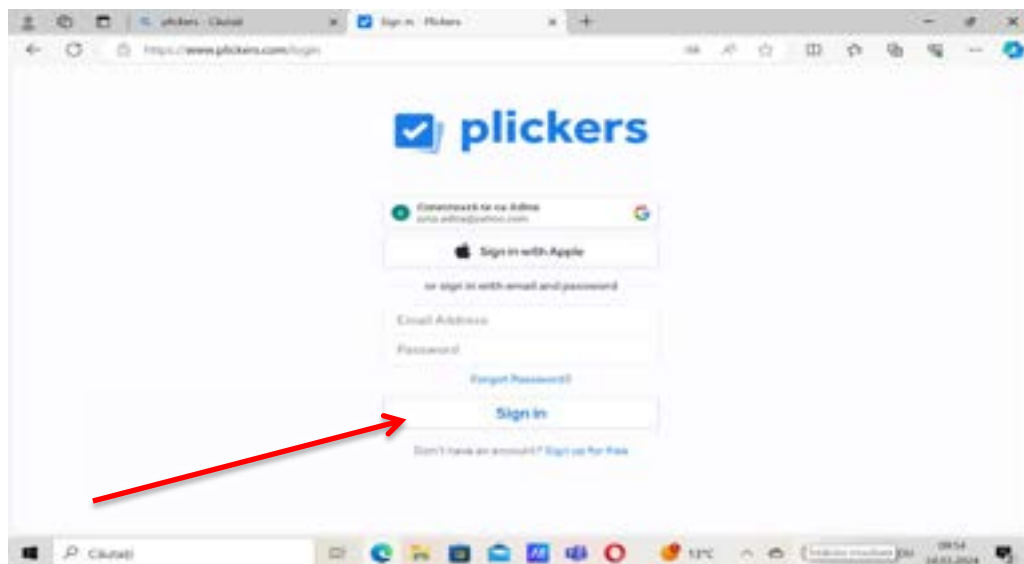
Plickers este un instrument educațional gratuit, folosit de profesorii din întreaga lume pentru a-și evalua elevii și pentru a colecta rezultate instantanee din sala de clasă. Este o aplicație accesibilă care constă în redactarea unor seturi de întrebări cu alegere multiplă sau de tipul adevărat/fals. Elevii răspund la aceste întrebări folosind carduri pe care profesorul le listează din aplicație. Plickersul se folosește fără dispozitive pentru elevi, chiar și fără o conexiune la Internet.

UTILIZARE:

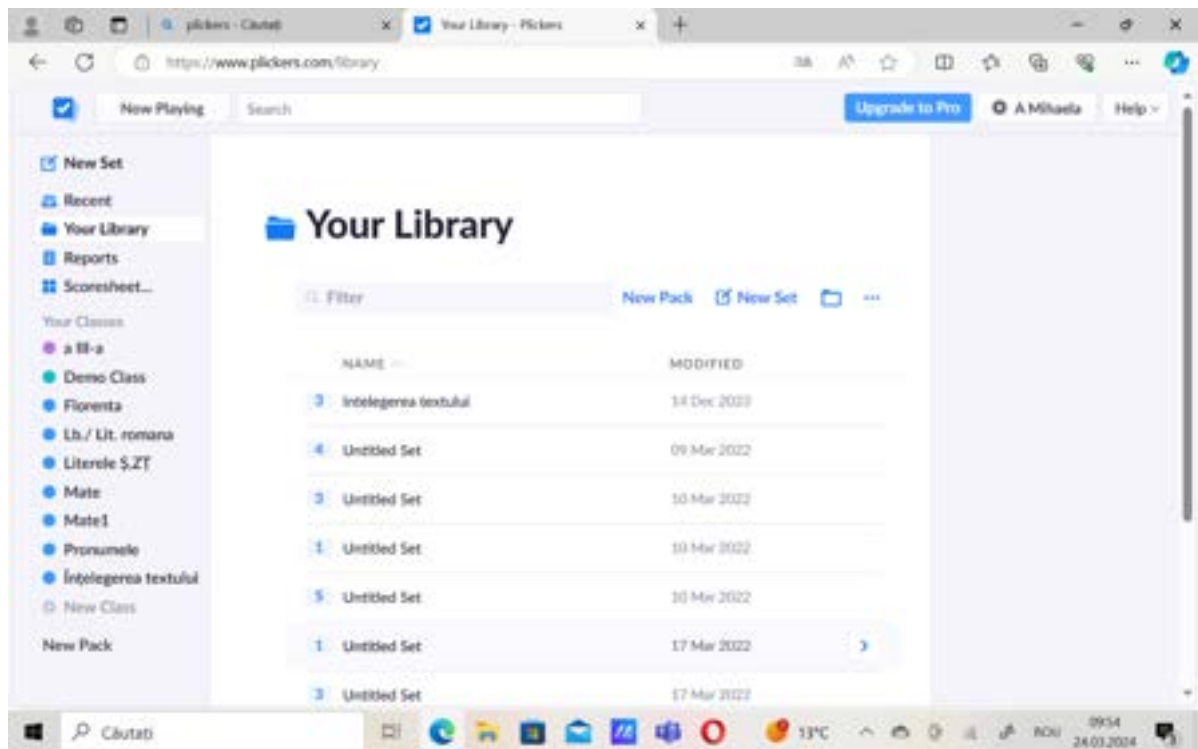
Există trei etape principale pentru utilizarea aplicației: crearea întrebărilor și adăugarea elevilor, scanarea cardurilor elevilor cu ajutorul telefonului profesorului, afișarea rezultatelor elevilor.



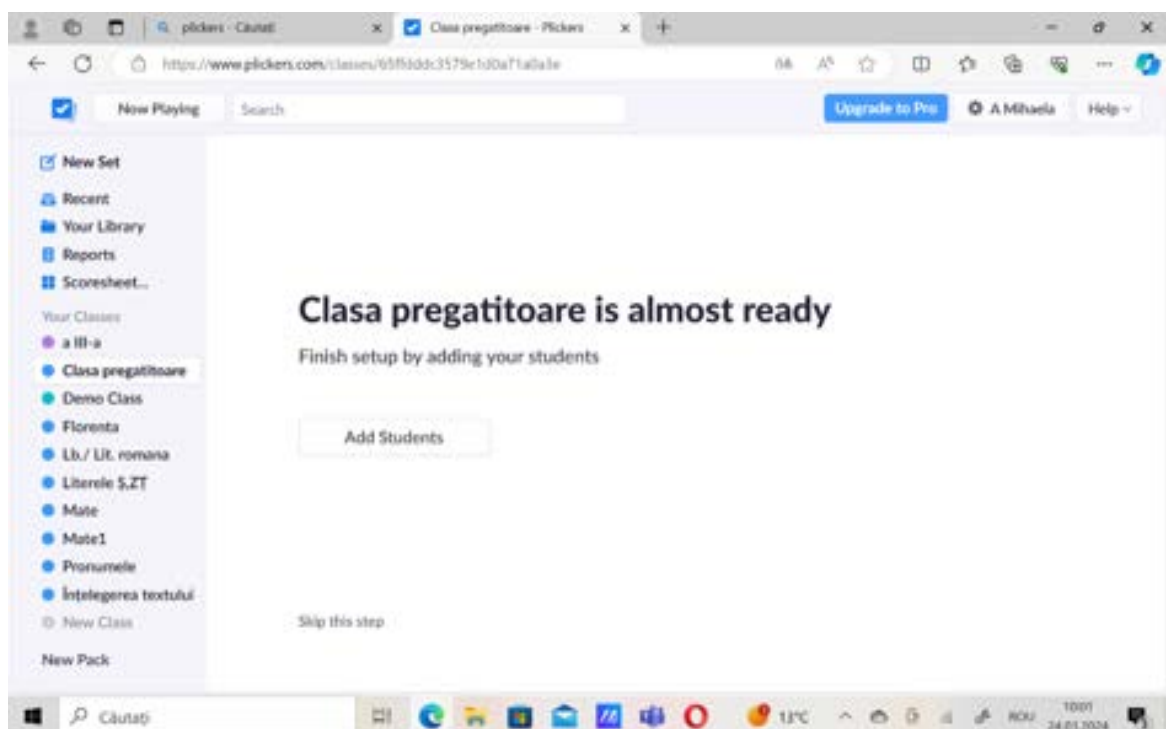
Se accesează site-ul <https://www.plickers.com> și se crează un cont.



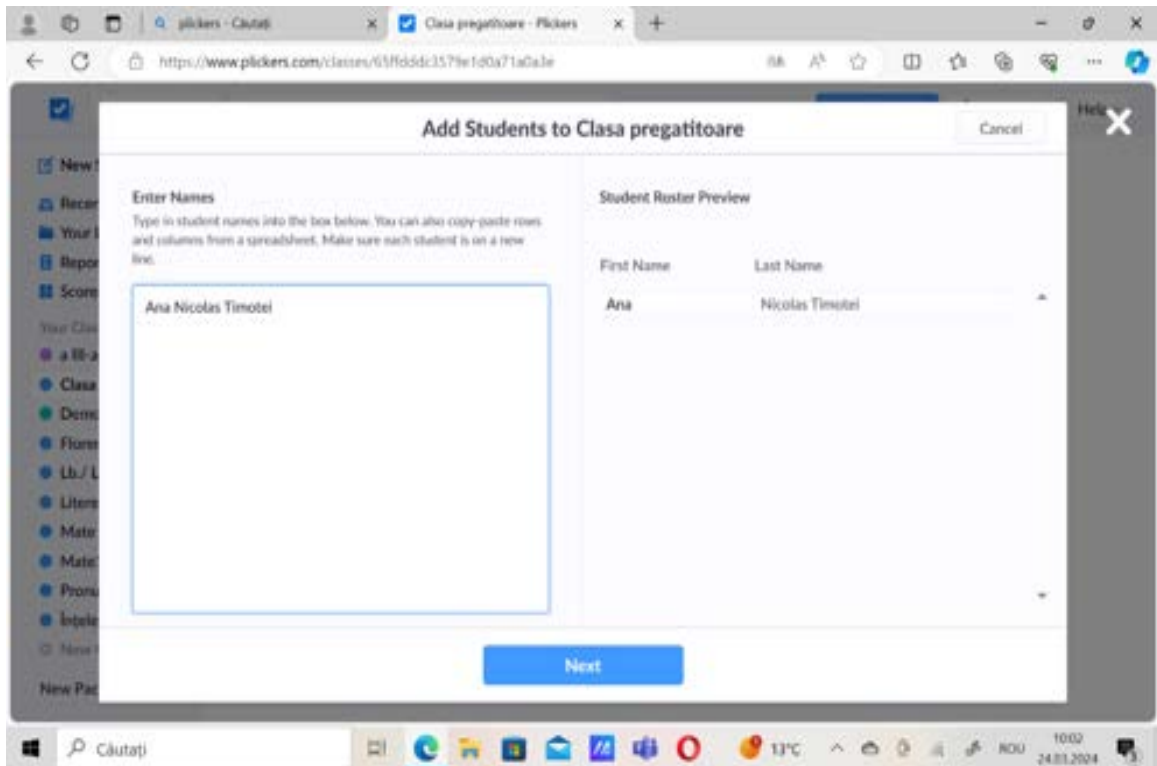
Se accesează ulterior contul prin apăsarea bontonului *Sign in*.



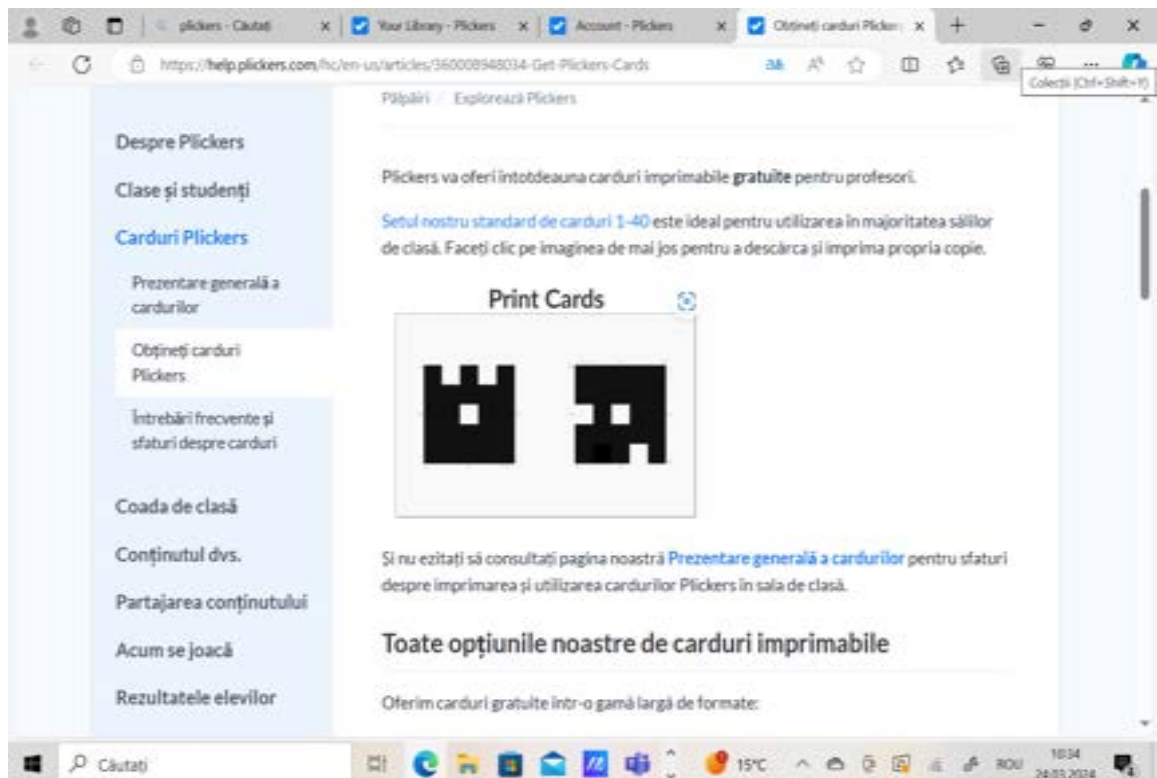
Din panoul din stânga se alege butonul **Your Library** după care **New set** pentru a crea setul de întrebări.



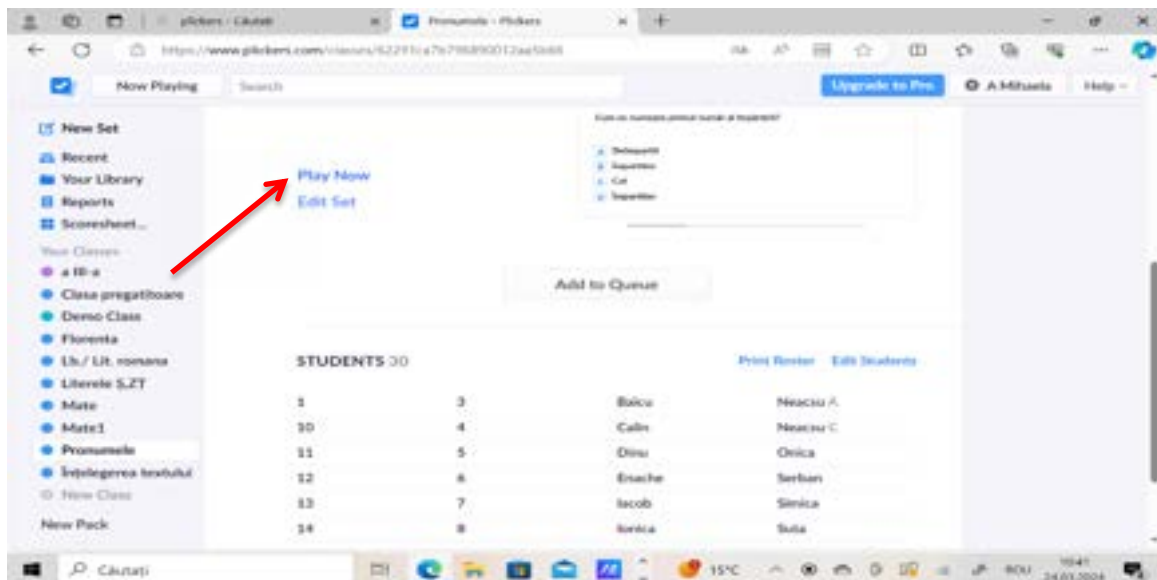
Se completează datele solicitate, după care se trece la crearea setului de întrebări.



Se adaugă elevii apăsând tasta *Add students*, apoi se apasă tasta *Next*.



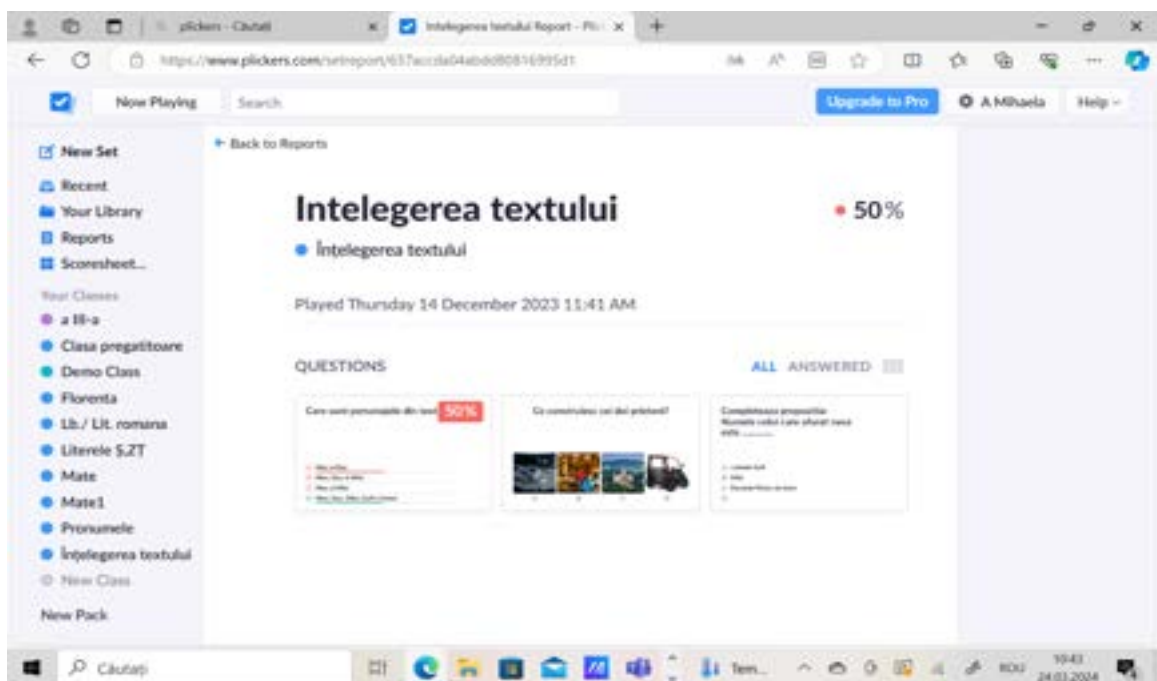
După adăugarea elevilor trebuie listate cardurile pentru fiecare elev.



În timpul orei, testul se proiectează pe tablă. Acesta se accesează din panoul din dreapta, apăsând butonul **Your Library** și ulterior **Play now**.

Elevii vor alege răspunsul ridicând cartonașele cu litera potrivită în partea de sus.

Profesorul va scana cardurile.



Testul se creează de către profesor înainte de începerea orei. De asemenea, profesorul își descarcă aplicația Plickers pe telefon. Acesta se va accesa pentru scanarea cardurilor elevilor în timpul testului. După scanarea cardurilor, pe tablă vor apărea răspunsurile elevilor. După terminarea testului, din panoul din dreapta se accesează butonul **Reports** pentru a vizualiza raportul evaluării.

Prof. pentru învățământul primar, Joița Mihaela Adina

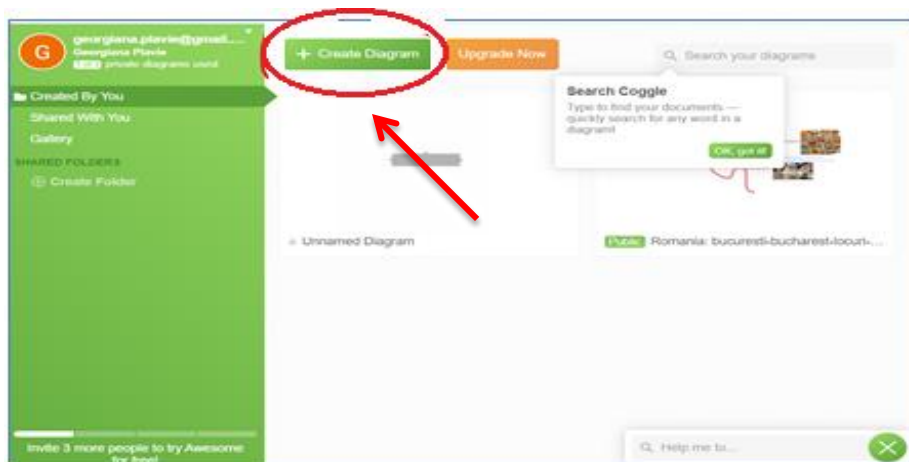
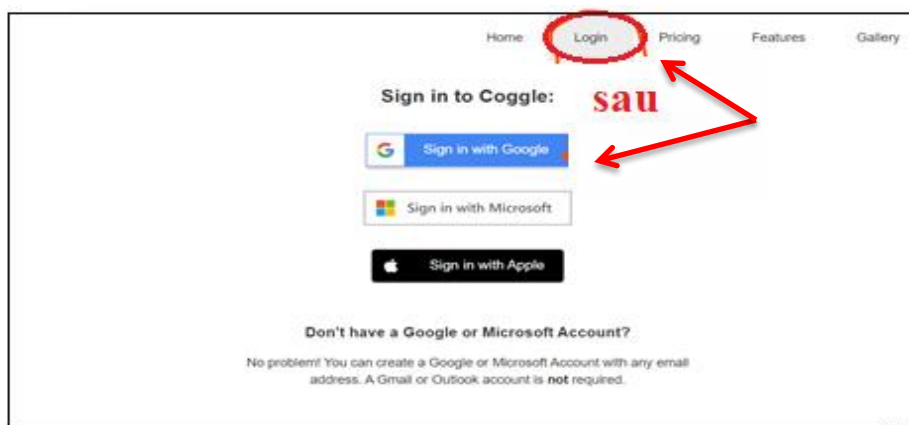
APLICAȚIA COGGLE

Coggle este o aplicație web gratuită de cartografiere a minții. Coggle produce documente structurate ierarhic, ca un arbore ramificat. Acest lucru contrastează cu alți editori colaborativi, cum ar fi Google Docs, care oferă formate de documente fie liniare, fie tabelare.

Utilizare:



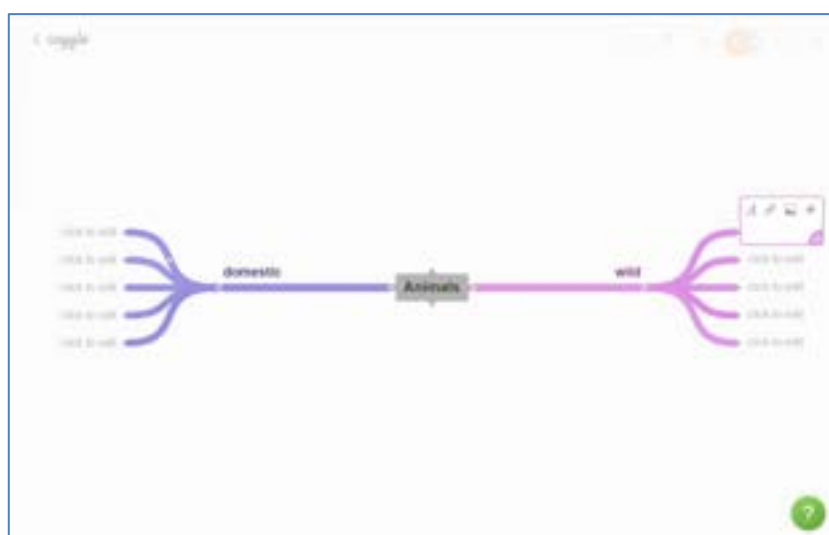
Intrarea în aplicație se face prin logare la un cont creat în prealabil sau prin conectare cu contul de Gmail.



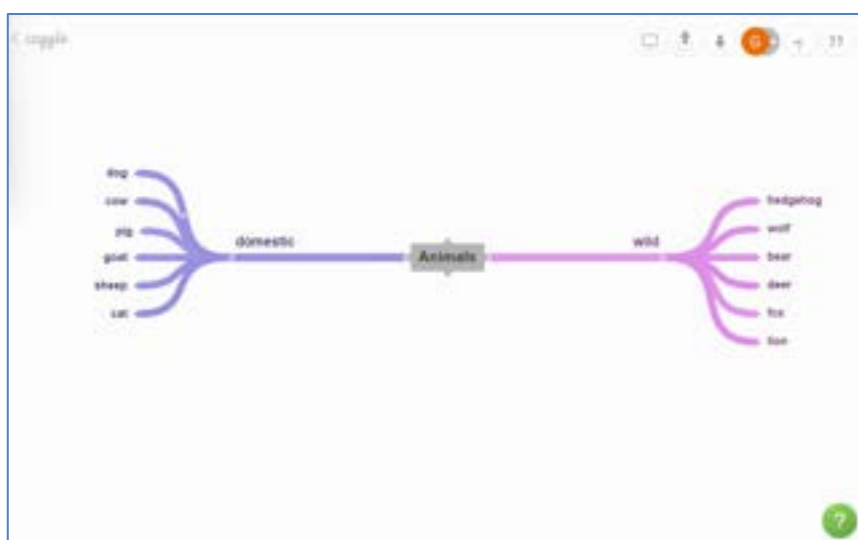
După intrarea în aplicație se accesează secțiunea de creare a diagramei.



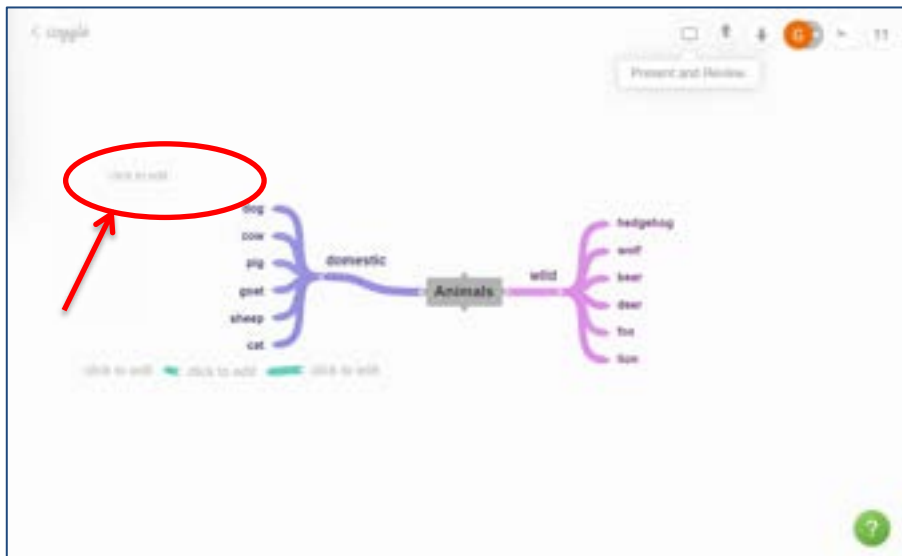
Se adaugă casele și elementele de editare.



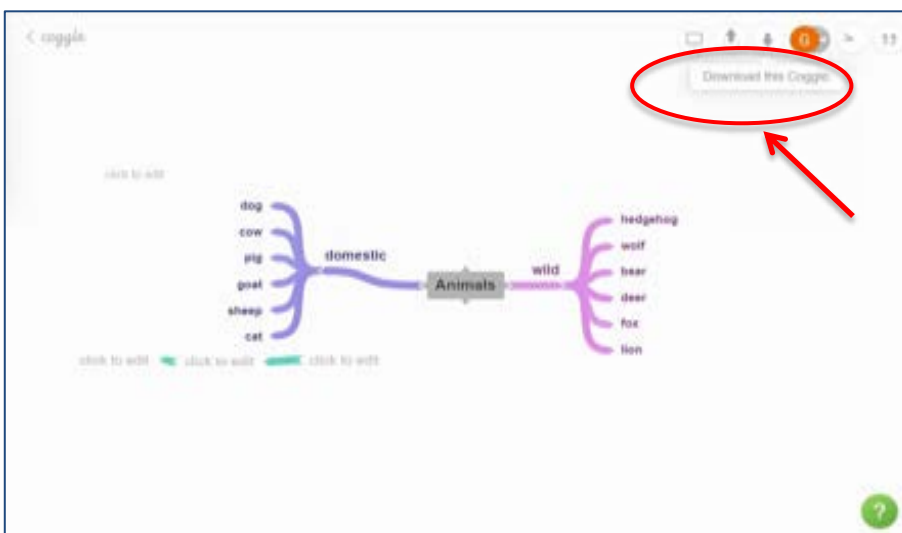
Se crează harta arbore.



Se completează harta arbore cu informațiile necesare/dorite.



Harta mentală se poate edita.



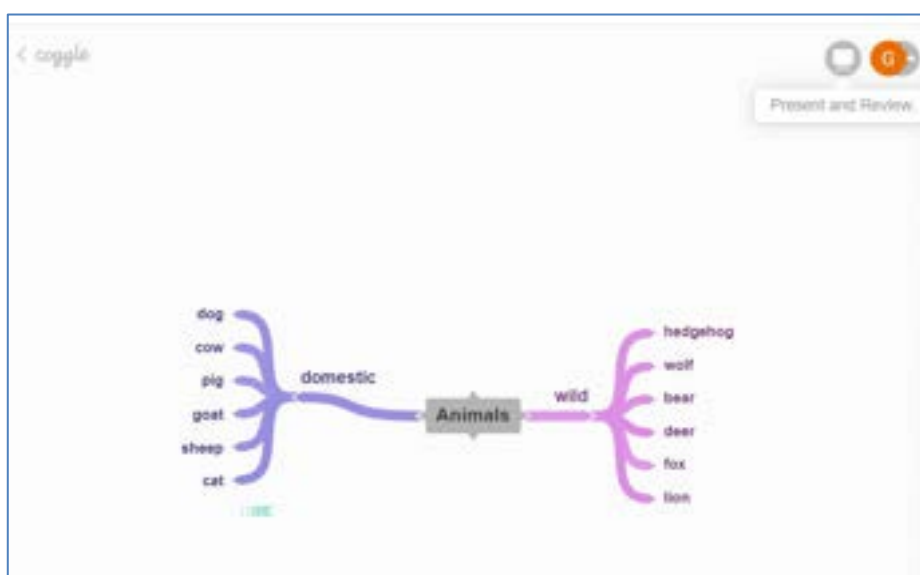
Se activează butonul **download** pentru descărcarea hărții.



Se activează butonul **share** pentru distribuirea hărții.



Se copiază link-ul cu **copy** și se inserează în aplicații de tipul **Whatsapp** sau în documente alese în prealabil.



Pentru prezentarea succintă a informațiilor/ materialelor în cadrul unei conferințe sau chiar a unei ore de curs se activează butonul **Present and Review**.

O hartă mentală este o modalitate simplă de a mapa vizual un subiect într-un mod organic. Începe cu unul sau mai multe subiecte centrale, apoi se ramifică în mod repetat, defalcând informațiile într-o ierarhie a componentelor sale. Elementele din harta mentală pot fi poziționate spațial și formate pentru dimensiune și culoare pentru a ajuta la memorare și reamintire. Hărțile mentale poartă o mulțime de nume diferite: hărți conceptuale, diagrame păianjen, diagrame brainstorming și altele, dar puteți folosi Coggle pentru toate!

Hărțile mentale sunt utile pentru oricine pentru a planifica, a lua note, a vizualiza informații, a face brainstorming, a rezolva probleme, a studia și a partaja informații (pentru a numi doar câteva). Nu există o limită pentru utilizarea lor.

Prof. limba engleză, Tincescu Ana-Maria

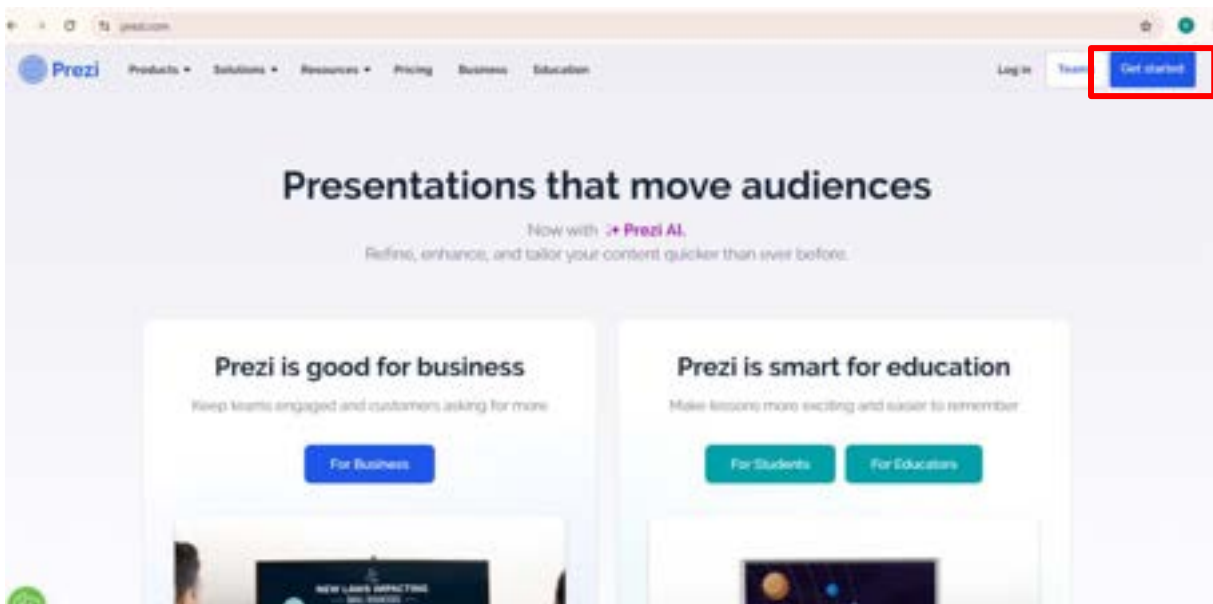
PLATFORMA PREZI

Prezi este o platformă cu ajutorul căreia se poate realiza prezentarea unei lucrări științifice, a unui proiect, a unei activități, a unei lecții sau a unui eveniment. Prezi este o alternativă a aplicației Microsoft PowerPoint, iar prezentările create prin intermediul acesteia fiind mult mai atractive.

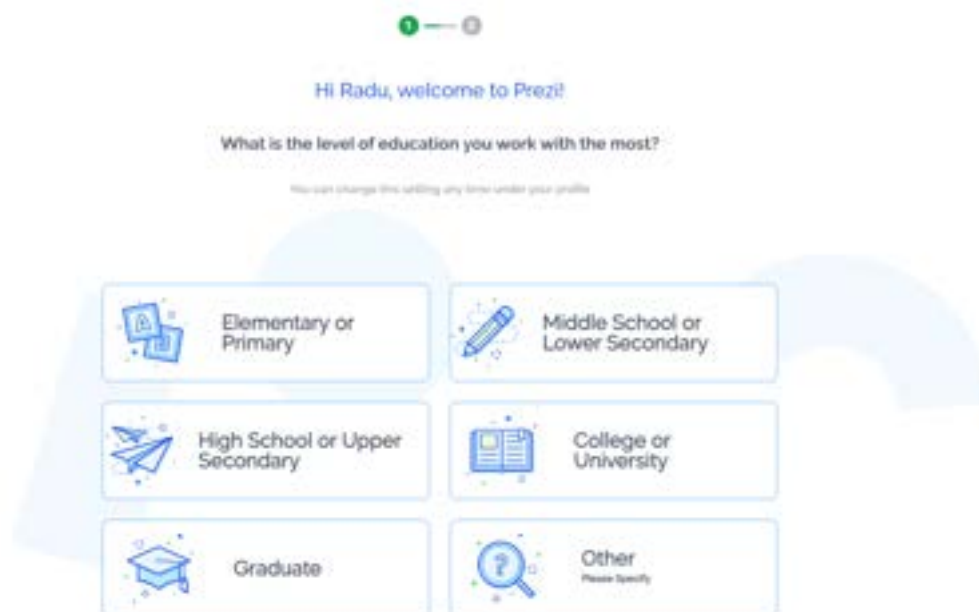
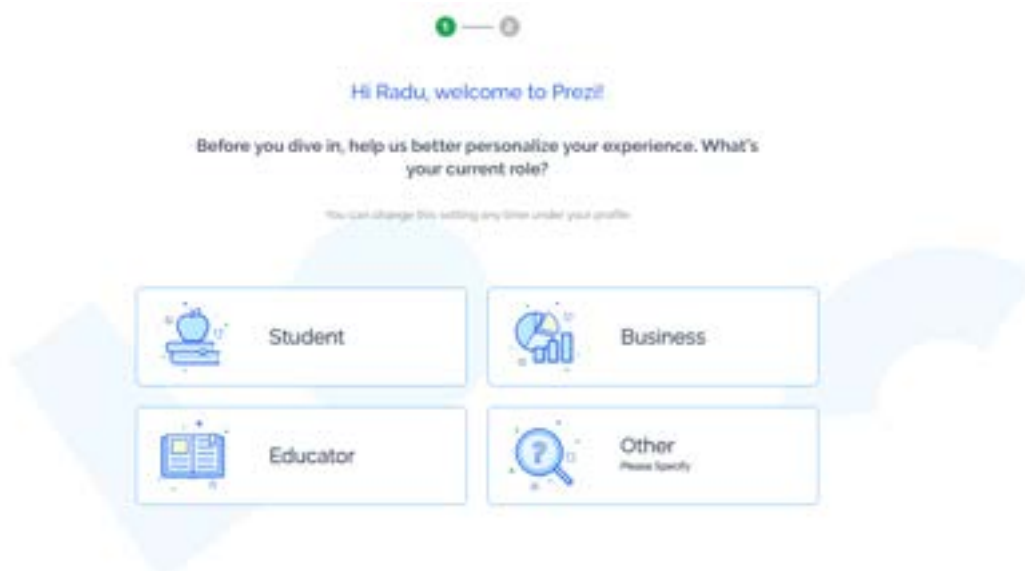
Înregistrarea în platformă se poate face prin intermediul Facebook, Google, Microsoft, Apple sau direct prin emailul utilizatorului.

Utilizare:

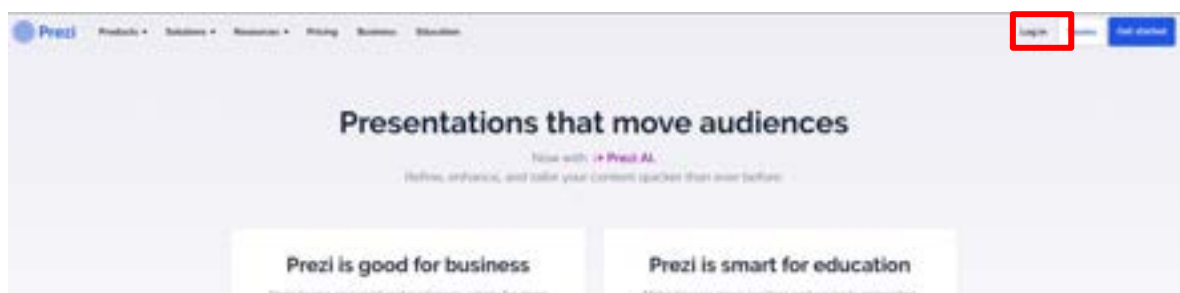
Se accesează platforma: <https://prezi.com/> și se creează un cont nou (**Get started**).



După crearea contului o să fiți direct logați în cont, unde sunteți întrebați care este rolul vostru.



Ulterior contul se poate accesa prin apăsarea butonului **Log In**.



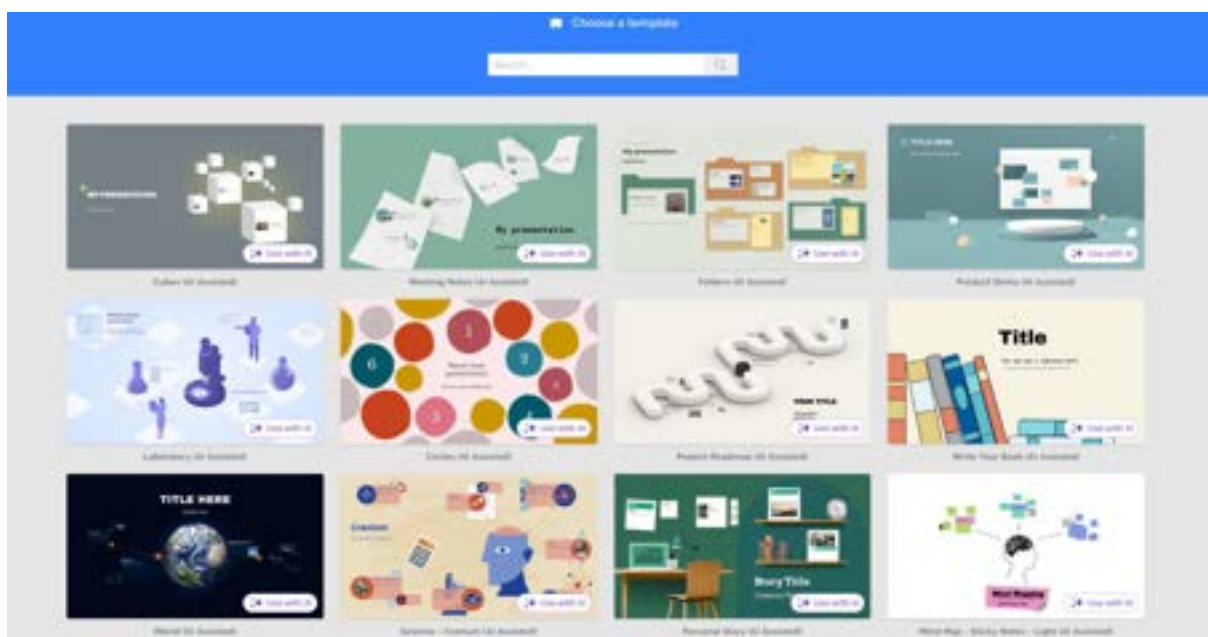
După ce ne-am logat o să se deschidă pagina de **All project** unde o să fie afișate toate resursele create de noi.



Pentru a crea conținut se poate apăsa butonul **Create new**.



În momentul în care dorim să creăm o nouă prezentare se va deschide o nouă fereastră din care putem alege un template deja existent.



Odată ales template-ul putem începe editarea, de la butonul **Start Editing**.



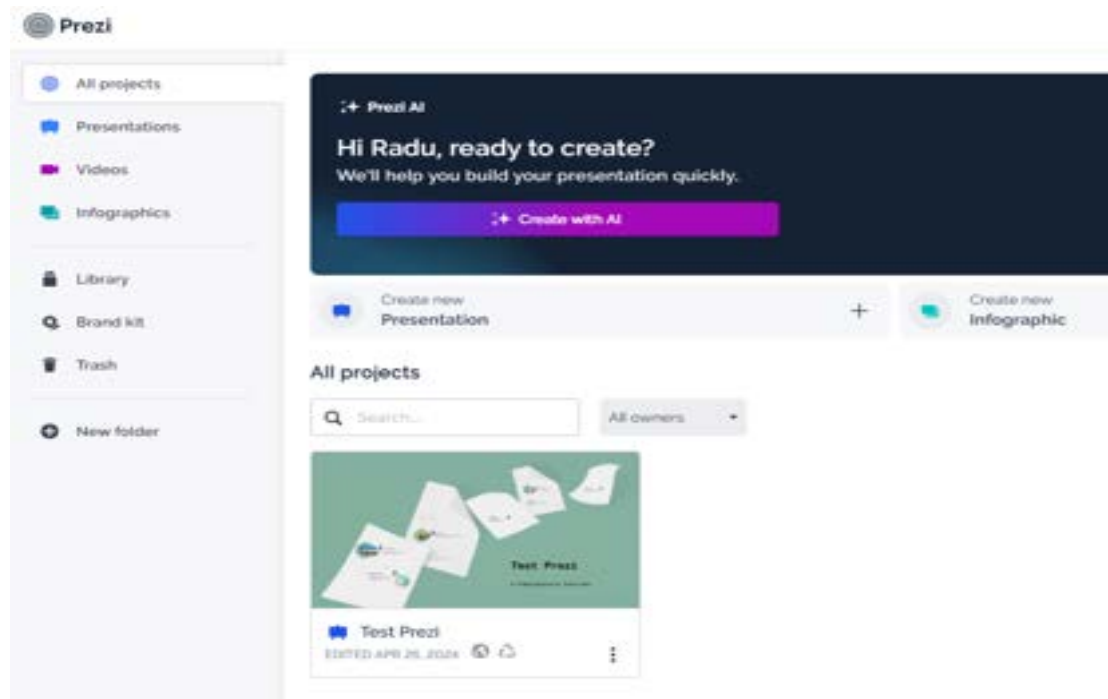
Din partea stânga putem alege numărul paginii pe care vrem să adăugăm/modificăm informațiile.



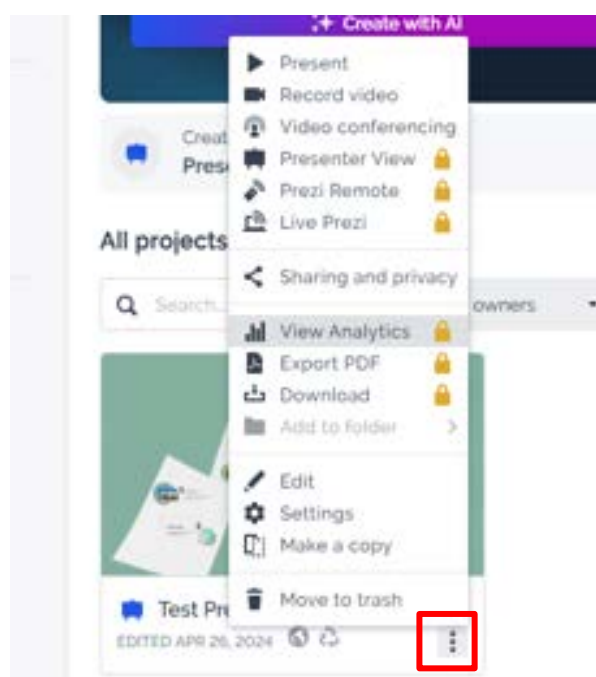
Pentru a salva apăsăm pe cele 3 liniuțe din stânga sus și apăsăm **Save**, sau putem utiliza scurtătura **Ctrl+S**.



Prezentările create vor apărea în prima pagină, în secțiunea **All projects**.



De aici putem selecta de pe cele 3 punctulețe din colțul din dreapta jos pe care dorim să o prezentăm, fie să distribuim prezentarea.



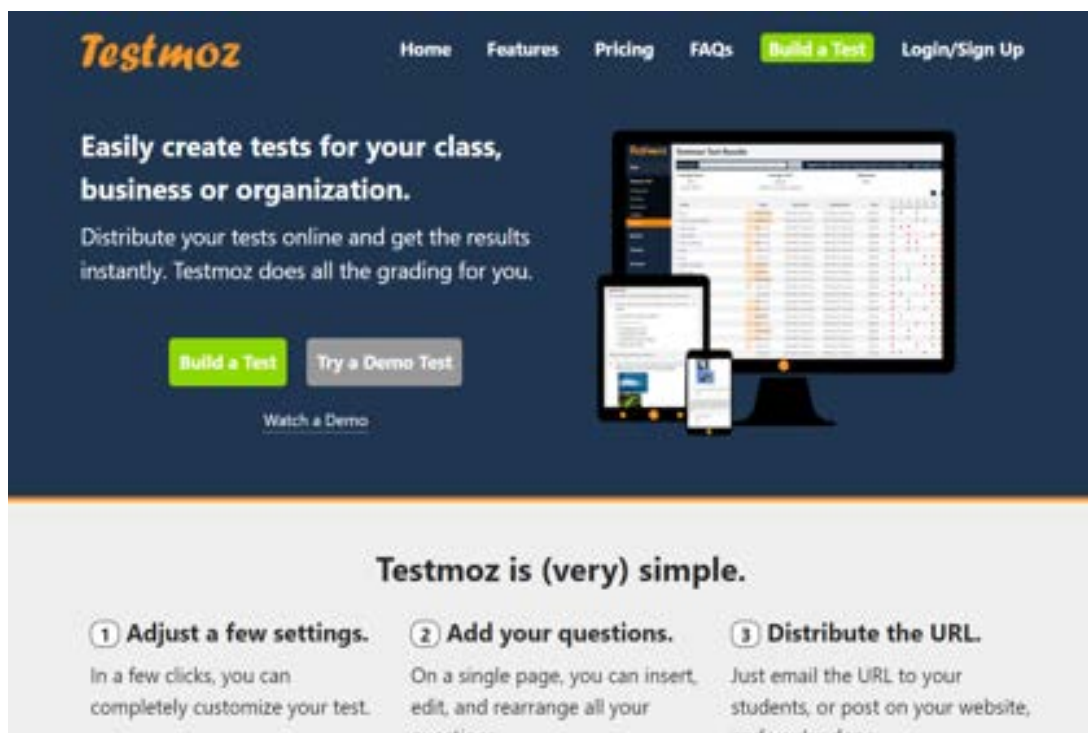
Prof. înv. primar Daniela Radu

PLATFORMA TESTMOZ

Testmoz este o platformă care oferă o modalitate simplă și eficientă în crearea testelor digitale pentru clasă, fiind ușor de utilizat.

Utilizare:

Se accesează platforma: <https://testmoz.com/> și putem alege direct crearea unui test (**Build a Test**).



The screenshot shows the Testmoz website homepage. At the top, there is a navigation bar with links for Home, Features, Pricing, FAQs, a prominent 'Build a Test' button, and Login/Sign Up. The main heading reads 'Easily create tests for your class, business or organization.' Below this, a sub-heading states 'Distribute your tests online and get the results instantly. Testmoz does all the grading for you.' There are three buttons: 'Build a Test' (green), 'Try a Demo Test' (grey), and 'Watch a Demo' (blue). To the right, there is an illustration of a computer monitor, a tablet, and a smartphone displaying the Testmoz interface. Below the main content, a section titled 'Testmoz is (very) simple.' lists three steps: 1. Adjust a few settings. 2. Add your questions. 3. Distribute the URL.

Pe platformă putem crea teste gratis, iar dacă dorim cont acesta este sub formă de abonament, pentru profesori prețul fiind de 25\$/an.



The screenshot shows the 'Create a Testmoz Account' form. The form is divided into two main sections: 'Account Information' and 'Order Summary'. The 'Account Information' section includes a text input for 'Email Address', a 'School Teachers' section with radio buttons for 'Not applicable', 'No', and 'Yes - You may qualify for a 30% discount!', and a text area for 'Name and briefly describe the primary/secondary school or college you work for'. The 'Order Summary' section shows a table with the following items:

Order Summary	
Testmoz Membership (1 year)	
A membership includes email notifications, unlimited questions per test, unlimited test results, survey style (ungraded) questions, and more.	\$10.00
Discount	30% off
Tax	\$0.00
Your Payment	
This is a one-time payment. Testmoz will soon automatically charge your card. You'll get a reminder email to ensure your account next year.	\$25.00 USD

După ce apăsam butonul **Build a Test** trebuie să denumim testul și să îi punem o parolă.

Build a Test
Use this form to build a **free** test on Testmoz.

(If you paid for a membership, you should [sign in](#) first)

Test name (ex: Chapter 8 Test)
Test

Choose a password **Retype your password**

Create Test

Limitations
You can build a test for free on Testmoz, but remember these limits: 50 questions per test / 100 responses per test. Tests are deleted after 2 years of inactivity.

You can [sign up](#) for a Testmoz account to remove these limitations.

Warning:

1. Don't forget your password (you can't recover it!)
2. Don't forget your test URL (you'll see it on the next page)

În momentul apăsării butonului **Create Test** o să se deschidă o nouă pagină unde primim câteva sugestii.

Testmoz

Test Dashboard
This is the control panel where you can adjust settings, add questions, publish the test, and view results.

Tasks

0. **Bookmark this page and write down your password**
It is absolutely critical that you do this! There is no way to recover the URL or password.
1. **Adjust settings**
Change the test name, description and what happens after the test is graded.
2. **Add questions**
It's not much of a test if it doesn't have questions.
3. **Publish & distribute**
Publish your test, distribute it to your students and start collecting results.
4. **View results**
See how well your students did on the test.

Din meniul din partea stângă putem alege **Questions** de unde alegem tipul întrebării.

Testmoz

Questions
Your test has no questions! Use the menu below to insert an item into your test.

Graded **Ungraded** **Other**

Multiple Choice Multiple Response True/False Fill in the Blank Matching/Ordering Numeric Short Answer Essay File Upload

Questions
This test has 1 item (1 graded question) with 1 point possible. Questions will be shuffled during the test. When you're done adding questions, go to the [Publish page](#) to preview and publish your test.

1. Question 1 points

Choice 1

Choice 2

Choice 3

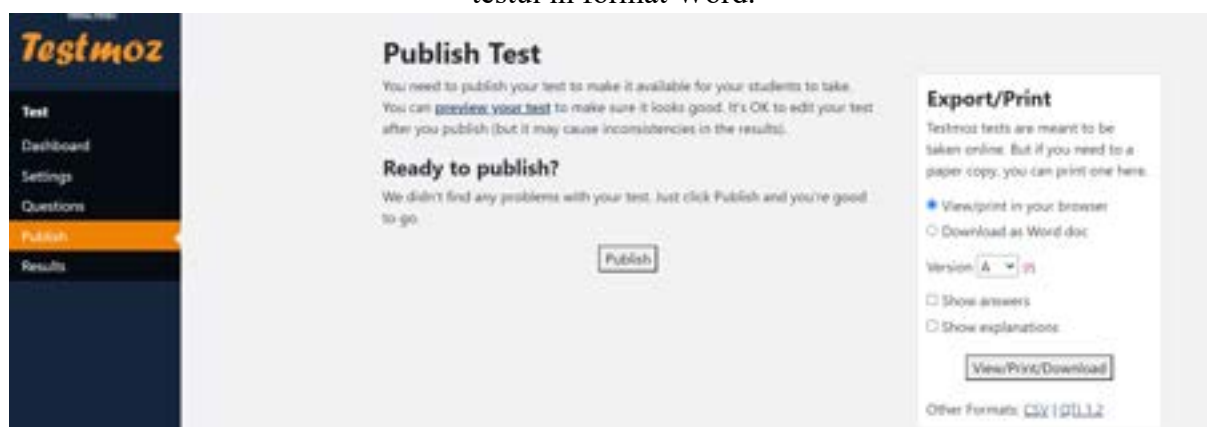
Choice 4

Save

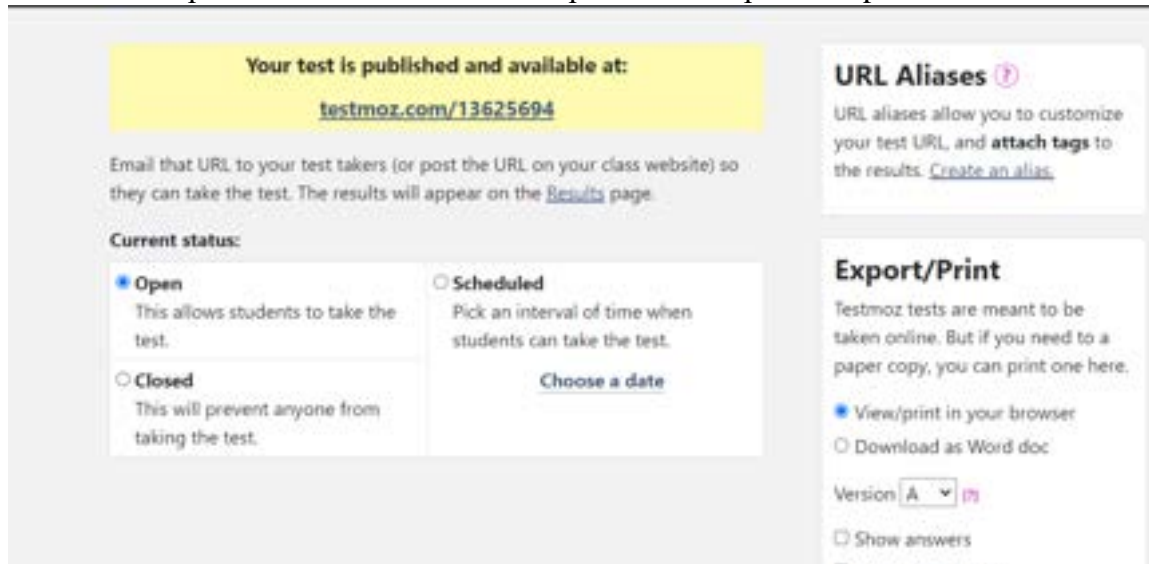
Într-un test putem combina mai multe tipuri de întrebări din lista dată. De asemenea putem seta numărul de puncte acordate pentru fiecare răspuns corect.



Pentru ca testul să fie vizibil pentru elevi, acesta trebuie publicat. Această activitate se face prin apăsarea butonului **Publish** din meniul din partea stângă. Aici avem chiar și varianta de a descărca testul în format Word.

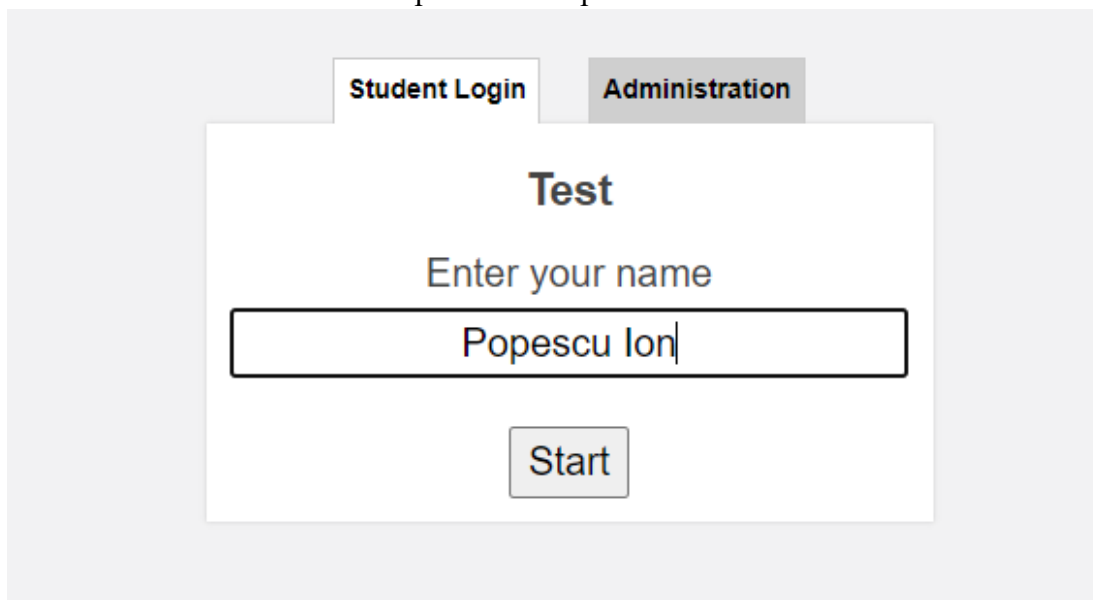


În momentul apăsării butonului Publish va apărea un link pe care-l putem distribui elevilor.



Tot aici putem selecta starea testului (deschis, închis sau îl putem programa, acesta fiind disponibil la momentul selectat).

După accesarea link-ului de către elevi aceștia trebuie să își pună numele și să apese butonul **Start** pentru a începe testul.

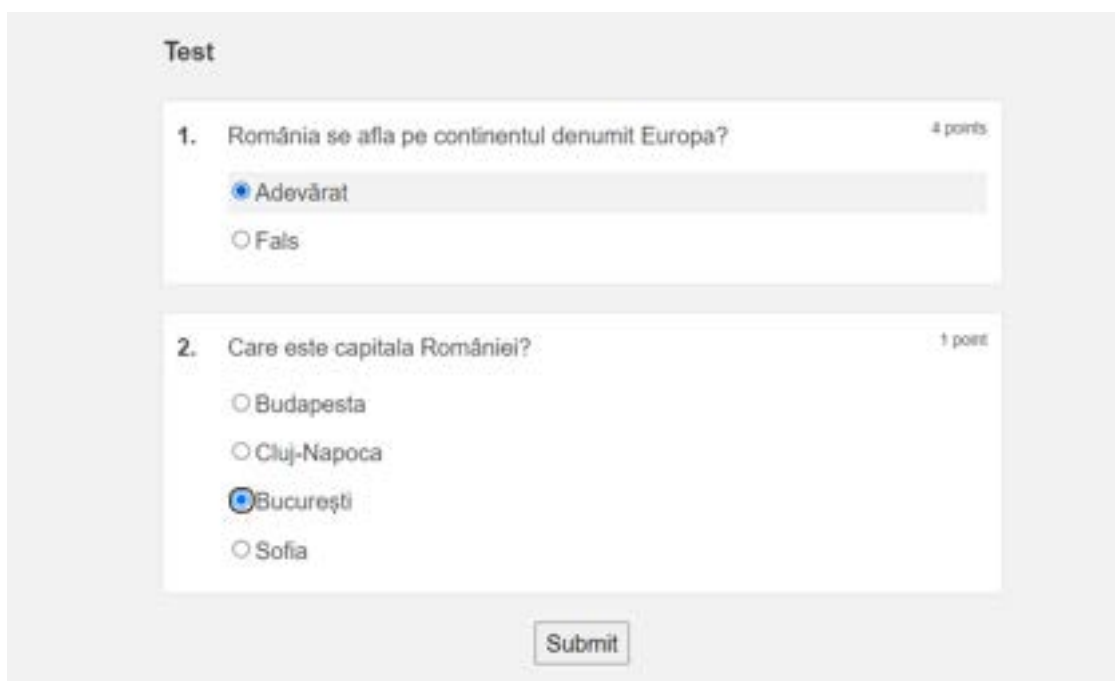


Student Login Administration

Test

Enter your name

Start



Test

1. România se afla pe continentul denumit Europa? 4 points

Adevărat

Fals

2. Care este capitala României? 1 point

Budapesta

Cluj-Napoca

București

Sofia

Submit

La finalizarea testului elevii trebuie să trimită testul prin apăsarea butonului **Submit**.



Test

1. România se afla pe continentul denumit Europa? 4 points

Adevărat

Fals

2. Care este capitala României? 1 point

Budapesta

Cluj-Napoca

București

Sofia

Submit

Odată apăsat butonul Submit, elevul va primi rezultatul testului și întrebările la care a răspuns incorect.

Test **Popescu Ion**
April 27, 2024, 1:44 p.m.

Your score: 100% 5/5

1. Care este capitala României? 1 / 1 point

Your Answer: ✓ **Correct**

Budapesta

Cluj-Napoca

✓ București

Sofia

2. România se afla pe continentul denumit Europa? 4 / 4 points

Your Answer: ✓ **Correct**

✓ Adevărat

Fals

[Logout](#)

Test **Marinescu Andreea**
April 27, 2024, 1:47 p.m.

Your score: 20% 1/5

1. Care este capitala României? 1 / 1 point

Your Answer: ✓ **Correct**

Budapesta

Cluj-Napoca

✓ București

Sofia

2. România se afla pe continentul denumit Europa? 0 / 4 points

Your Answer: ✗ **Incorrect**

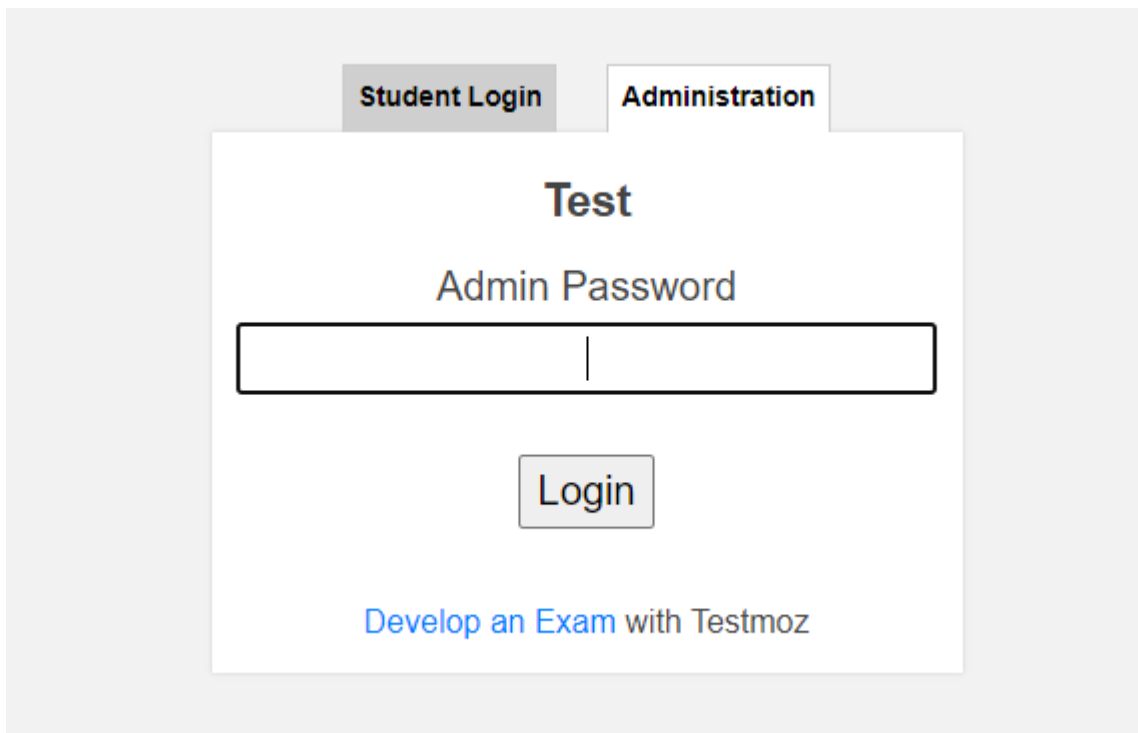
✓ Adevărat

✗ Fals

[Logout](#)

Elevii se pot deconecta după finalizarea testului prin apăsarea butonului **Logout**.

În momentul accesării link-ului pentru test avem opțiunea de administrare, unde ne putem loga cu parola aleasă în momentul creării testului.



Odată ajunși pe pagina principală, din meniul din partea stângă putem selecta opțiunea **Results**, unde vor fi afișate statisticile testului nostru.

The image shows the "Test Results" page in the Testmoz interface. On the left is a sidebar menu with options: Test, Dashboard, Settings, Questions, Publish, and Results (highlighted). The main content area shows summary statistics: Average Score (60%, 20% to 100%), Average Time (0:00:39, 0:00:06 to 0:01:14), Responses (2), and a Score Histogram. Below this is a table of individual results.

Name	Score	Started On	Finished On	Time	1	2
Marcecu Anitza	20% (1/5)	2024-04-27 1:47 PM	2024-04-27 1:47 PM	0:00:05	✓	✗
Florina Ito	100% (5/5)	2024-04-27 1:41 PM	2024-04-27 1:48 PM	0:01:13	✓	✓

Prof. învă. primar Mihaela Radu



Erasmus+

Enriching lives, opening minds.