# GUTENBERG

## TRAINING OF ONLINE TRAINERS

# *TOOLKIT*



## GHID CU INSTRUMENTE DIGITALE PENTRU FACILITARE ONLINE

13 aplicații și platforme utile tuturor practicienilor în educație

START ONG by Kaufland

Implicarea face diferența. Kaufland

act for tomorrow

Gutenberg JUGENDVEREIN SATHMAR



Materialul de față a fost creat în cadrul proiectului GUTENBERG - TRAINING OF ONLINE TRAINERS, organizat de Asociația Gutenberg - Organizația tinerilor vorbitori de limba germană din Satu Mare, prin sprijinul obținut în cadrul programului Start ONG.
Start ONG este un program lansat de Kaufland România și implementat de Asociația Act for Tomorrow. Domeniile vizate sunt: educație, sănătate, mediu, social și cultură. Valoarea totală a programului este de 500.000 euro. Programul Start ONG este cel mai simplificat instrument de finanțare comunitară destinat ONG-urilor tinere, instituțiilor non-administrative

Mai multe despre programul Start ONG: **www.StartONG.ro**
Mai multe informații despre proiectul Gutenberg ToOT:
**www.Gutenberg.ro/ro/projekte/gutenberg-training-of-online-trainers**

© Acest material face obiectul drepturilor de autor ale Asociației Gutenberg - Organizația tinerilor vorbitori de limba germană din Satu Mare. Autorul nu deține însă drepturi pentru utilizarea numelor aplicațiilor și instrumentelor cuprinse, acestea aparținând creatorilor fiecăreia dintre acestea, fiind indicate sursele și site-urile oficiale.
Orice informații sau resurse din acest material pot fi utilizate, cât timp această utilizare se face cu acordul și menționarea titularului de drepturi și cu citarea sursei (link activ către site-ul oficial **www.Gutenberg.ro**).

START ONG by Kaufland
Implicarea face diferența. Kaufland
act for tomorrow
Gutenberg JUGENDVEREIN SATHMAR



# CUPRINS


**Aplicații pentru chestionare / sondaje de opinie** 4
- Mentimeter 4
- Poll Everywhere 6

**Aplicații pentru evaluarea cunoștințelor** 8
- Educaplay 8
- Kahoot! 10
- Quizlet 12
- Quizizz 14
- LearningApps 16

**Aplicații pentru gândire creativă / exerciții de imaginație** 18
- Padlet 18
- Checkin 20

**Aplicații pentru organizare / prezentarea informațiilor** 22
- Textfier 22
- MindMup 24
- Classroomscreen 26
- Prezi 28






# APLICAȚII PENTRU CHESTIONARE / SONDAJE DE OPINIE

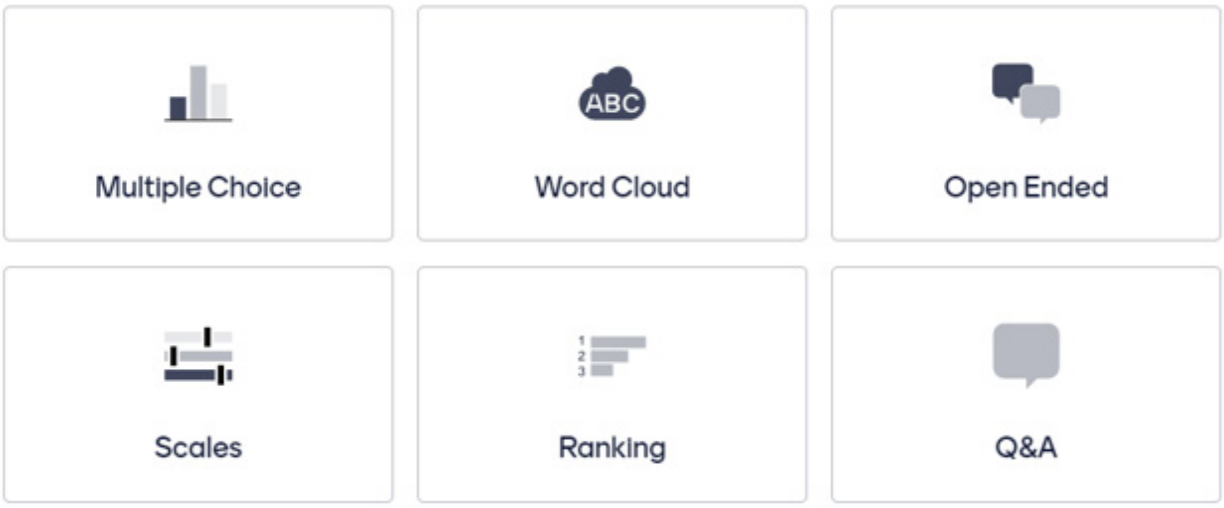
# MENTIMETER

WEB: **Mentimeter.com**

Mentimeter este o aplicație destinată colaborării online, în diferite domenii, inclusiv în sectorul educațional. Aceasta permite adresarea întrebărilor și vizualizarea răspunsurilor audienței în timp real. „Mentorul" – profesorul sau coordonatorul atelierului – poate utiliza diferite șabloane pentru a adresa diferite tipuri de întrebări: este ca o prezentare PowerPoint interactivă. În cele ce urmează, vom explora opțiunile oferite de Mentimeter și modul în care le puteți folosi pentru a crește entuziasmul elevilor dumneavoastră.

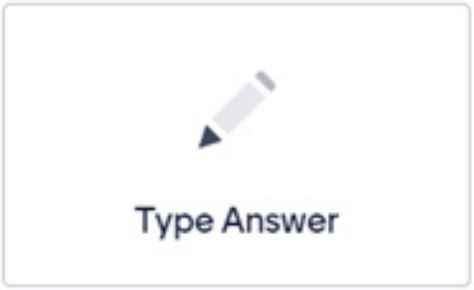
## Cele mai populare tipuri de întrebări

Aceste opțiuni vă permit atât să evaluați cunoștințele elevilor, cât și să identificați anumite preferințe. Întrebările pe care le adresați pot fi închise, elevii fiind nevoiți să aleagă una din alternativele oferite de dumneavoastră (multiple choice) sau să



răspundă cu un singur cuvânt (word cloud). Puteți utiliza și întrebări deschise (open ended), oferind elevilor o libertate mai mare de exprimare. Răspunsurile pot fi exprimate și în termeni numerici (opțiunile scales și ranking), iar, nu în ultimul rând, elevii au opțiunea de a vă adresa întrebări (Q&A – questions and answers). Cel mai important este să fiți creativi în utilizarea acestor opțiuni și să profitați de flexibilitatea pe care o oferă, întrucât mai multe opțiuni vor fi potrivite pentru mai multe tipuri de întrebări. Aici, răspunsurile vor fi anonime.




## Competiții

Mentimeter oferă posibilitatea creării competițiilor între elevi, situație în care răspunsurile nu vor mai fi anonime. Dumneavoastră puteți adresa întrebări, iar elevii vor răspunde fie prin alegerea alternativei corecte **(select answer)**, fie prin redactarea unui răspuns **(type answer)**.

## Cum se utilizează?

**Înainte de curs:**

1. intrați pe **mentimeter.com** și vă înregistrați gratuit
2. creați o nouă prezentare
3. adăugați opțiunile dorite, din lista de mai sus

**La curs:**

- profesorul utilizează opțiunea share screen a platformei pe care are loc cursul
- de pe orice dispozitiv
- elevii accesează **www.menti.com** și introduc codul care se va genera la fiecare prezentare
- elevii vor introduce răspunsurile de pe propriile dispozitive
- toată lumea va vedea, în timp real, răspunsurile.

## Conținut

Slide-urile pe care le introduceți pot fi și informaționale. În acest caz, puteți adăuga text, imagini și videoclipuri.



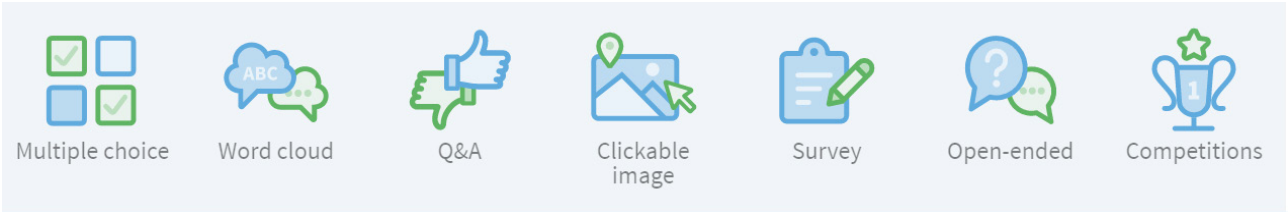


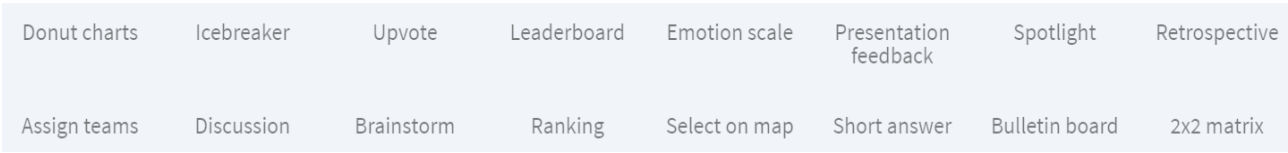
# POLL EVERYWHERE

WEB: **PollEverywhere.com**

Aplicația Poll Everywhere vă permite să adresați audienței întrebări rapide, care necesită răspunsuri scurte. Poate fi utilizată pentru a cere părerea elevilor cu privire la un anumit subiect, pentru a genera nori de cuvinte, jocuri de tip ice-breaker, competiții și multe altele.

Este necesar ca profesorul să își creeze un cont gratuit, dar elevii pot accesa activitățile prin codul unic generat pentru fiecare dintre ele. Răspunsurile vor putea fi vizualizate în timp real de către profesor și elevi, prin folosirea opțiunii share screen a platformei pe care se desfășoară cursul. Mai jos se află alternativele de activități pe care le puteți crea cu aplicația Poll Everywhere.




## Ce tipuri de activități pot crea?

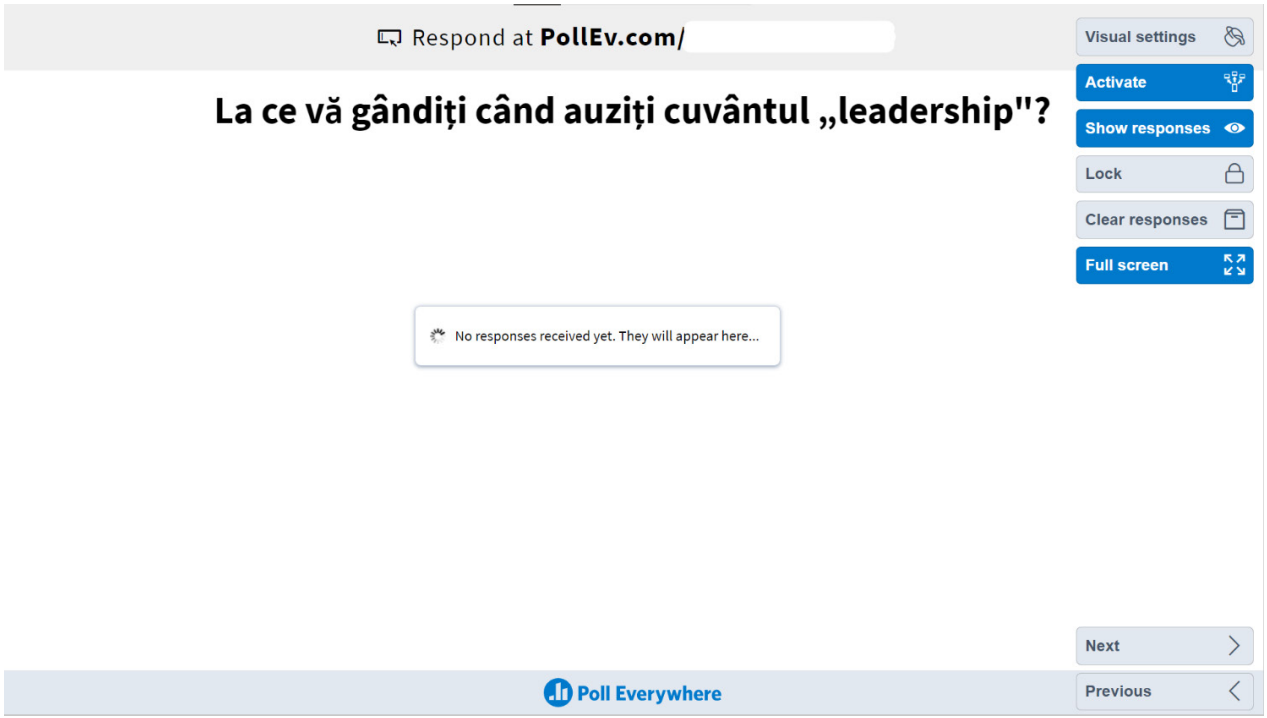
Butonul Create va deschide o pagină cu toate opțiunile oferite de aplicație.

**Astfel, puteți utiliza aplicația:**

- la începutul cursului, pentru a destinde atmosfera **(icebreaker)** sau pentru a afla cum se simt participanții **(emotion scale)**
- în timpul cursului, pentru a crea activități interactive **(multiple choice, word cloud, competitions, discussion etc.)**
- la finalul cursului **(Q&A, retrospective, presentation feedback)**

Desigur, fiecare opțiune poate fi utilizată în orice moment al cursului și poate servi unor

scopuri diferite - totul ține de creativitatea profesorului! În funcție de opțiunea aleasă, modul de personalizare a activității va fi diferit, iar setările pot fi modificate în conformitate cu scopurile profesorului.
Pentru explicații detaliate cu privire la fiecare dintre alternativele posibile, vă invităm să accesați **canalul oficial de YouTube al aplicației Poll Everywhere**, unde puteți găsi multe videoclipuri explicative.
Odată personalizată activitatea, se apasă butonul **Create**. Veți fi redirecționat către




pagina de pornire a activității create. Pentru a o activa, se va apăsa butonul **Activate**. Elevii o pot accesa utilizând linkul din partea de sus a paginii **(PollEv.com/___)**. Profesorul va utiliza opțiunea share screen a platformei pe care are loc cursul online pentru a face posibilă vizualizarea răspunsurilor în timp real.





## Cum se utilizează?

**Înainte de curs:**

1. intrați pe polleverywhere.com și vă înregistrați gratuit
2. creați o nouă activitate și o personalizați

**La curs:**

- profesorul utilizează opțiunea share screen a platformei pe care are loc cursul
- de pe orice dispozitiv, elevii accesează linkul afișat pe ecran
- elevii vor introduce răspunsurile de pe propriile dispozitive
- toată lumea va vedea, în timp real, răspunsurile



# APLICAȚII PENTRU EVALUAREA CUNOȘTINȚELOR

# EDUCAPLAY

WEB: **Educaplay.com**

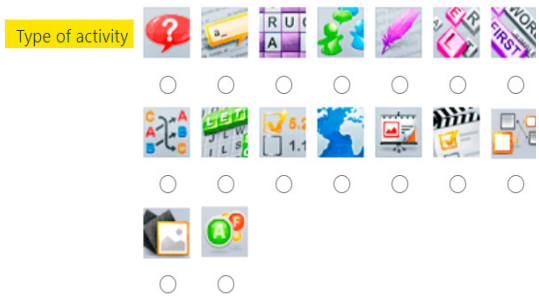
Educaplay este o aplicație care permite crearea unor jocuri educative. Astfel, profesorii au posibilitatea de a-și genera propriile resurse pentru consolidarea și testarea cunoștințelor dobândite de elevi. Aplicația oferă o paletă variată de jocuri care pot fi create, de exemplu: rebus, anagrame, quiz, jocuri de memorie. În plus, profesorul are posibilitatea de a folosi unul dintre milioanele de jocuri create de alți utilizatori. În continuare, vom descoperi ce tipuri de jocuri pot fi generate cu Educaplay și cum le puteți utiliza la orele dumneavoastră.

## Ce tipuri de jocuri pot fi create?

Educaplay oferă diferite tipuri de jocuri care pot fi personalizate în funcție de scopurile profesorului. Astfel, se pot crea următoarele activități:

- ghicitori
- jocuri de tip „completează spațiul liber”
- rebusuri
- jocuri care includ dialog
- jocuri de rearanjare a literelor/cuvintelor
- jocuri de potrivire a conceptelor relaționate
- jocuri de găsire a cuvintelor
- quizuri (și quizuri video)

**New Activity**

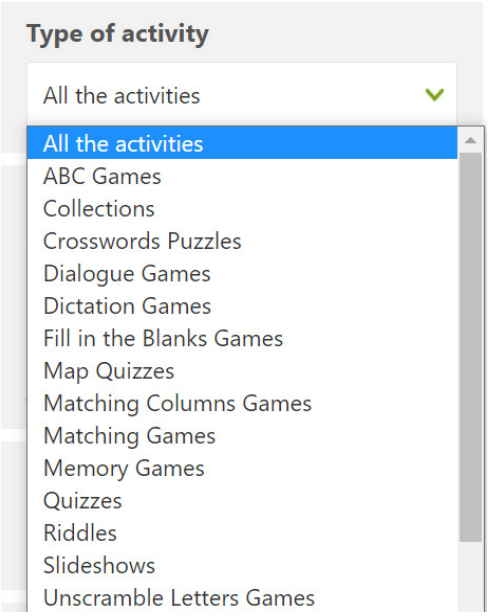



- teste cu hărți
- jocuri de memorare
- jocuri de ordonare alfabetică
- slideshow

## Cum se utilizează?

### Înainte de curs:

1. intrați pe educaplay.com și vă înregistrați gratuit
2. creați o nouă activitate
3. selectați activitatea dorită (din lista de mai sus) și o configurați în funcție de nevoi
4. alternativ, puteți căuta o activitate deja creată: selectați tipul de activitate dorită și domeniul*

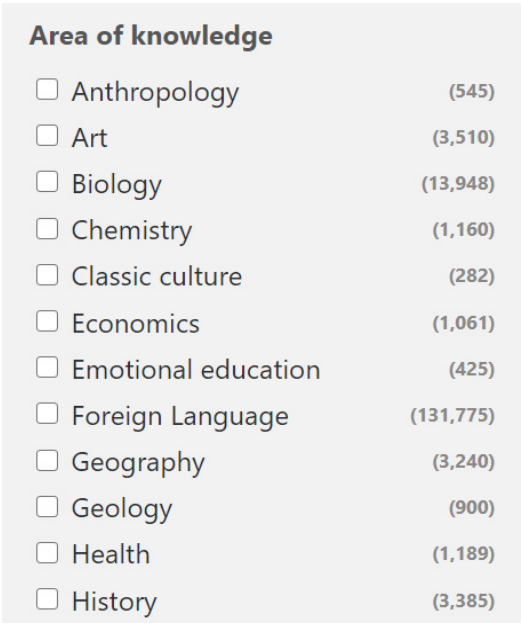


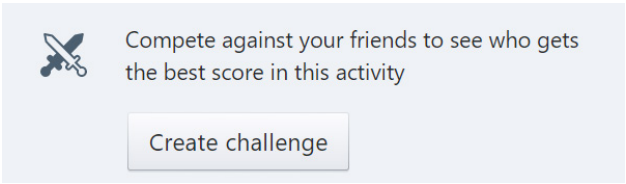

### La curs:

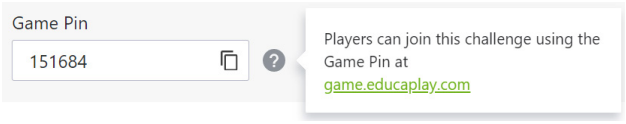
- de pe orice dispozitiv, elevii accesează linkul către activitatea creată sau aleasă de dumneavoastră
- de asemenea, există opțiunea de a crea o competiție. În acest caz, elevii trebuie să acceseze game.educaplay.com și să introducă codul generat automat, pe care îl veți transmite dumneavoastră
- elevii vor introduce răspunsurile de pe propriile dispozitive
- la final, elevii pot vedea ce rezultat au obținut

**Educaplay TV** este canalul de YouTube oficial al aplicației și vă pune la dispoziție videoclipuri explicative pentru fiecare dintre activitățile care pot fi create. Așadar, dacă aveți nevoie de ajutor și sfaturi pentru personalizarea unui anumit joc, acestea sunt oferite pe Educaplay TV.

*imaginile ilustrează doar câteva exemple din opțiunile oferite








# KAHOOT!

WEB: **Kahoot.com**

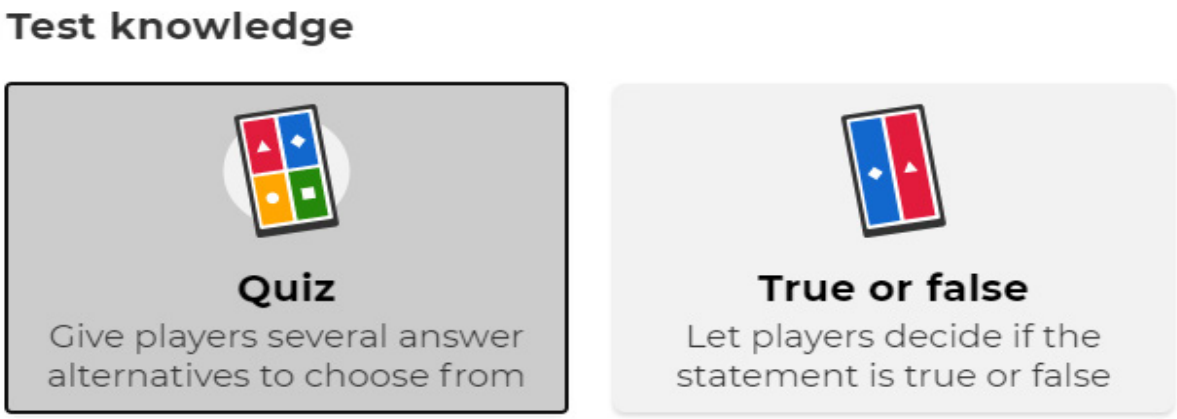
Aplicația Kahoot este utilă atunci când doriți să facilitați învățarea într-un mod dinamic și interactiv, în care elevii își pot dovedi cunoștințele și abilitățile într-un mediu competitiv, dar amical. Profesorii își pot crea propriile jocuri de tip quiz/test sau le pot utiliza pe cele create de alți utilizatori, pentru a face lecțiile mai interesante și pentru a-i ajuta pe elevi în procesul de învățare. Este nevoie ca profesorul să își creeze un cont gratuit, dar elevii pot accesa jocurile prin intermediul unui cod generat automat. Mai jos găsiți detalii despre cum puteți utiliza Kahoot.

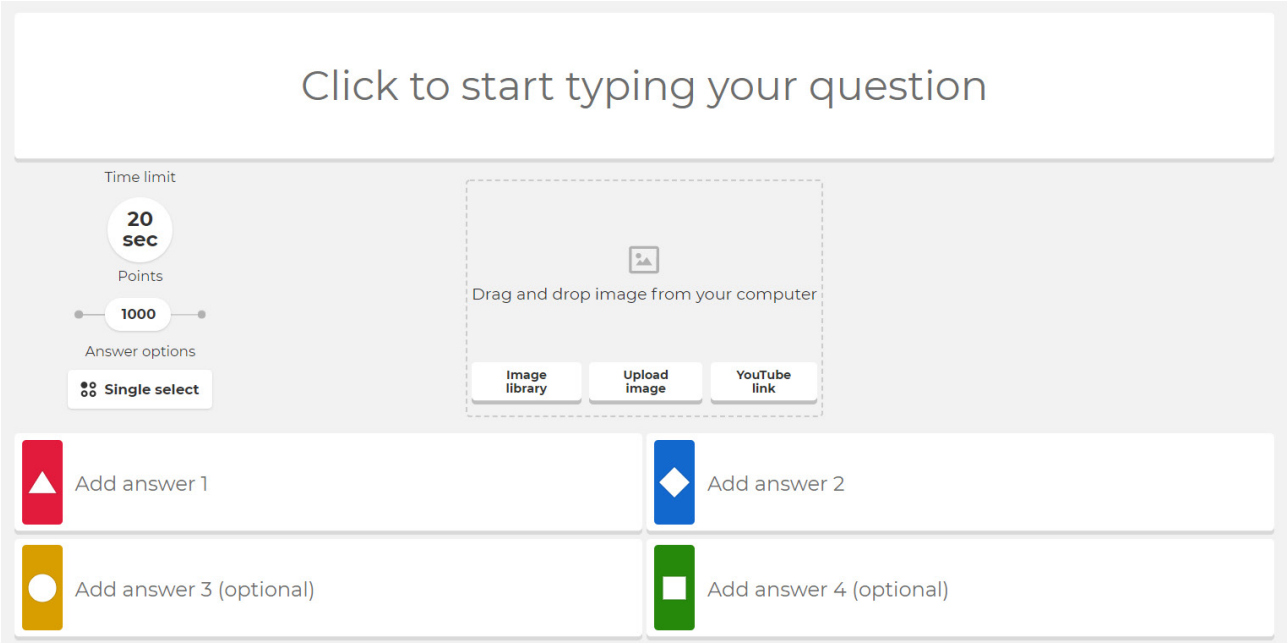
## Ce jocuri pot crea?

Odată creat un cont, apăsați butonul **Create** pentru a genera o nouă competiție. Jocul poate fi personalizat prin intermediul unor **slides**, pentru fiecare fiind disponibile opțiunile **Quiz** (întrebări cu alegere multiplă) sau **True or False** (adevărat sau fals). Este important de ținut minte că un cont gratuit vă permite să alegeți un singur răspuns corect la o întrebare; pentru a alege mai multe, va fi nevoie de un cont plătit.

Pentru fiecare întrebare, puteți alege o limită de timp și numărul de puncte acordate pentru un răspuns corect.

După ce ați adăugat toate întrebările, salvați






jocul - îl puteți găsi, ulterior, în secțiunea **My Kahoots.** Acolo, prin opțiunea **Play - Host,** puteți activa jocul în timpul cursului. Selectați opțiunea **Classic** pentru ca fiecare elev să joace individual sau opțiunea **Team mode** pentru un joc pe echipe (în acest caz, va fi nevoie ca jucătorii unei echipe să se afle în proximitate fizică - o variantă mai puțin adecvată pentru cursurile online, dar care ar putea fi potrivită în mediul offline). Se va genera un cod; elevii trebuie să acceseze **kahoot.it** și să îl introducă. Profesorul trebuie să utilizeze opțiunea **share screen** a platformei pe care se desfășoară cursul, pentru ca elevii să vadă întrebările, întrucât ei vor vedea pe dispozitivele lor doar simbolurile corespunzătoare răspunsurilor. La final, se va afișa un clasament al tuturor elevilor.

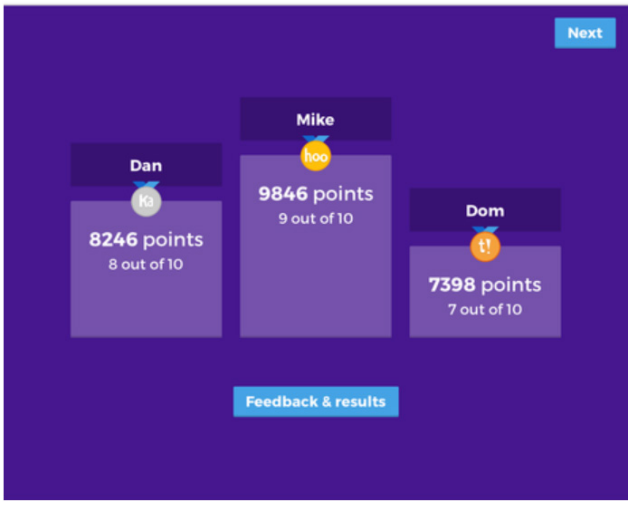
## Cum se utilizează:

### Înainte de curs

1. Profesorul își creează un cont pe **kahoot.com**
2. Profesorul **creează** propriul joc (alternativ: alege un joc deja creat)

### La curs:

- Profesorul utilizează opțiunea share screen a platformei folosite și lansează jocul
- Elevii introduc codul pe kahoot.it
- Elevii răspund la întrebări de pe propriile dispozitive







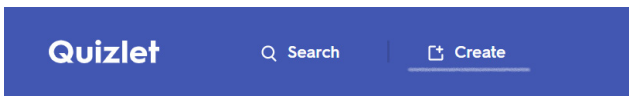

# QUIZLET

WEB: **Quizlet.com**

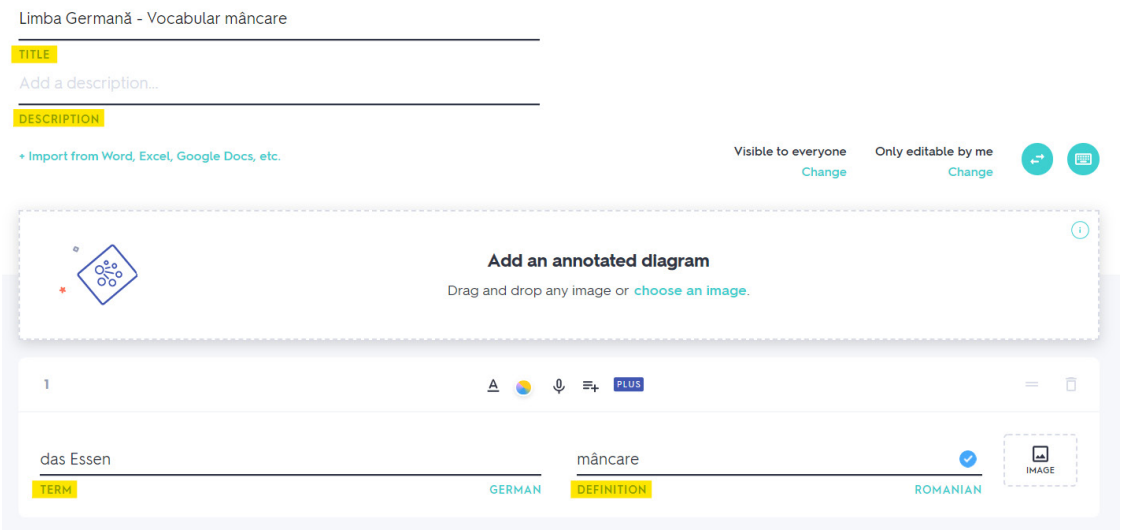
Această aplicație poate fi utilizată atât în timpul cursurilor, cât și acasă, pentru a facilita învățarea și consolidarea informațiilor noi. Quizlet funcționează pe bază de flashcards - cartonașe care, pe față, prezintă o întrebare sau un concept, iar pe spate, un răspuns sau un concept asociat. Poate fi utilă la învățarea definițiilor sau memorarea unor elemente asociate (de exemplu, elementele unei celule, semnificația unui cuvânt dintr-o limbă străină sau data unui eveniment istoric). Profesorul și elevii au posibilitatea atât de a crea propriile cartonașe, cât și de a utiliza cartonașele deja existente, create de alți utilizatori. Utilizarea acestei aplicații necesită crearea unui cont - procesul este simplu și rapid, fiind solicitate puține date personale. Mai jos se află o scurtă prezentare a modurilor în care dumneavoastră și elevii puteți folosi Quizlet.

## Cum creez propriile cartonașe?

După crearea unui cont gratuit, există posibilitatea de a crea propriile cartonașe, prin opțiunea **Create**. Astfel, se va genera un



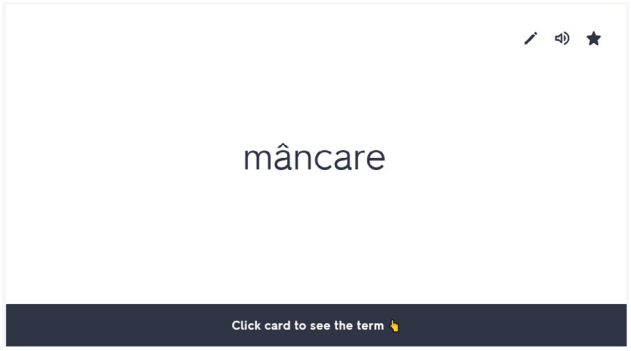

nou set de cartonașe, pentru care va trebui să alegeți un **titlu** și o **descriere.**



Ulterior, puteți începe să adăugați definiții, concepte sau alte tipuri de informații. Mai ales în cazul în care creați cartonașe pentru învățarea unor cuvinte dintr-o limbă străină, este important să selectați limba fiecărui cuvânt - acest lucru este util în cazul opțiunii **Spell**, pe care o vom detalia mai jos.

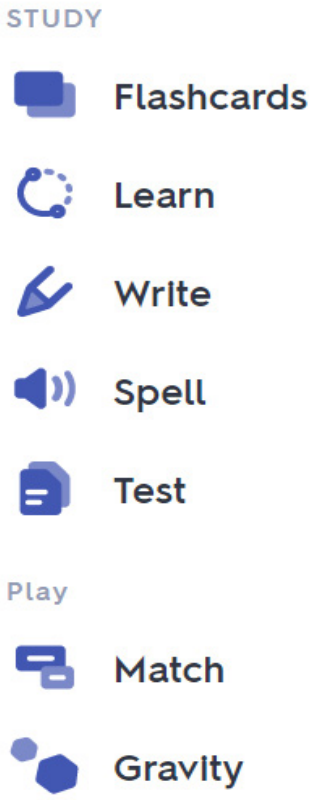
## Ce moduri de învățare există?

Prin diferitele moduri de prezentare ale acestor cartonașe, pot fi atinse diferite scopuri. În cazul opțiunii **Flashcards,** va fi prezentată o parte a cartonașului. Atunci, elevul trebuie să își amintească informația corespunzătoare conceptului afișat, iar apoi, prin **click** pe imagine, îi va fi dezvăluită cealaltă parte a cartonașului. Astfel, elevul poate vedea dacă a răspuns corect sau nu.




Opțiunile **Learn, Write** și **Spell** funcționează în mod similar. În cazul celei din urmă, cuvântul va fi redat sub formă **audio**, iar elevul va trebui să scrie ce a auzit - un exercițiu util pentru învățarea limbilor străine. Opțiunea **Test** poate fi utilizată pentru a testa cunoștințele. Cartonașele pot fi reprezentate și sub forma unor jocuri, făcând învățarea mai interesantă - opțiunile **Match** și **Gravity**. Aplicația permite urmărirea propriului progres.






## Cum se utilizează?

**Înainte de curs:**

1. profesorul și elevii își creează un cont gratuit pe **quizlet.com**
2. profesorul creează cartonașele sau alege un set de cartonașe deja existent
3. profesorul împărtășește setul de cartonașe cu elevii (opțiunea **Share**).
4. opțional: elevii instalează aplicația Quizlet pe telefon. Alternativ, pot folosi browserul de pe computer sau telefon

**La curs:**

- elevii accesează cartonașele de pe propriile dispozitive (web sau aplicație)
- cartonașele pot fi utilizate ca exerciții de învățare/consolidare a informațiilor predate

**Acasă:**

- cartonașele pot fi utilizate pentru a repeta o lecție sau în pregătirea pentru un test



# QUIZIZZ

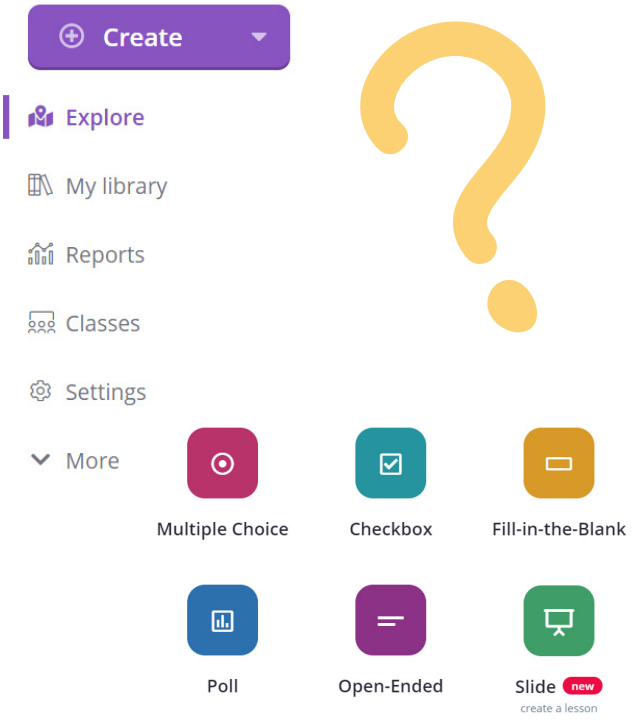
WEB: **Quizizz.com**

Aplicația Quizizz permite crearea unor seturi de întrebări pentru verificarea cunoștințelor elevilor. Ea poate fi utilizată atât în clasă, sub forma unui exercițiu asociat lecției predate sau sub forma unei evaluări, cât și acasă, de către elev (poate fi o alternativă la temele de casă clasice). În plus, aplicația permite crearea unor lecții, această opțiune funcționând similar unei prezentări PowerPoint. Profesorul trebuie să își creeze un cont gratuit pentru a folosi aplicația, dar elevii pot accesa testele prin introducerea unui cod. Pe lângă crearea propriilor teste, aplicația oferă și posibilitatea de a folosi teste deja create de alți membri. În continuare, veți afla cum puteți utiliza Quizizz la cursurile dumneavoastră.

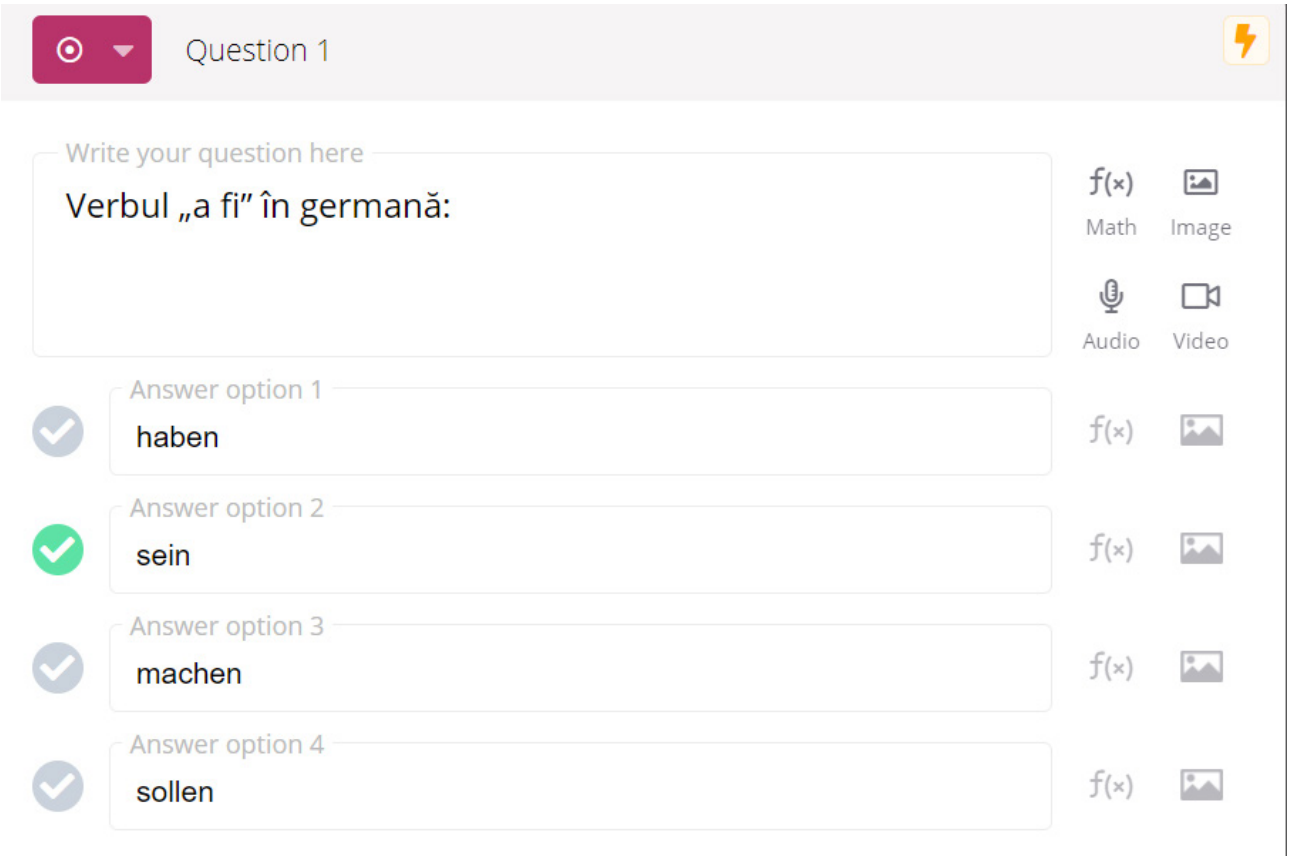
## Ce tipuri de întrebări pot fi create?

Odată creat contul gratuit, pentru crearea unui nou set de întrebări, se va selecta opțiunea **Create** din meniu. În continuare, va trebui să selectați una dintre opțiunile Quiz sau Lesson. Dacă selectați prima opțiune, va trebui să alegeți un **titlu**, iar apoi veți fi întrebat ce tip de întrebare doriți să adăugați:

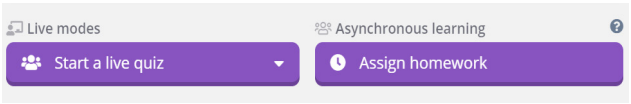
- întrebări cu alegere multiplă
- bifare de casete
- completarea spațiilor libere
- sondaje
- întrebări deschise



Întrebările vor fi completate după exemplul din imagine. Dumneavoastră va trebui să indicați răspunsul corect prin semnul verde - acesta este răspunsul pe care elevii vor trebui să îl aleagă. În cadrul unui test, puteți alege diferite tipuri de întrebări.




Odată ce ați adăugat toate întrebările, salvați testul. Mergeți în secțiunea **My library** și selectați testul dorit. Acolo, veți avea posibilitatea de a le trimite testul elevilor (spre a fi rezolvat în cadrul cursului - opțiunea **Start a live quiz**) sau de a-l utiliza ca o temă de casă (**Assign homework**).
Ambele opțiuni vor genera un **cod** care trebuie trimis elevilor pentru a putea rezolva sarcina.




## Cum se utilizează?

**Înainte de curs:**

1. profesorul își creează un cont pe **quizizz.com**
2. profesorul creează un **test** cu diferite întrebări
3. alternativ: profesorul creează o **lecție** (tip prezentare PowerPoint) și o folosește la curs

**La curs:**

- profesorul generează **codul** pentru testul dorit (sau pentru tema de casă)
- elevii accesează site-ul **joinmyquiz.com**, introduc codul și rezolvă testul

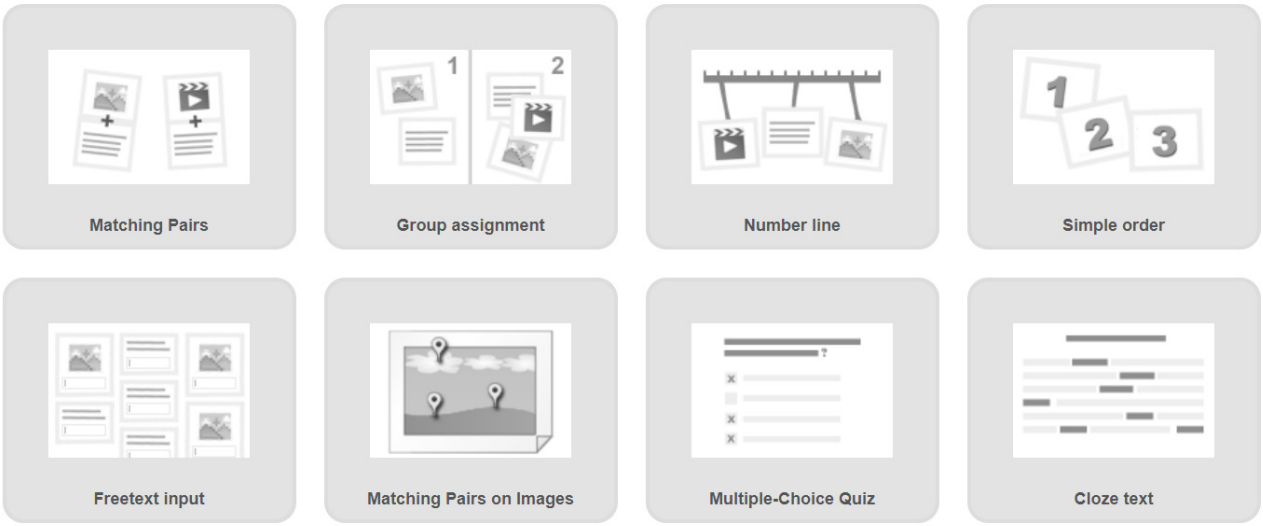




# LEARNINGAPPS

WEB: **LearningApps.org**

Pentru a crea propriile jocuri și aplicații de învățare, puteți utiliza Learningapps - o aplicație care vă permite să personalizați și să adaptați diferite modele de jocuri, în funcție de nevoile dumneavoastră și ale elevilor. Aceste jocuri pot fi utile în dobândirea de cunoștințe noi și în consolidarea acestora. Aplicația poate fi utilizată în mod gratuit, fiind nevoie doar de crearea unui cont. Mai jos găsiți variantele de jocuri care pot fi create prin intermediul LearningApps.

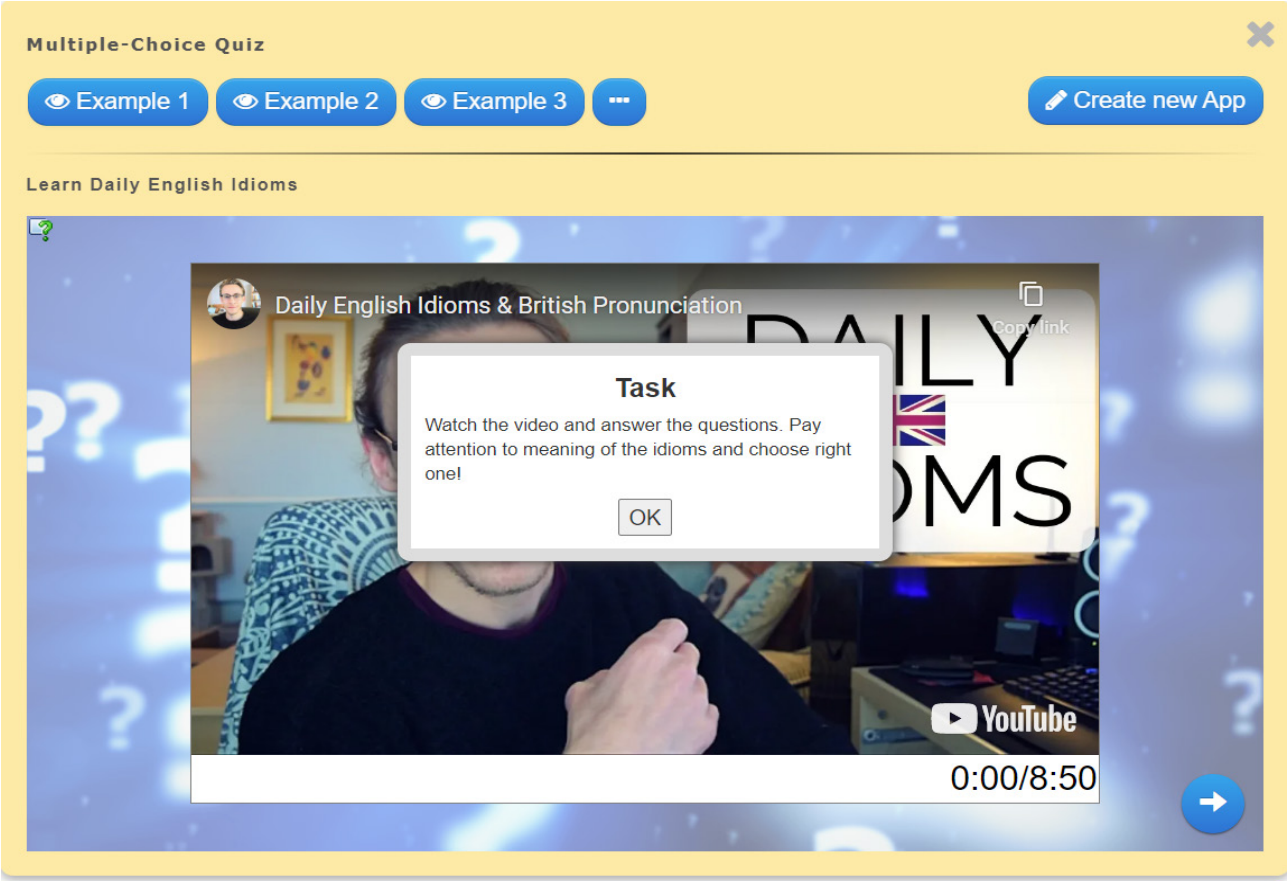



## Ce tipuri de jocuri pot crea?

În imagine se află câteva dintre tipurile de jocuri de învățare care pot fi create prin intermediul aplicației **LearningApps**. La acestea se adaugă și altele, de exemplu rebusuri, jocuri cu hărți geografice sau jocuri de identificat perechi. Butonul **Create App** permite generarea unui nou joc. După alegerea tipului de joc, înainte de crearea

lui, de fiecare dată veți avea opțiunea de a vizualiza câteva exemple de jocuri deja existente. Ulterior, prin apăsarea butonului **Create New App,** puteți personaliza propria dumneavoastră aplicație.

Modul de personalizare a fiecărei aplicații depinde de tipul jocului ales. Pentru o prezentare mai detaliată a aplicațiilor care pot fi create, puteți viziona **acest videoclip**. Odată încheiat acest proces, apăsați butonul **Finish editing** and **show preview**, pentru a vedea rezultatul final. Apoi, selectați **Save App**. Pentru a împărtăși jocul cu elevii, se va trimite un link pe care ei îl pot accesa de pe propriile dispozitive, pentru a rezolva sarcina.




## Cum se utilizează?

**Înainte de curs:**

1. profesorul creează un cont pe **learningapps.org**
2. profesorul creează un joc potrivit nevoilor și scopurilor de învățare
3. alternativ: se poate alege și un joc deja creat de către alți utilizatori

**La curs:**

- profesorul le trimite elevilor linkul către aplicația dorită (proprie sau găsită în baza de date a site-ului)
- elevii accesează jocul de pe propriile dispozitive





# APLICAȚII PENTRU GÂNDIRE CREATIVĂ / EXERCIȚII DE IMAGINAȚIE

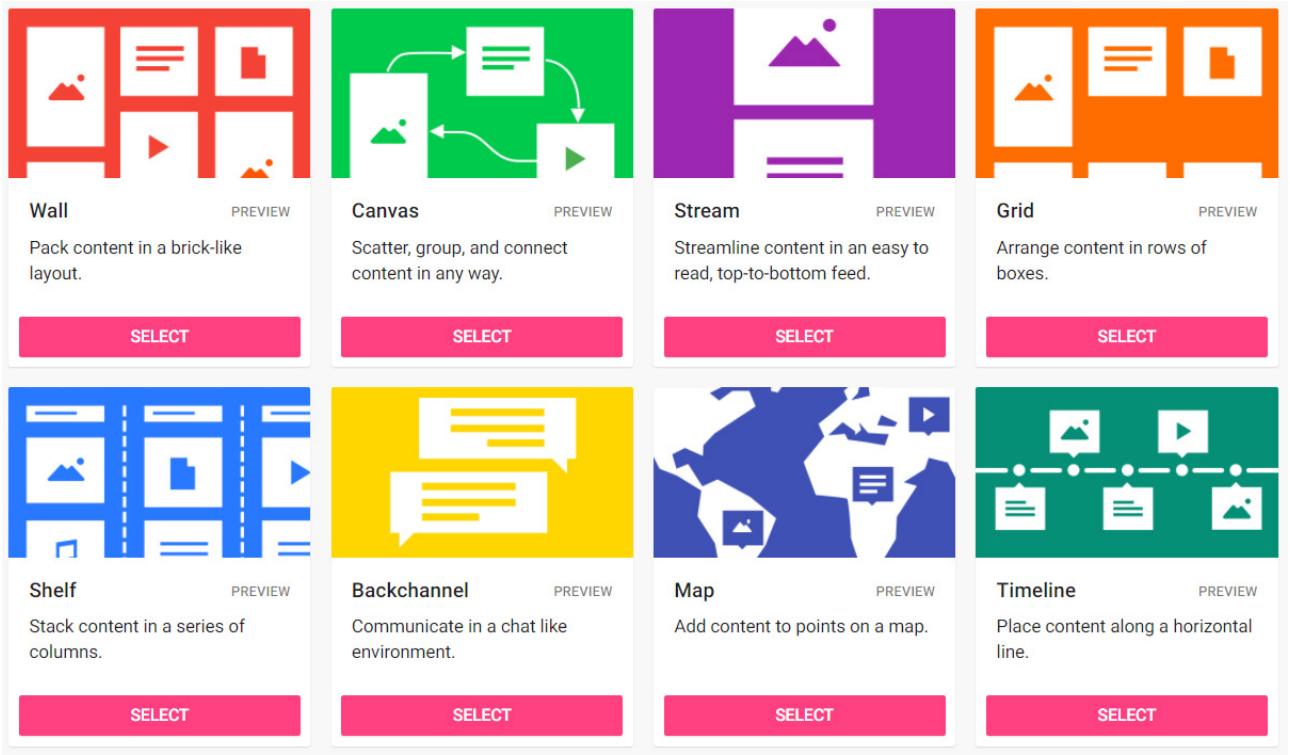
## PADLET

WEB: **Padlet.com**

Cu ajutorul aplicației Padlet, utilizatorii au posibilitatea de a organiza informațiile despre un subiect pe un **„avizier”** virtual. Este o platformă utilă pentru munca de echipă, permițând colaborarea mai multor persoane simultan și vizualizarea modificărilor în timp real. Diferitele șabloane permit organizarea informației **(texte, imagini, clipuri video**) în multiple moduri, în funcție de nevoile existente. La clasă, aplicația poate fi utilizată pentru exprimarea opiniilor, prezentarea informațiilor dintr-o lecție, învățare sau sesiuni de brainstorming. În continuare, vom explica cum puteți utiliza Padlet la cursurile dumneavoastră.

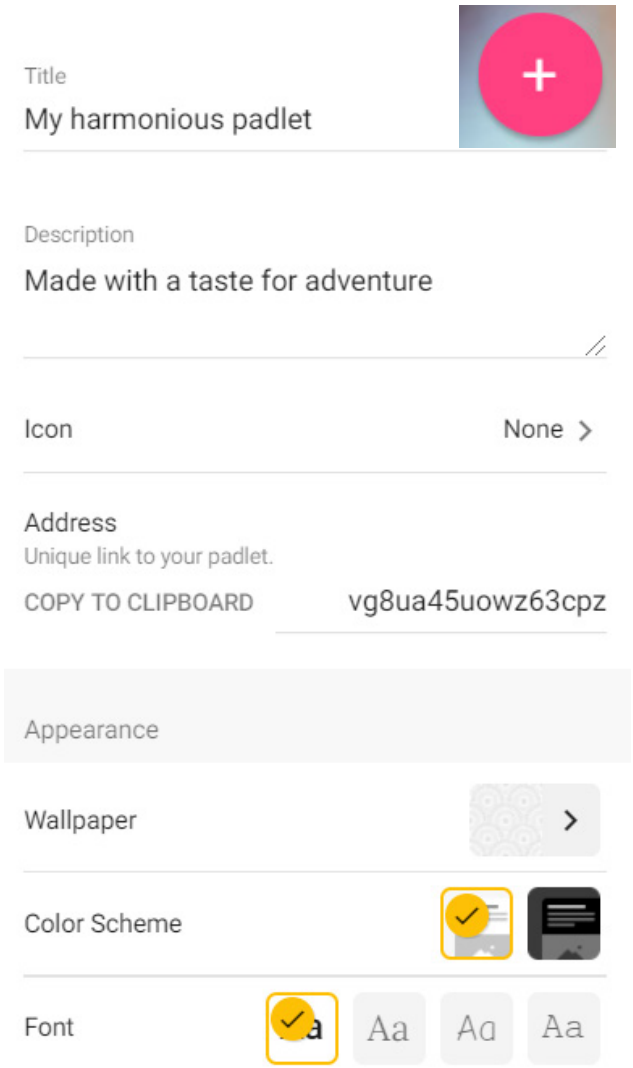
### Ce opțiuni oferă Padlet?

Aplicația oferă 8 tipuri de șabloane care pot fi utilizate în activitățile care presupun gândire creativă și muncă în echipă. Șablonul **Wall** permite organizarea conținutului într-o formă compactă, în timp ce șablonul **Canvas** permite o aranjare mai flexibilă, în care informațiile pot fi grupate și conectate prin săgeți. Utilizând opțiunile **Stream** și **Grid**, chenarele cu conținut vor fi aliniate pe verticală, respectiv pe orizontală. Șablonul **Shelf** va organiza conținutul pe „rafturi” (coloane), iar crearea unui **Backchannel** va reda informațiile sub forma unei discuții la care participă toți utilizatorii. Opțiunile **Map** și **Timeline** sunt utile atunci când vrem să reprezentăm informația prin repere geografice, respectiv temporale.




## Cum personalizez un avizier?

Odată selectat un șablon, se va crea un nou avizier și va apărea meniul din imagine. Aici, puteți adăuga un **titlu** și o **descriere** și puteți personaliza aspectul „peretelui" creat (prin adăugarea unui fundal, alegerea unei scheme de culori și a fontului). În această secțiune găsiți și linkul care trebuie trimis elevilor și accesat de către aceștia.




## Cum se utilizează?

**Înainte de curs:**

1. creați un cont gratuit pe padlet.com
2. creați un nou **„avizier"** și îl personalizați
3. adăugați informațiile de care vor avea nevoie elevii (de exemplu, tema pentru care se face brainstorming, o întrebare, categorii)

**La curs:**

- trimiteți linkul (adresa) participanților

aceștia pot să își exprime ideile prin apăsarea butonului de adăugare a unei postări

Pentru informații specifice despre fiecare opțiune și pentru mai multe sfaturi pentru utilizarea aplicației, vă invităm să accesați canalul de **YouTube Padlet**, unde veți găsi videoclipuri care explică, pas cu pas, fiecare dintre opțiunile oferite.



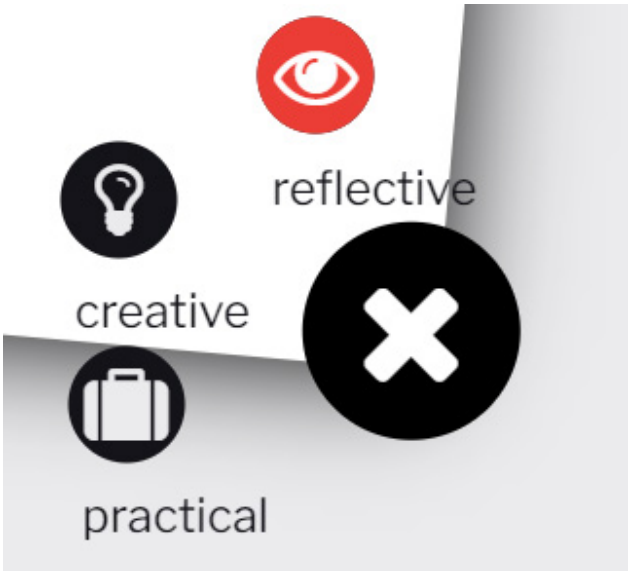
# CHECKIN

WEB: **Checkin.daresay.io**

Checkin este o aplicație care generează întrebări deschise ce pot fi folosite pentru a destinde atmosfera la începutul unui curs, pentru a-i ajuta pe participanți/elevi să se cunoască între ei sau pentru a începe o discuție. Este o aplicație potrivită atât pentru grupurile în care membrii nu se cunosc (de exemplu, bobocii de liceu), cât și pentru grupurile care au fost formate cu mult timp în urmă. Checkin poate fi utilizat în mod gratuit și nu necesită crearea unui cont. În cele ce urmează, vom prezenta pe scurt aplicația și vom oferi câteva idei de moduri în care aceasta vă poate ajuta să generați discuții și să facilitați creșterea coeziunii grupului sau clasei de elevi.

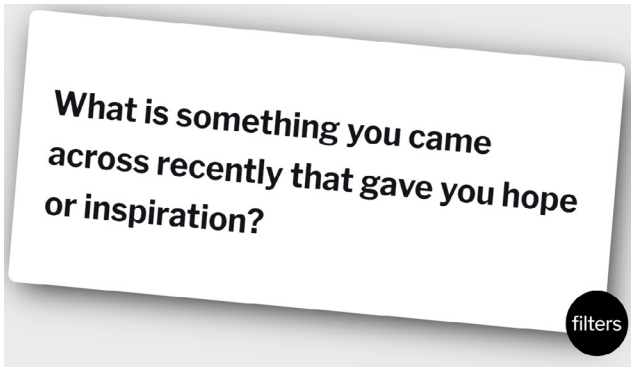
## Ce tipuri de întrebări există?

Întrebările sunt în limba engleză, așadar, asigurați-vă în prealabil că acest lucru nu va constitui o problemă sau că există cel puțin o persoană care poate traduce întrebările. Aplicația **Checkin** este potrivită mai ales pentru elevii mai mari (gimnaziu, liceu), datorită nivelului de profunzime și complexitate al întrebărilor. Cu toate acestea, pot fi găsite și întrebări simple, pe care copiii mai mici le pot răspunde cu ușurință. Prin apăsarea butonului **Filters**, aveți posibilitatea de a alege între 3 tipuri de întrebări: **reflective, creative sau practice.**

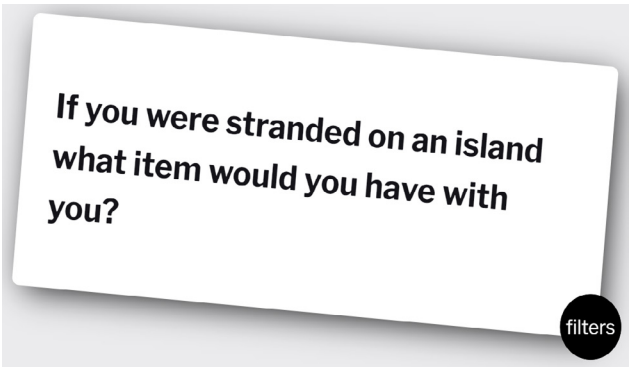


Mai jos găsiți câteva exemple.

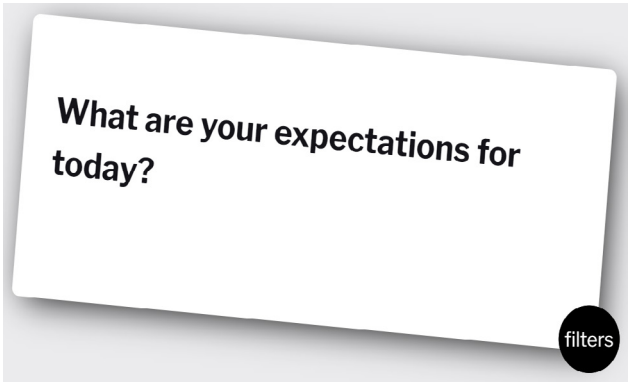
Întrebare reflectivă:




Întrebare creativă:




Întrebare practică:



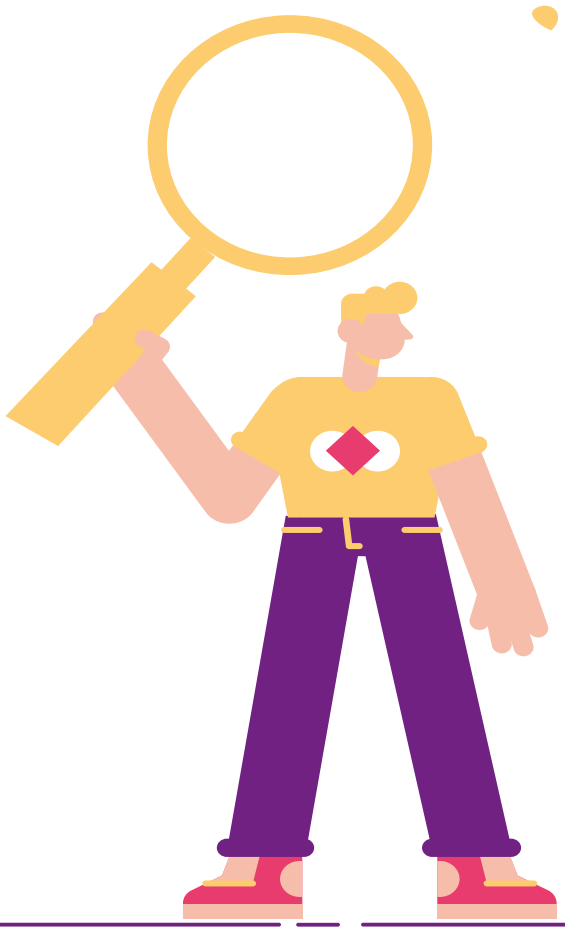

## Cum se utilizează?

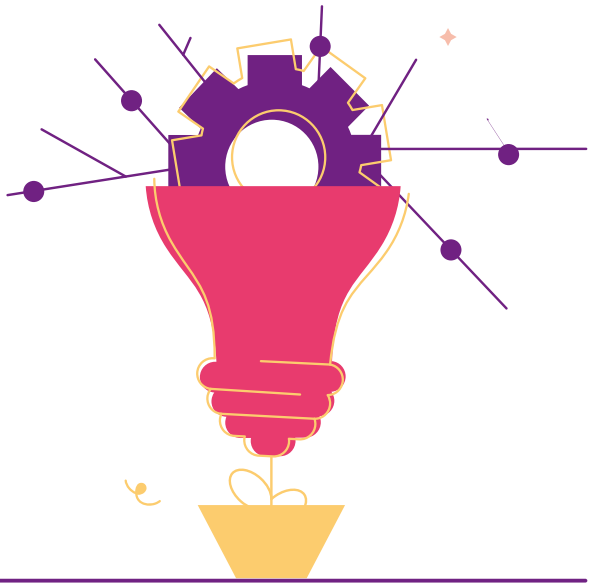
**La curs:**

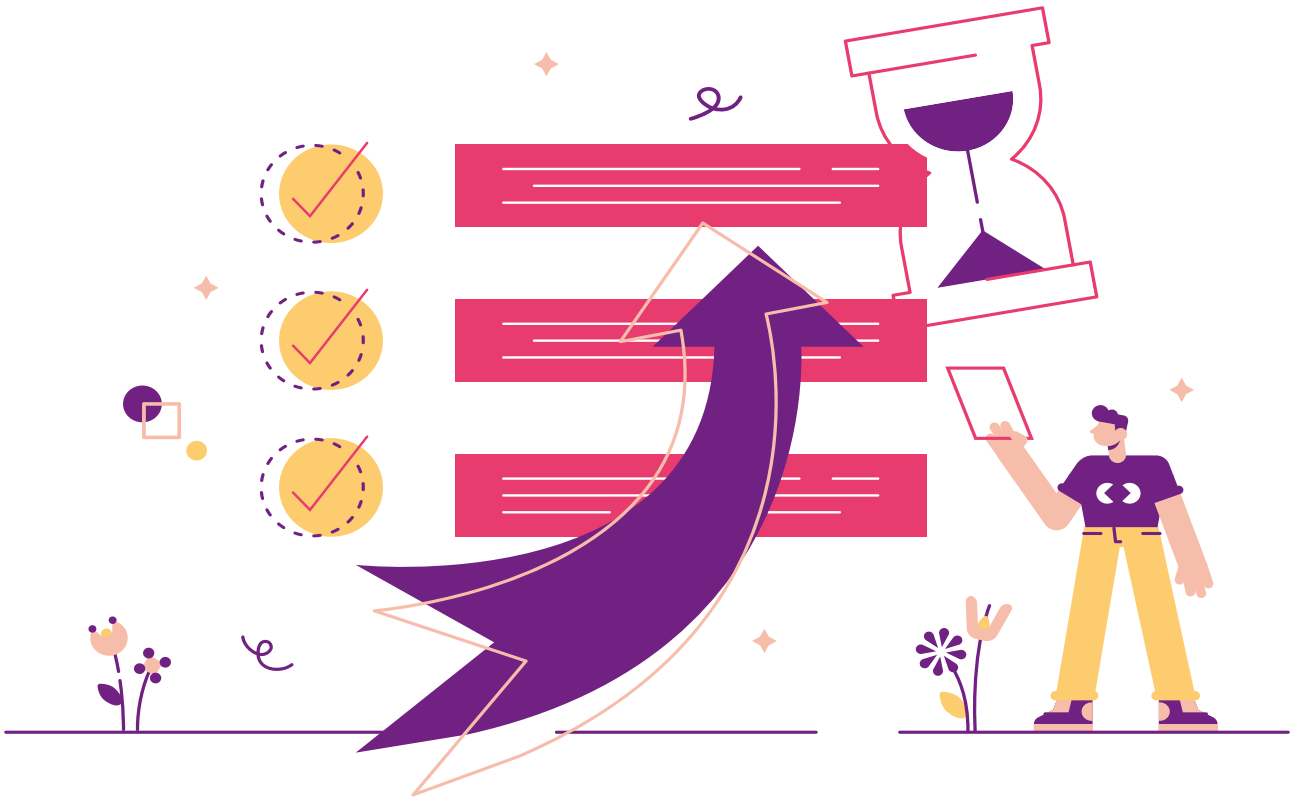
**1.** profesorul accesează site-ul: **checkin.daresay.io**

**2.** la începutul cursului - puteți folosi aplicația pentru a destinde atmosfera și pentru a-i ajuta pe elevi să se cunoască între ei (joc de tip **ice-breaker**). Puteți fi creativ și decide cum să folosiți cel mai bine aplicația, în funcție de scopul dumneavoastră și de timpul alocat acestei activități, de exemplu:

- fiecare persoană răspunde la o întrebare (cea mai frecventă alegere)
- toate persoanele răspund la aceeași întrebare (generează și facilitează o discuție pe tema acelei întrebări)
- fiecare persoană răspunde la mai multe întrebări







# APLICAȚII PENTRU ORGANIZARE / PREZENTAREA INFORMAȚIILOR

## TEXTFIER

WEB: **Textfixer.com**

Aceasta este o aplicație care permite prelucrarea textelor online. Printre opțiunile oferite se numără și un **random choice generator** - o aplicație care ia decizii în locul dumneavoastră, în mod aleator. Poate fi utilizată pentru a face alegeri simple, cum ar fi distribuirea elevilor pe grupe de lucru, alegerea unui responsabil pentru o anumită sarcină sau alegerea ordinii în care elevii vor răspunde. Avantajul este că permite luarea deciziilor în mod obiectiv și rapid, economisind timp. Menționăm că site-ul oferă și alte opțiuni (de exemplu, ordonarea alfabetică a unei liste de cuvinte) și poate fi utilizat în mod gratuit, fără crearea unui cont. În continuare, vă prezentăm cum funcționează opțiunea **random choice generator** a aplicației Textfixer.

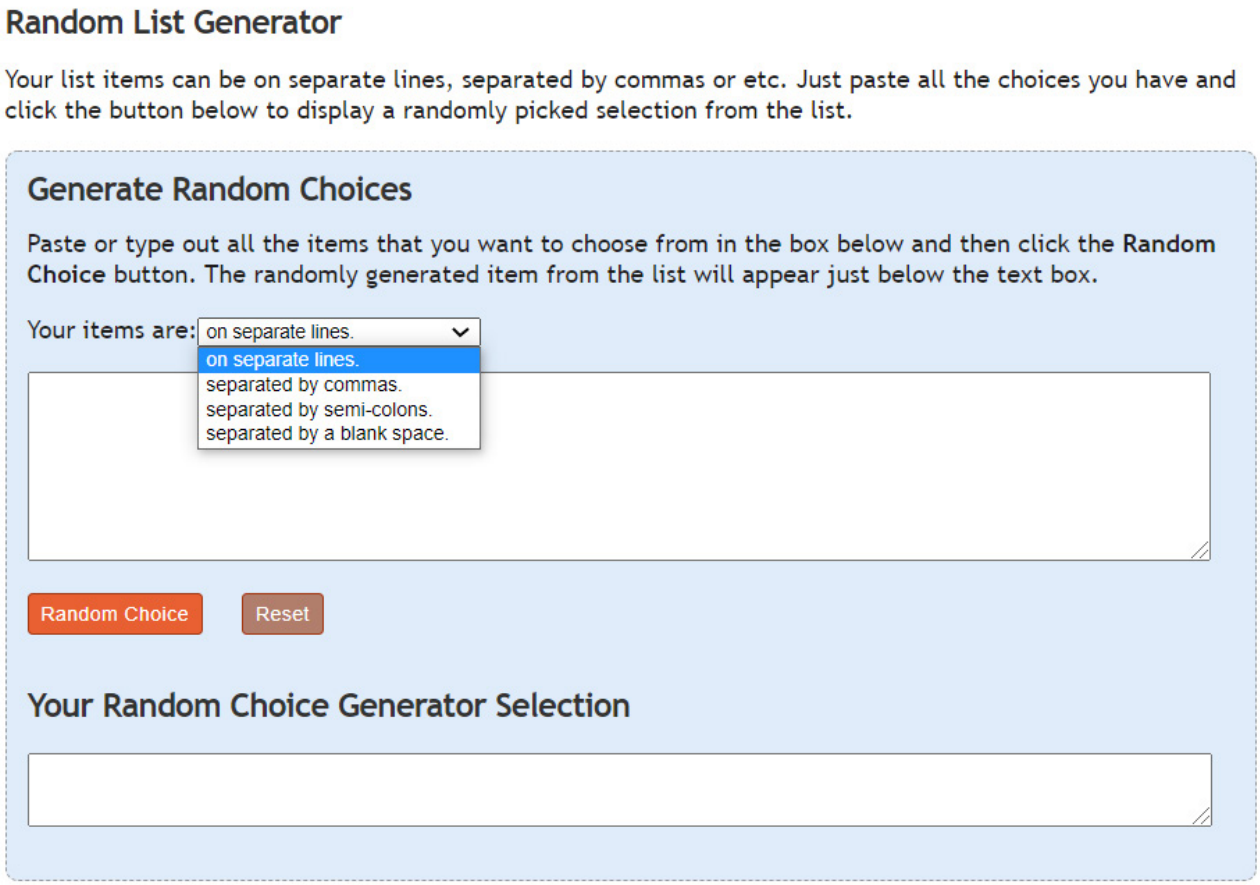
### Cum pot să iau alegeri aleatorii?

Pentru început, trebuie să introduceți în prima căsuță toate alternativele care doriți să fie incluse - de exemplu, toate numele elevilor sau toate temele care pot fi alese pentru un proiect de echipă. În continuare, trebuie să alegeți modul în care doriți ca acestea să fie delimitate unele de altele:

- **on separate line**s - fiecare alternativă pe un rând separat (unele sub altele)
- **separated by commas** - separarea alternativelor prin virgule (a, b, c)
- **separated by semi-colons** - separarea alternativelor prin punct și virgulă (a; b; c )
- **separated by a blank space** - separarea alternativelor printr-un spațiu liber (a b c)

Pentru a face alegerea aleatorie, apăsați

butonul Random Choice, iar rezultatul va apărea în căsuța de jos. Se pot face mai multe alegeri succesive. De exemplu, dacă doriți să alegeți 5 elevi dintr-o clasă de 30 de elevi, veți introduce lista cu numele tuturor, iar apoi veți apăsa butonul Random Choice de 5 ori, de fiecare dată fiind ales un elev. În acest fel puteți, de exemplu, să formați echipele pentru un proiect.




## Cum se utilizează?

**Înainte de curs:**

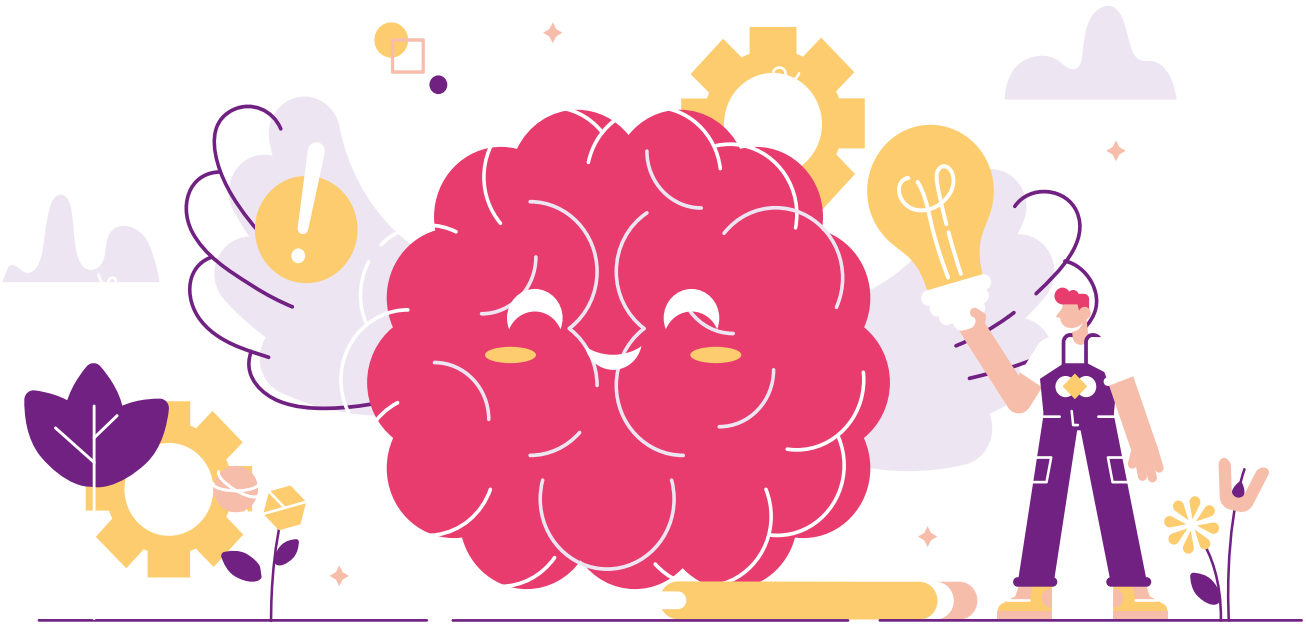
- este util să aveți deja pregătită lista alternativelor pe care veți dori să le introduceți (de exemplu, o listă cu numele tuturor elevilor), pentru a economisi timp la curs

**La curs:**

accesați site-ul **textfixer.com/tools/random-choice.php**

1. introduceți alternativele dorite
2. alegeți modul în care doriți să fie separate alternativele
3. faceți alegerea aleatoare





# MINDMUP

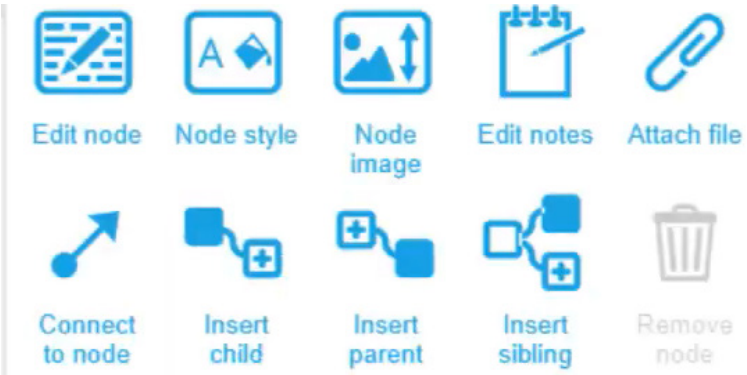
WEB: **MindMup.com**

**MindMup** este o aplicație care permite crearea hărților mentale, facilitând organizarea informațiilor prin formarea legăturilor între concepte relaționate. Acest instrument este util pentru prezentarea **clasificărilor** și **ierarhiilor**. Aplicația poate fi utilizată în mod gratuit și nu necesită crearea unui cont - opțiunile sunt limitate (de exemplu, harta creată va fi stocată doar pentru 6 luni), dar suficiente pentru a permite utilizarea pe termen scurt. Pentru utilizarea nelimitată, este nevoie de un cont premium, contra cost. MindMup este potrivit pentru prezentarea informațiilor, dar nu permite modificarea în timp real de către mai mulți utilizatori. În continuare, veți afla cum puteți utiliza această aplicație la cursurile dumneavoastră.

## Cum creez o hartă mentală?

Apăsarea butonului **Create a free map** va genera o nouă hartă mentală. Pentru a începe, va fi nevoie să creați un nod central. Pornind de la acesta, puteți adăuga concepte relaționate. **Există următoarele opțiuni:**

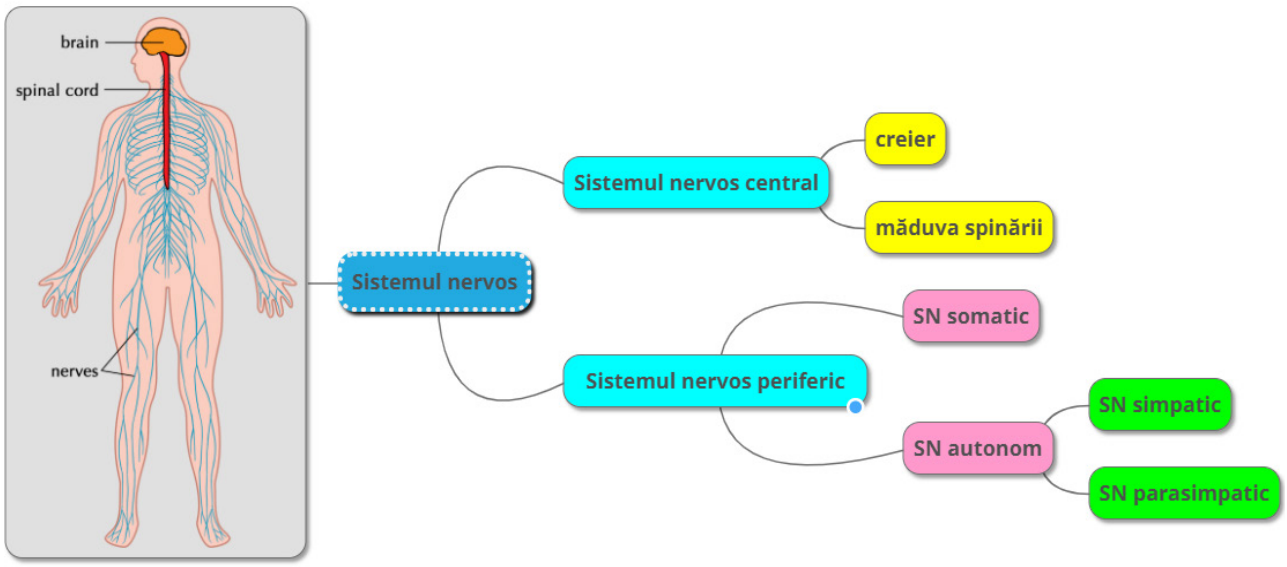
- editarea nodului curent (textul)
- modificarea stilului nodului (aspect)
- adăugarea unui nod sub formă de imagine
- adăugarea și editarea notițelor legate de un nod
- atașarea unui fișier
- conectarea nodurilor între ele



**Între noduri pot exista următoarele relații:**

- **child** (copil) - un concept care derivă din alt concept supraordonat
- **parent** (părinte) - un concept supraordonat, cu nivel mai ridicat de generalitate decât „copiii”
- **sibling** (frate) - un concept înrudit cu un alt concept, amândouă având același „părinte”

Exemplu de hartă mentală creată cu ajutorul MindMup:




După finalizarea hărții, se va apăsa butonul Publish, iar harta va putea fi distribuită altor persoane.

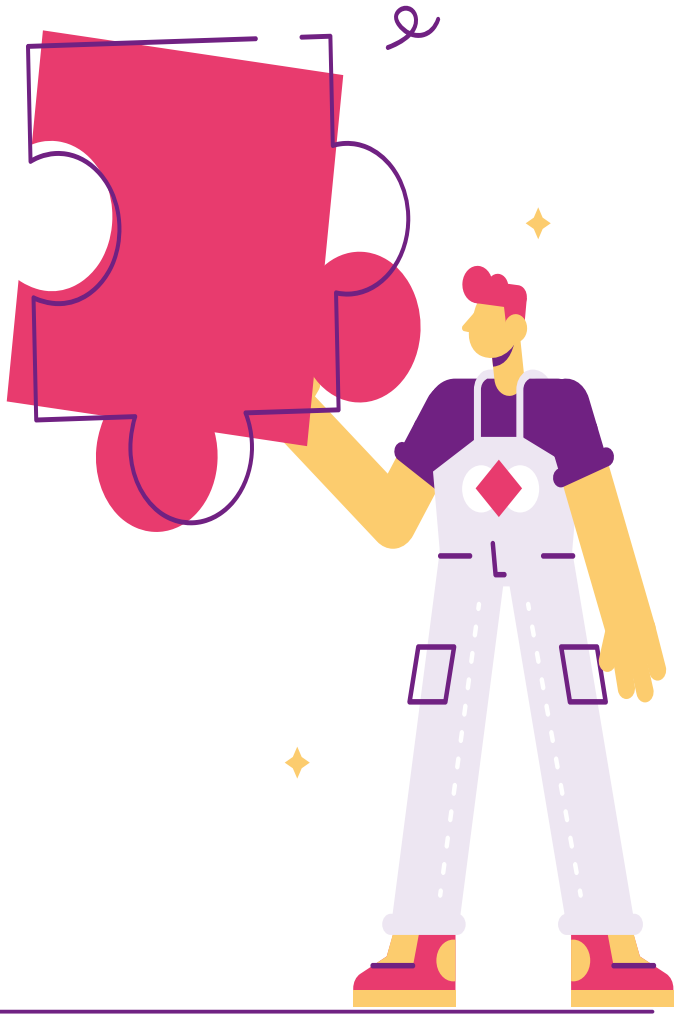
## Cum se utilizează?

**Înainte de curs:**

1. profesorul creează **harta mentală** pentru lecția dorită (se recomandă și crearea unui cont gratuit, pentru a avea acces rapid la toate hărțile create)
2. harta poate fi salvată în format PDF (opțiune recomandată; harta rămâne stocată permanent pe computerul profesorului)

**La curs:**

- profesorul proiectează harta generată (direct din aplicație sau sub formă de PDF)
- alternativ: profesorul trimite elevilor un link către harta generată





# CLASSROOMSCREEN

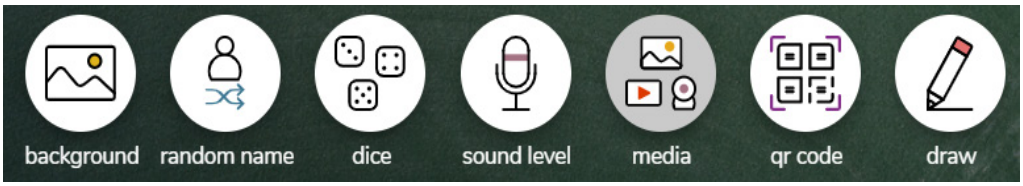
WEB: **Classroomscreen.com**

Această aplicație îi oferă profesorului posibilitatea de a prezenta informațiile pe o tablă virtuală, simulând mediul din sala de clasă. Este utilă atât pentru prezentarea informațiilor, cât și pentru facilitarea diferitelor activități din cadrul cursurilor, prin intermediul unor **widgets** (detaliate mai jos). Aplicația poate fi utilizată în mod gratuit, fără a crea un cont, dar crearea unui cont oferă multiple avantaje, cum ar fi stocarea tablelor virtuale create. În continuare, sunt explicate modurile în care puteți utiliza Classroomscreen pentru a simula, în mediul online, o sală de clasă și pentru a face cursurile dumneavoastră mai interactive.

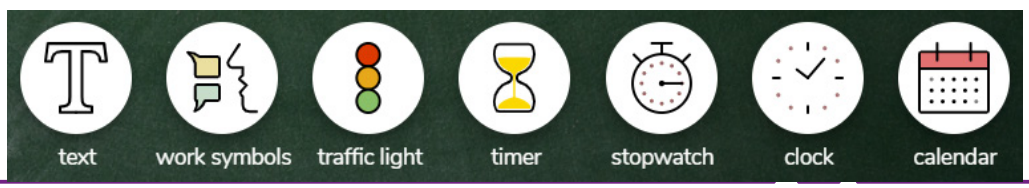
## Ce opțiuni oferă aplicația?

Odată lansată o tablă virtuală, aceasta poate fi personalizată în diferite moduri:

- modificarea fundalului (o imagine sau o culoare)
- selectarea unor nume aleatorii
- utilizarea unor zaruri virtuale
- inserarea de fișiere media (imagini, clipuri video, webcamul propriu)
- împărtășirea tablei virtuale prin QR code

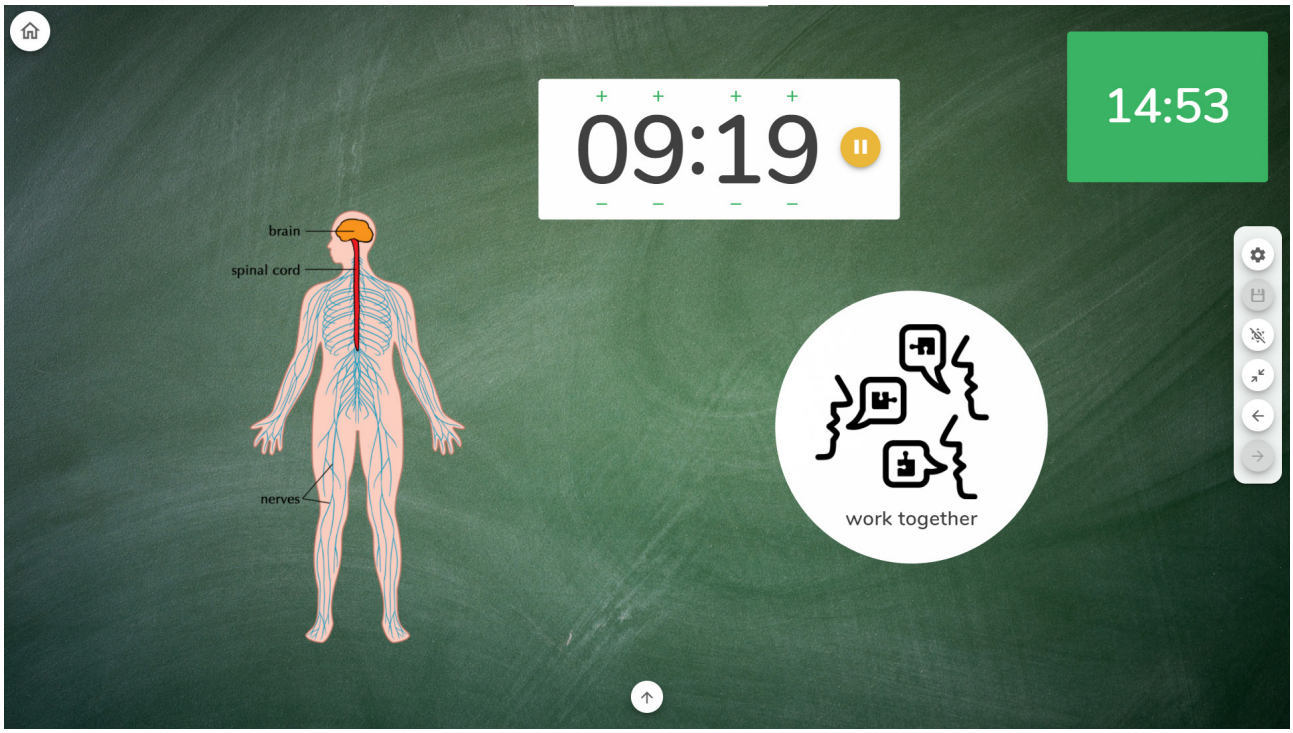



- crearea desenelor
- adăugarea textelor
- **work symbols** - simboluri pentru a indica diferite activități („întreabă un coleg”, „muncă de echipă”)
- **semafor** - trebuie stabilită semnificația fiecărei culori (de exemplu: roșu - microfoane închise, verde - se pot utiliza microfoanele)
- timer - arată timpul rămas pentru o anumită activitate
- cronometru
- ceas



• calendar

Când tabla virtuală este finalizată, aceasta poate fi prezentată elevilor prin opțiunea share screen a platformei pe care o utilizați la cursurile online, iar elevii vor vedea, în timp real, modificările pe care le faceți. Un exemplu de tablă virtuală este acesta:



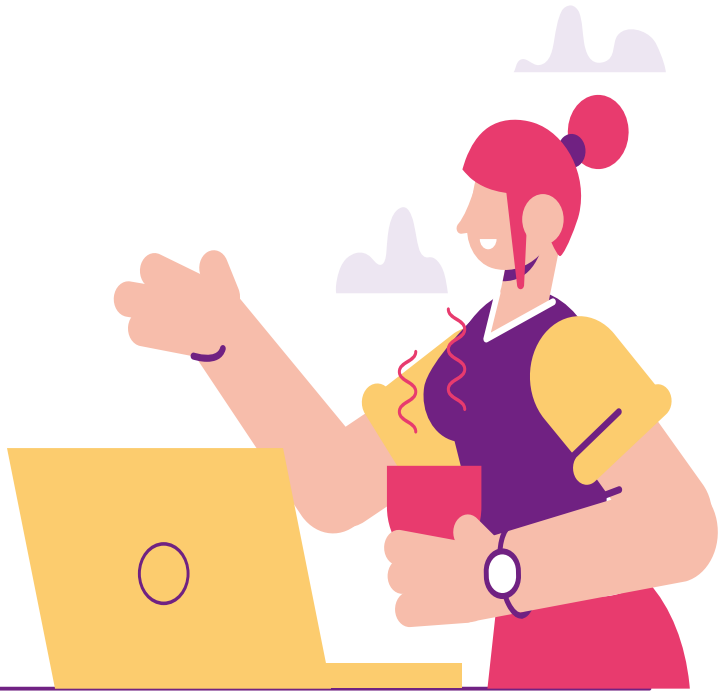

## Cum se utilizează:

**Înainte de curs:**

1. profesorul își creează un cont pe **classroomscreen.com** (opțional) și creează o nouă tablă virtuală
2. profesorul personalizează tabla și adaugă toate informațiile care vor fi necesare pentru curs (**texte, imagini, ceas**)

**La curs:**

- profesorul transmite tabla creată prin opțiunea **share screen** a platformei pe care o utilizează la cursurile online
- profesorul adaugă diferite **widgeturi** în timp real, în funcție de activitățile desfășurate (**cronometru, timer, semafor**)





# PREZI

WEB: **Prezi.com**

O alternativă mai dinamică a clasicelor prezentări PowerPoint, aplicația **Prezi** vă permite să transmiteți informațiile într-un mod captivant și să personalizați modul de prezentare conform nevoilor dumneavoastră, în funcție de tema abordată. Utilizarea acestei aplicații necesită crearea un cont (gratuit) de către profesor, iar prezentarea poate fi împărtășită cu elevii prin intermediul opțiunii share screen din cadrul platformei pe care o folosiți la cursurile online. De asemenea, și elevii pot fi încurajați să folosească această aplicație pentru a realiza proiecte de grup. Mai jos sunt descrise opțiunile oferite de aplicația Prezi.

## Cum creez o prezentare?

După ce v-ați creat un cont și ați selectat opțiunea **New presentation**, va trebui să alegeți un model pentru prezentarea dumneavoastră. Există multiple astfel de modele, iar în imagine puteți vedea câteva exemple.




Social Network



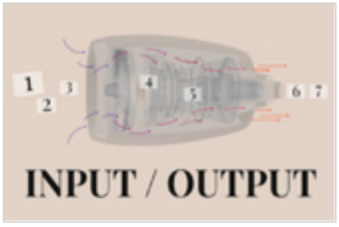

Key to Success



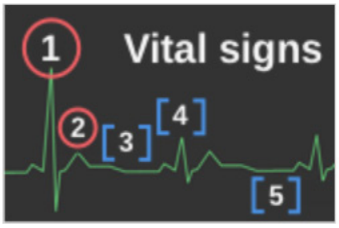

Literature




Cells




Input-Output

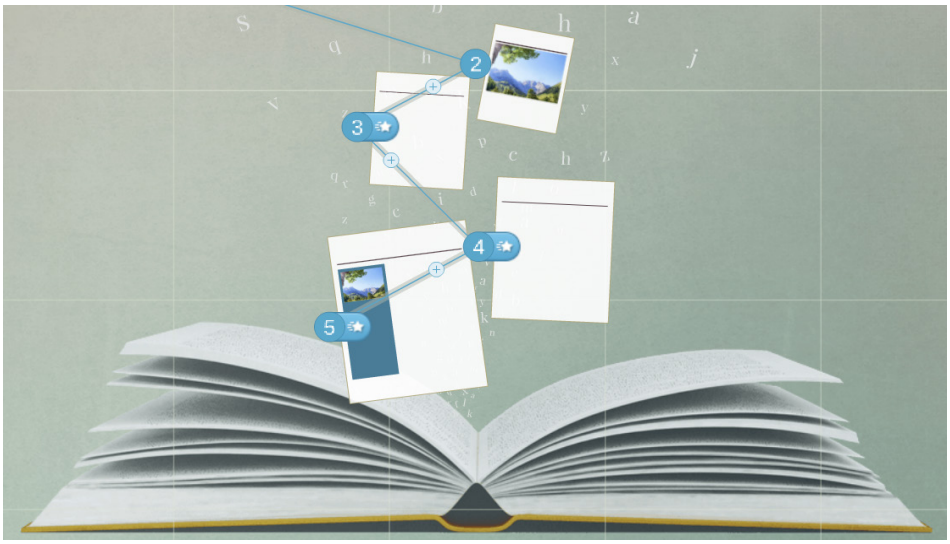



Vital Signs

În continuare, puteți începe să adăugați informațiile necesare prezentării: **texte, imagini, clipuri video, simboluri, forme** etc. Fiecare dintre elementele prezentării poate fi editat și completat.

La final, după ce toate informațiile au fost adăugate, opțiunea **Edit Path** vă permite să stabiliți ordinea de apariție a elementelor prezentării. Similar unei prezentări PowerPoint, elementele se comportă ca niște slides, iar săgețile stânga-dreapta și tasta spațiu vă permit navigarea de la un element la altul.







## Cum se utilizează?

**Înainte de curs:**

1. profesorul își creează un cont gratuit
2. profesorul creează prezentarea

**La curs:**

- profesorul utilizează opțiunea share screen din cadrul platformei utilizate pentru cursurile online
- se accesează prezentarea și se pornește cu ajutorul butonului **Present**



# GUTENBERG

## TRAINING OF ONLINE TRAINERS

WWW.GUTENBERG.RO

WWW.FACEBOOK.COM/GUTENBERGVEREIN

START ONG by Kaufland

Implicarea face diferența. Kaufland

act for tomorrow

Gutenberg JUGENDVEREIN SATHMAR