

Metodologie: -Gamification (Învățarea prin jocuri)

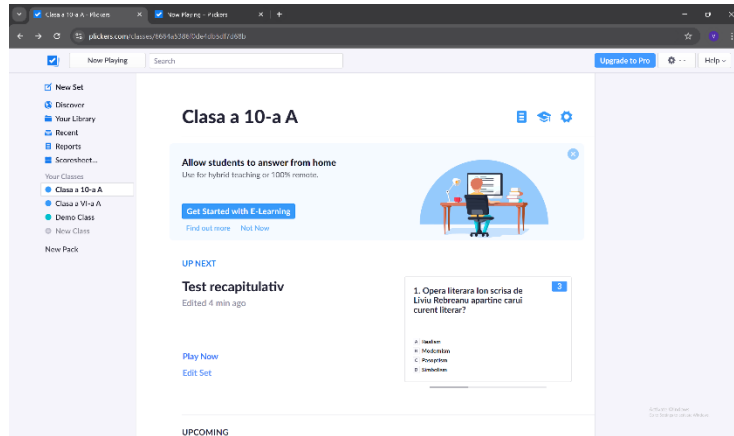
Despre aplicația Plickers

<https://www.plickers.com/> -Plickers

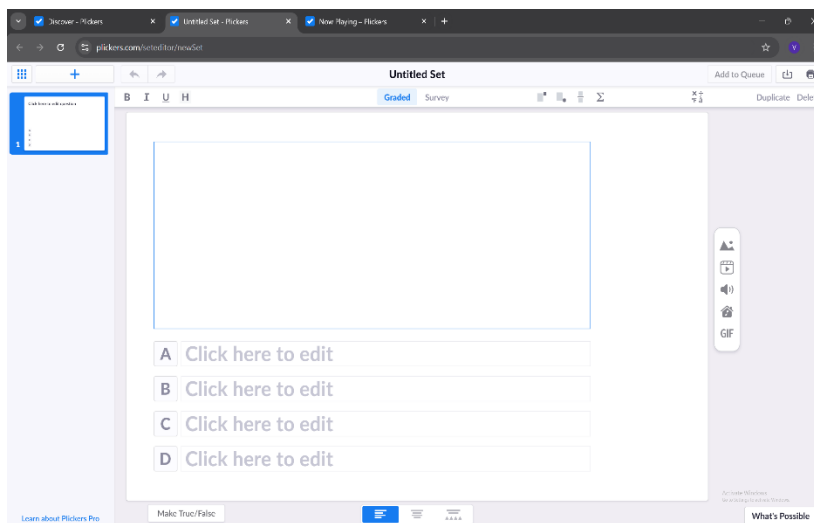
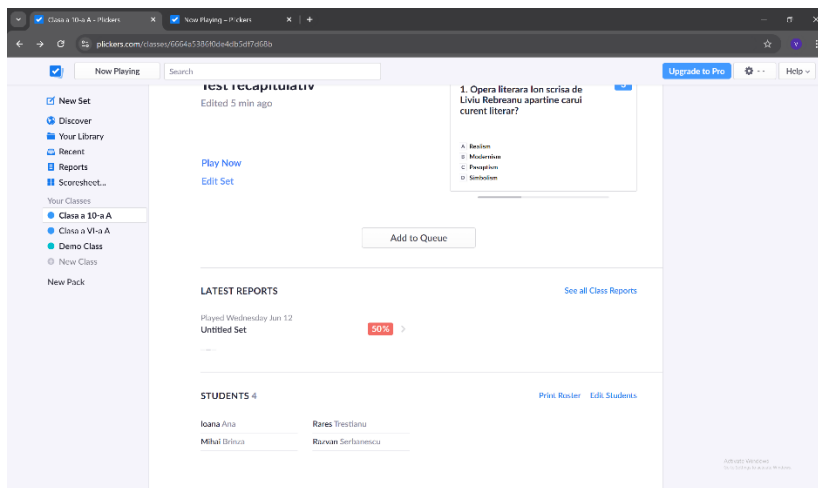
Plickers este o aplicație educațională interactivă care permite profesorilor să colecteze rapid și ușor răspunsuri de la elevi fără a necesita dispozitive electronice pentru fiecare elev. Este folosită în principal pentru evaluări formative și pentru a încuraja participarea activă în clasă.

Caracteristici cheie ale aplicației:

1. Utilizare fără dispozitive pentru elevi: Elevii nu au nevoie de smartphone-uri, tablete sau calculatoare. Ei răspund la întrebări folosind cartonașe Plickers, care sunt scanate de profesor cu ajutorul camerei telefonului sau tabletei.
2. Cartonașe personalizate: Fiecare elev primește un cartonaș unic (cu un cod QR de formă pătrată) care corespunde unui număr individual. Elevul răspunde la întrebări prin rotirea cartonașului pentru a indica una dintre cele patru opțiuni de răspuns (A, B, C sau D).
3. Scanare rapidă: Profesorul folosește camera dispozitivului său mobil (telefon sau tabletă) pentru a scana cartonașele afișate de elevi. Aplicația colectează răspunsurile în timp real, afișându-le pe un ecran sau într-un raport.
4. Evaluare instantanee: Plickers permite profesorilor să vadă răspunsurile fiecărui elev imediat și să ofere feedback instantaneu. De asemenea, poate genera statistici despre răspunsuri pentru întreaga clasă.

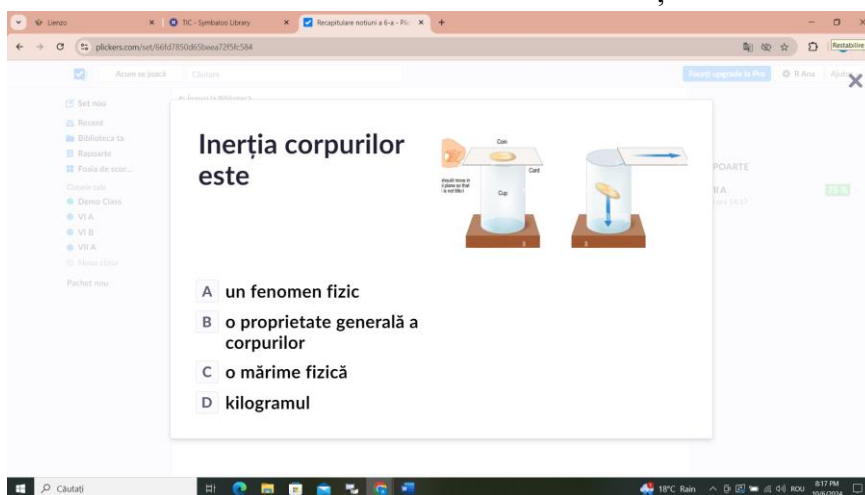


Aceasta este pagina de pornire. În stânga putem observa clasele atașate aplicației, librăria personală de chestionare, pagina de descoperire a unor seturi prestabilite și pagina de creare de chestionare. Fiecărei clase îi putem atașa propriile chestionare, iar acestea apar în centrul paginii.



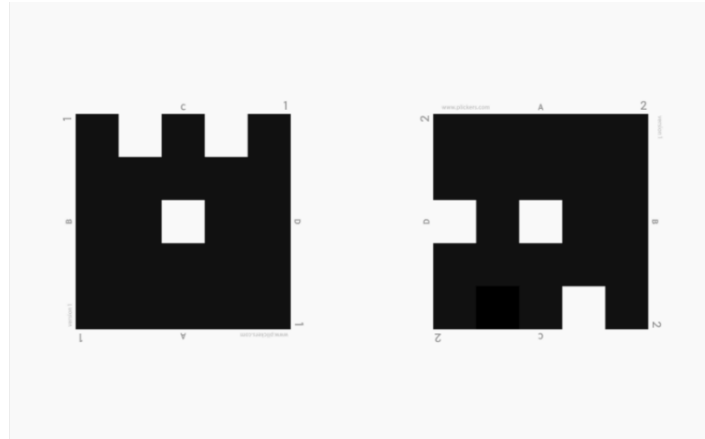
Pagina de creare a chestionarelor este foarte intuitivă și ușor de folosit. În chenarul mare scriem întrebarea, iar în căsuțele de mai jos punem variantele de răspuns pentru elevi. De asemenea, putem adăuga imagini și alte elemente interactive pe paginile chestionarelor pentru a-l face mai interesant pentru elevi.

Un chestionar arată cam așa:

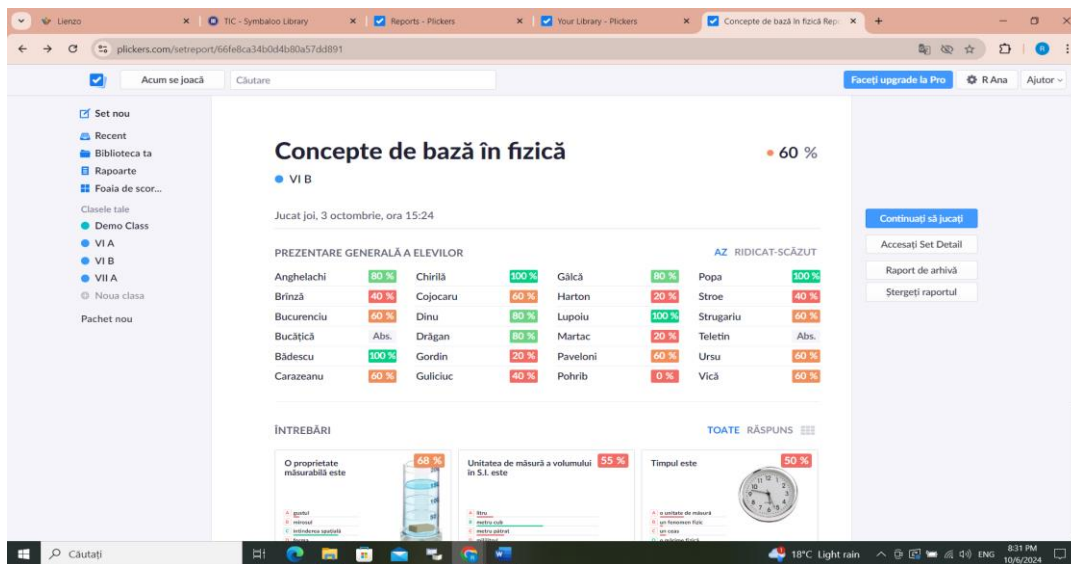


Elevii răspund la întrebări prin ridicarea cartonașelor în direcția corespunzătoare răspunsului lor. Având în vedere că fiecare cartonaș este diferit, elevii nu se pot inspira din răspunsurile colegilor lor. Prin scanarea clasei cu aplicația de pe telefon, profesorul vede în timp real răspunsurile elevilor și diferite statistici interesante.

Așa arată cartonașele:



Și o statistică a clasei:



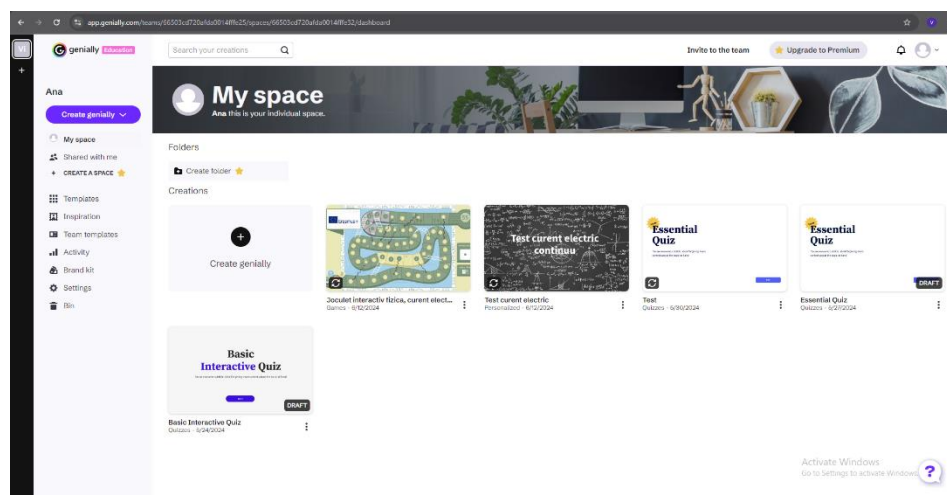
În concluzie, Plickers este o platformă interesantă pentru testarea elevilor, diferită de restul platformelor clasice.

Despre aplicația Genially

<https://genially.com/> -Genially

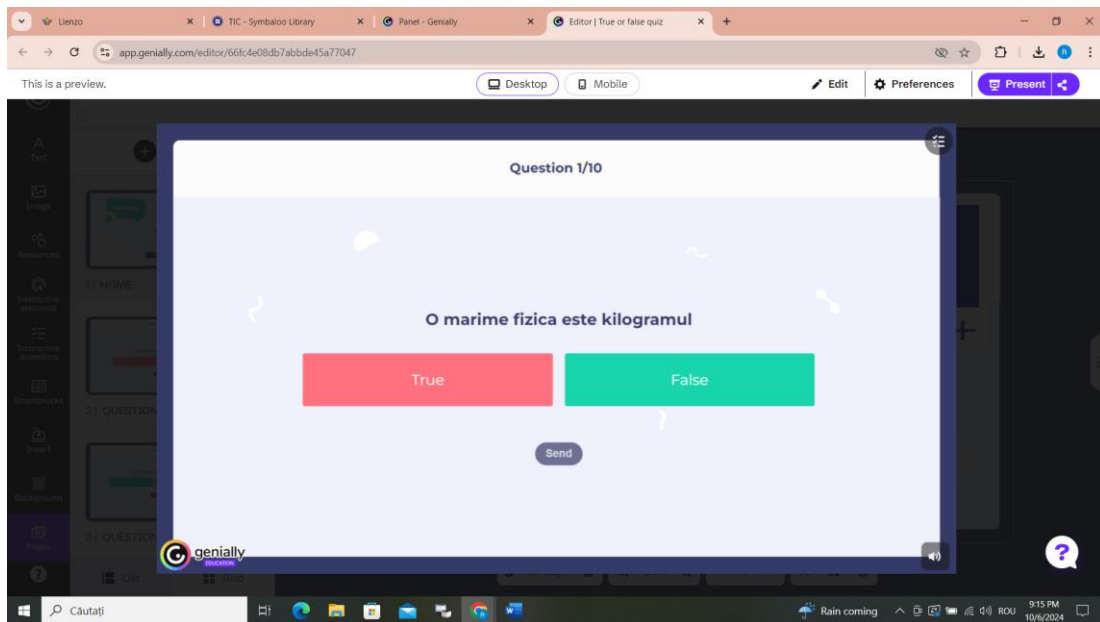
Genially este o aplicație web care permite utilizatorilor să creeze prezentări interactive, infografice, quizuri și alte tipuri de conținut vizual captivant. Este utilizată în principal pentru a transforma informațiile complexe în experiențe vizuale atractive, fără a necesita cunoștințe avansate de design.

Profesorii pot folosi aplicația Genially pentru a crea lecții interactive și dinamice, care să capteze atenția elevilor. Aceștia pot construi prezentări vizuale atractive, infografice educative, quizuri pentru evaluări rapide, precum și materiale de suport vizual pentru lecții. De asemenea, oferă șabloane gata de utilizare, ceea ce economisește timp și face ca procesul de predare să fie mai creativ și mai captivant.

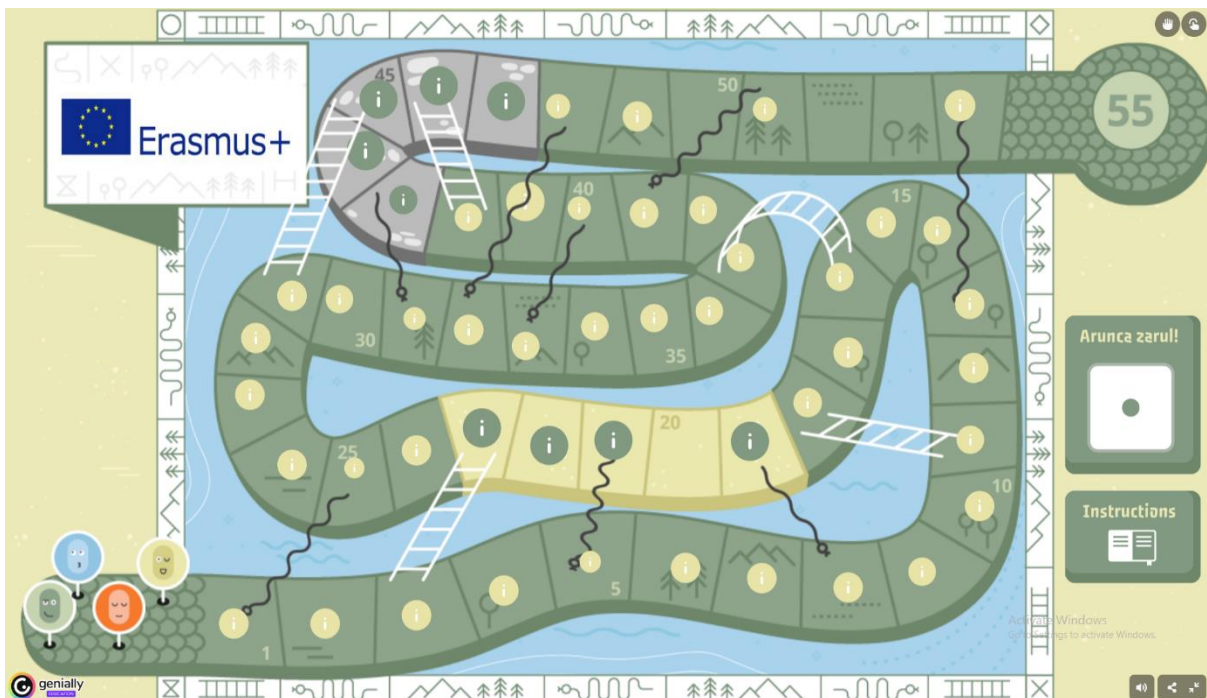


Aceasta este pagina principală unde se regăsesc toate proiectele personale. Tot pe această pagină regăsim pagina unde sunt create jocurile și surse de inspirație. De asemenea intră în echipe existente sau chiar putem crea una. Aceste echipe faciliteaza transmiterea prezentărilor și joculețelor colegilor.

Se poate concepe pe un șablon existent diverse jocuri, de exemplu „fals sau adevărat”:



Sau un quiz „Snakes and ladders”(„șerpi și scărițe”)



Acesta este un joc folosit pentru recapitularea materiei la finalul clasei a 10-a la materia fizică. Elevii clasei sunt împărțiți în 4 grupe și echipa care ajunge prima pe poziția 55 câștigă. Sub fiecare bulină se află câte o întrebare. Un răspuns corect la întrebare te propulsează în față cu numărul de poziții pe care îl indică

zarul (zarul din imaginea de mai sus este functional), în timp ce un răspuns greșit te mută cu o poziție în spate. Astfel elevii se gândesc la competiție și fac o recapitulare a materiei într-o manieră distractivă.

Link-ul pentru jocul realizat cu aplicația Genially este atașat mai jos:

<https://view.genially.com/665633e218f8370015134650/interactive-content-joculet-interactiv-fizica-curent-electric>

Iar testul conceput tot pentru clasa a 10-a la capitolul de Curent electric este și el atașat mai jos:

<https://view.genially.com/665605f5556cb20014b1f86b/interactive-content-test-curent-electric>