

Metodologie: - Gamification (Învățarea prin jocuri)

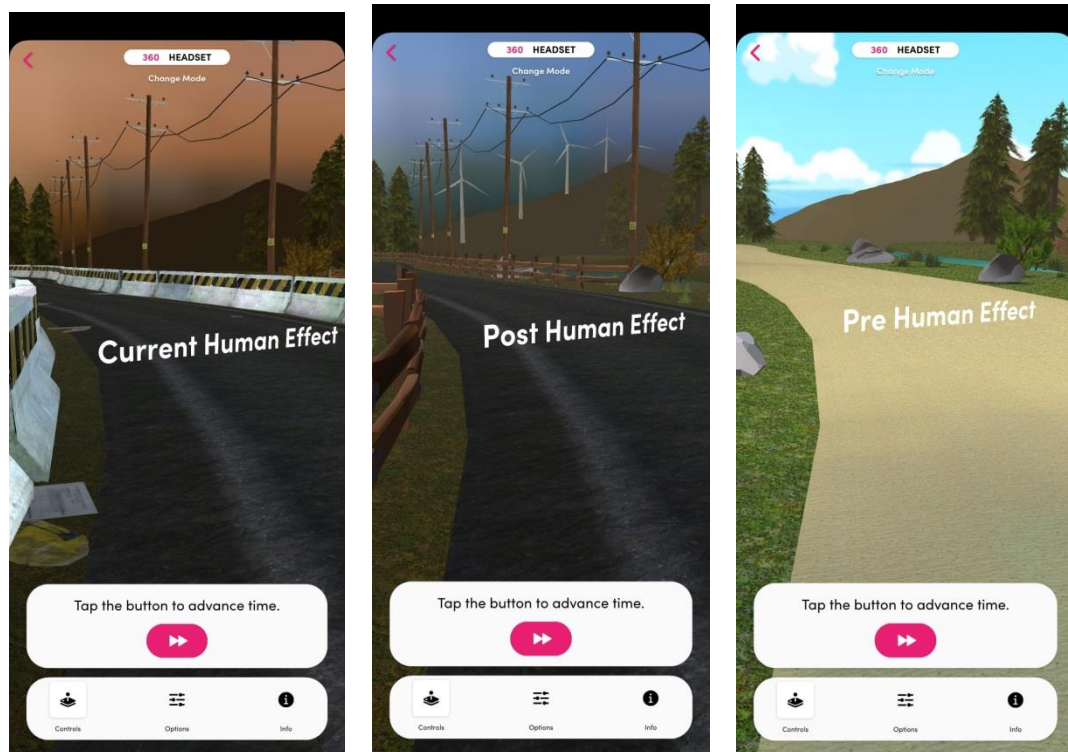
1. <https://mergeedu.com>

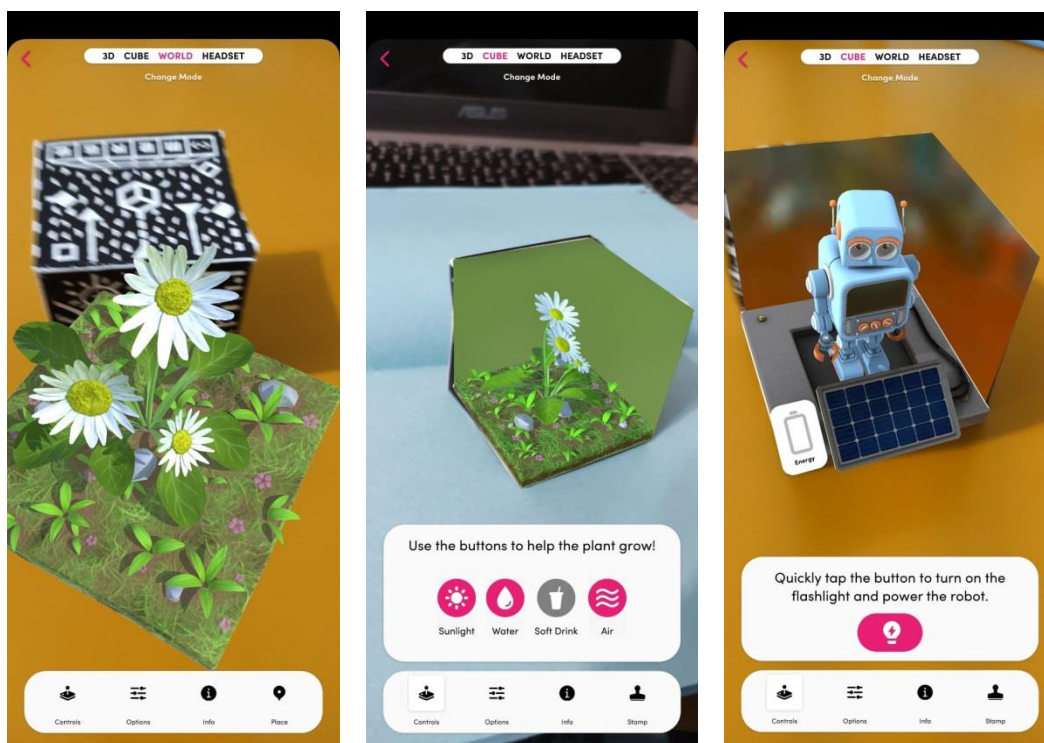
Cu această aplicație, elevii pot învăța știința în mod eficient prin simulări științifice în 3D. Această aplicație necesită un Merge Cube și un smartphone sau o tabletă pentru a experimenta. Un Merge Cube se poate obține de la: <https://www.MergeCube.com>.



După realizarea fizică a acestui cub, elevii sunt invitați să își descarce aplicația Merge Edu Explorer.

Merge Explorer (împreună cu un Merge Cube) le permite elevilor să observe efectele poluării asupra mediului înconjurător, să investigheze creșterea unei flori, să identifice modalități de obținere a energiei curate etc.





Cu activități ușor de urmărit și teste încorporate, elevii dobândesc cunoștințe cheie în timp ce sunt prinși cu învățarea, atât în clasă, cât și în timp ce învață la distanță acasă.

Am creat contul, am descărcat aplicația și am explorat posibilitățile acesteia. Este foarte utilă elevilor pasionați de VR, de știință, dar și de jocuri - <https://dashboard.mergeedu.com/home>.

- <https://www3.epa.gov/recyclecity/things.htm>

Recycle City presupune învățarea prin joc.



Recycle City testează cunoștințele elevilor jucători în legătură cu modul în care deciziile de zi cu zi pot reduce risipa și consumul de energie – acasă, la școală și în întreaga comunitate.

În Jocul Dumptown, jucătorul a devenit managerul orașului responsabil cu gestionarea gunoierului și a reducerii poluării. Jucătorii testează noi programe și activități comunitare și urmăresc impactul acestora asupra fluxurilor de deșeuri reduce, reciclate și reutilizate, precum și asupra costurilor și beneficiilor.

Recycle City este o modalitate interactivă prin care elevii pot învăța cum toată lumea poate recicla, reduce și reutiliza deșeurile făcând lucruri simple.

Poate fi adaptat pentru toate vârstele.

Recycle City poate fi folosit online, descărcat pentru utilizare offline și are o versiune imprimabilă, astfel încât poate fi folosit în orice setare.

3. <https://blooket.com>

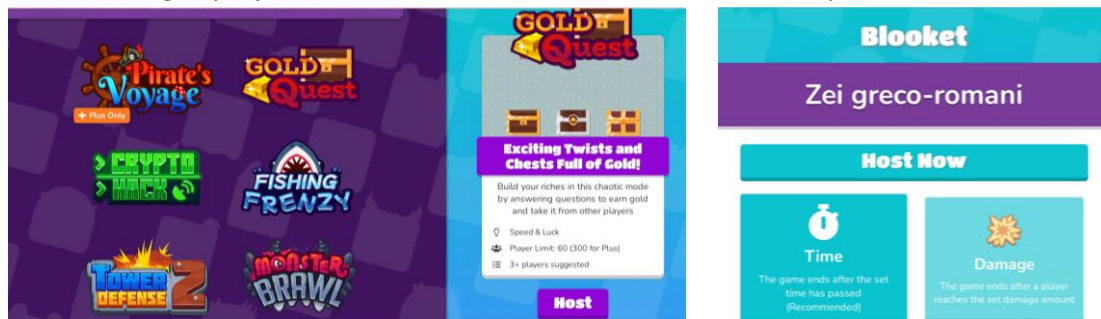
Un alt joc care susține învățarea și fixarea unor cunoștințe.

Înlocuiește cu mult succes aplicația <https://kahoot.com>, fiind mult mai activă și antrenantă.

Profesorul creează un set de întrebări și lansează jocul. Se generează un cod și un QR. Elevul intră pe <https://play.blooket.com/play> și scrie codul sau scanează QR-ul.

Nu este nevoie să descarce aplicația sau să instaleze ceva.

Profesorul alege tipul jocului, modalitatea de finalizare a acestuia (timp sau daune),



De asemenea, poate fi aleasă o hartă și gradul de dificultate.

După pornirea jocului, elevii încep să răspundă. Fiecare răspuns corect îi aduce puncte cu care poate cumpăra "animăluțe" – ajutoare cu care să apere orașul de monștri.

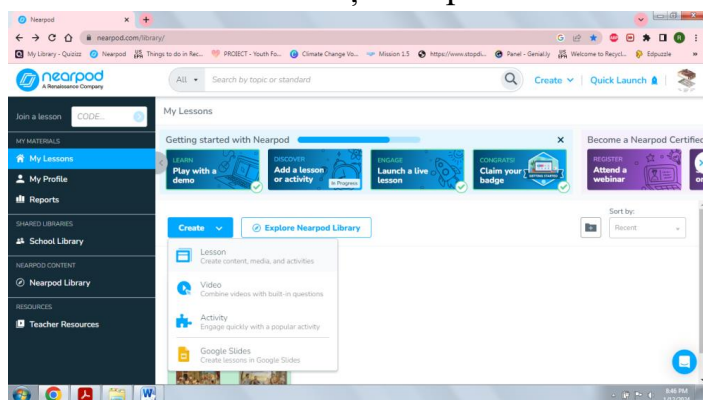


4. Nearpod

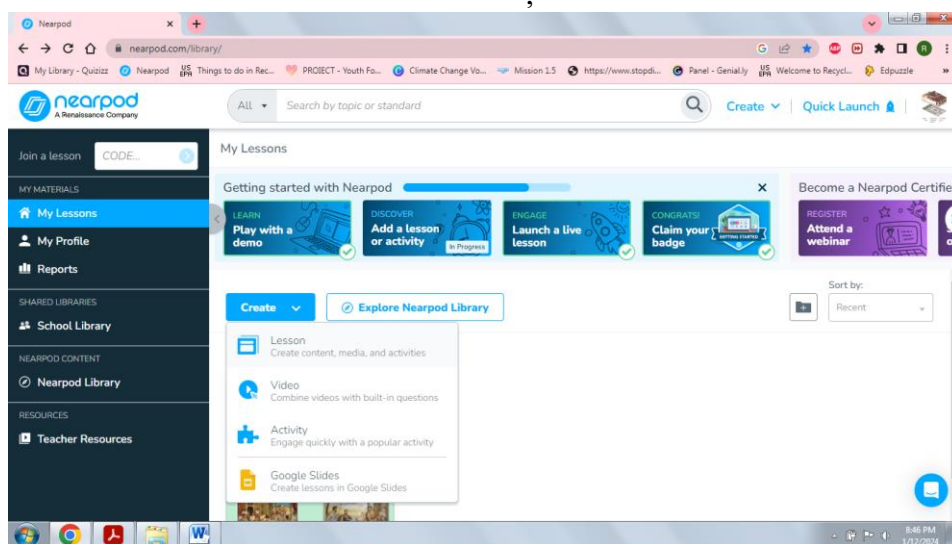
Aplicația Nearpod intuitivă, gratis și se poate accesa direct cu contul google - <https://nearpod.com/>.

Cu ajutorul aplicației putem crea lecții interactive, combinând conținuturile cu sarcini de evaluare, folosi tabla colaborativă smart, obține feedback imediat de la elevi prin intermediul sondajelor, compune mini eseuri prin utilizarea întrebărilor cu răspuns direct, realiza filmulețe

Pentru crearea unei lecții se apasă butonul Create →Lessons



În fereastra deschisă se stabilește titlul lecției și apoi, cu ajutorul butonului Add Content &Activities se creează lecția



Exemple de activități/ conținuturi:

_ *Draw It* – prin selectarea acestei opțiuni profesorul poate posta sarcini de lucru, iar elevii le rezolvă direct, în mod textual sau grafic. Este ideală această opțiune în situația în care se lucrează cu tableta grafică;

_ *Fill in the Blanks* – sarcină de lucru în care elevii trebuie să completeze termenii lipsă;

_ *Memory Test* – permit inserarea unor jetoane cu imagini care trebuie să se potrivească;

Nearpod 3D – conține o bibliotecă de imagini 3D utile, din domenii diverse (din păcate, nu prea bogată!);

_ *Quiz* – pentru întrebări tip test;

_ *Time to Climb* – exercițiu de tip joc: elevul trebuie să răspundă la întrebări pentru a putea urca, de exemplu, muntele Himalaya;

_ *Web Content* – pentru a include în lecție o pagină web, pe care elevul o accesează, iar aceasta

se va deschide într-o filă separată, după închidere elevul fiind reîntors în lecție.

Distribuirea lecției

Lecția poate fi prezentată live, în care elevii trebuie să fie conectați la lecția de pe site sau în ritm propriu, caz în care se alege varianta "Student-paced". Când lecția este prezentată live, profesorul este prezentatorul și moderatorul lecției, elevii primind pe ecranele lor exact slide-ul prezentat la momentul curent de către profesor. Elevii se pot conecta la lecție fie printr-un link, fie printr-un cod al lecției, ambele fiind generate automat atunci când se creează lecția.