



Cofinanțat prin  
programul Erasmus+  
al Uniunii Europene

Colegiul Național Iași



# **Ghid metodologic**

# **Platforme digitale:**

# **utilizarea aplicațiilor și a**

# **soluțiilor e-learning**



**Iași-2023**

**Acreditare Ersmus+**  
**2020-1-R001-KA120-SCH-095288**

**ISBN 978-973-0-39141-1**

## **Autori:**

Prof. Elena Bărbieru  
Prof. Ana-Maria Belcescu  
Prof. Antonina Bliorț  
Prof. Elena Calistru  
Prof. Camelia Elena Chiharoi  
Prof. Constantin Sorin Crețu  
Prof. Daniela Marilena Crețu

Prof. Geanina Grigoraș  
Prof. Lotus Havârneanu  
Prof. Lorina Iacob  
Prof. Oana Păsărică  
Prof. Cătălina Mihaela Rusu  
Prof. Adina Mihaela Tudurache  
Prof. Mihaela Georgeta Țurcanașu

## **Ghid metodologic**

# *Platforme digitale: utilizarea aplicațiilor și soluțiilor e-learning*

## **Coordonatori:**

Prof. dr. Calistru Elena

Prof. Mihaela Țurcanașu

Prof. Elena Bărbieru

IAȘI, 2023

ISBN 978-973-0-39141-1



## Cuprins

Cuprins.....	2
Experiență europeană la Colegiul Național Iași, în cadrul Acordării Erasmus+: demers de inovare și modernizare a procesului de învățământ prin e-learning și digitalizare.....	4
Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/ platforme digitale studiate în cadrul cursului „Digital Platforms: Using Apps and E-Learning Solutions”, derulat în perioada 25 iulie - 5 august 2022, în Valencia, Spania - furnizor Europass Teacher Academy.....	6
<b>Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplina Psihologie – prof. Elena Bărbieru.....</b>	<b>6</b>
<b>Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplina Limba latină – prof. Ana-Maria Belcescu.....</b>	<b>28</b>
<b>Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplina Limba română – prof. dr. Antonina Bliorț.....</b>	<b>52</b>
<b>Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplinele Educație socială – educație economico-financiară/ Economie – prof. dr. Elena Calistru.....</b>	<b>62</b>
<b>Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplina Religie – prof. Camelia Elena Chihăroi.....</b>	<b>73</b>
<b>Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplina Limba engleză – prof. Roxana Diaconița.....</b>	<b>94</b>
<b>Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplina Chimie – prof. dr. Geanina Grigoraș.....</b>	<b>113</b>
<b>Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplina Consiliere și orientare – prof. Cătălina Mihaela Rusu.....</b>	<b>131</b>
<b>Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplina Limba franceză – prof. Ioana Teodorescu.....</b>	<b>153</b>
<b>Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplina Istorie – prof. Mihaela Georgeta Țurcanașu.....</b>	<b>170</b>
Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/ platforme digitale studiate în cadrul cursului „Digital Classroom”, derulat în perioada 3-14 iulie 2023 în Malaga, Spania - furnizor IDEVELOP.....	189
<b>Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplina Limba engleză – prof. Ana-Maria Belcescu.....</b>	<b>189</b>
<b>Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplina Chimie – prof. dr. Geanina Grigoraș.....</b>	<b>203</b>
<b>Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplina Fizică – prof. Oana Păsărică.....</b>	<b>225</b>
<b>Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplina Chimie – prof. Adina Mihaela Tudurache.....</b>	<b>254</b>
Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/ platforme digitale studiate în cadrul cursului „Educational Robotics and 4C’s: Communication, Collaboration, Creativity and Critical Thinking”, derulat în perioada 3 - 14 iulie 2023, în Malaga, Spania - furnizor IDEVELOP.....	287

<b>Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplina Informatică/Robotică – prof. Constantin Sorin Crețu .....</b>	<b>287</b>
<b>Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplina Informatică/Robotică – prof. Daniela Marilena Crețu .....</b>	<b>319</b>
Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/ platforme digitale studiate în cadrul cursului „ Intensive English and Information and Communication Technologies (ICT)”, derulat în perioada 19 iunie - 1 iulie 2023, în Dublin, Irlanda - furnizor Europass Teacher Academy .....	345
<b>Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplina Limba engleză – prof. Lotus Havârneanu .....</b>	<b>345</b>
<b>Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplina Limba franceză – prof. Lorina Iacob.....</b>	<b>362</b>

## **Experiență europeană la Colegiul Național Iași, în cadrul Acreditării Erasmus+: demers de inovare și modernizare a procesului de învățământ prin e-learning și digitalizare**

Într-o societate care se bazează tot mai mult pe tehnologie, pe digitalizare, școala trebuie să se adapteze și să țină ritmul cu aceste schimbări. Utilizarea ICT, ca instrumente moderne, actuale ale procesului educativ, pentru a oferi elevilor o educație revantă și inovatoare, devine un deziderat.

Utilizarea tehnologiei și a resurselor digitale pentru a îmbunătăți procesul de învățare facilitează accesul elevilor la o gamă largă de informații și conținuturi de învățare, ceea ce le permite să își personalizeze și extindă competențele multi și transdisciplinare. Facilitează, de asemenea prin intermediul platformelor și aplicațiilor educaționale, comunicarea și colaborarea dintre elevi și profesorii lor, precum și formarea abilităților de lucru în echipă și de comunicare/lucru în mediul virtual, competențe absolut necesare în lumea modernă. Monitorizarea și evaluarea rezultatelor și a progresului elevilor devin mai eficiente și particularizate prin utilizarea de platforme și aplicații educaționale, profesorii urmărind cu ușurință și putând oferi feed-back personalizat și în timp real elevilor, pentru a-i ajuta să își îmbunătățească performanțele și să își valorifice cu adevărat potențialul. Procesul de învățare devine mult mai atractiv pentru elevi.

Școala digitală reprezintă o provocare semnificativă pentru fiecare instituție școlară, care își dorește să ofere servicii educaționale de calitate. În acest context provocator, când cadrele didactice au nevoie să își formeze noi competențe, Colegiul Național Iași și-a propus și a reușit să atragă fonduri europene, *prin programul Erasmus+*, secțiunea *Acreditare pentru educație școlară – mobilități de învățare individuală*.

Prin participarea cadrelor didactice la cursuri de formare în domeniul utilizării unor platforme/aplicații și instrumente digitale, s-a urmărit îmbunătățirea competențelor de utilizare a tehnologiei în procesul de predare - învățare - evaluare, precum și aplicarea unor strategii didactice inovative, atractive pentru elevi și care să favorizeze procesul profund de învățare pe tot parcursul vieții și de dezvoltare personală.

Participarea la cursuri acreditate de programul Erasmus+ a avut un impact pozitiv și asupra vizibilității Colegiului Național Iași, la nivel european, a contribuit la dezvoltarea unor parteneriate internaționale sustenabile, care să faciliteze racordarea la rețelele profesionale din Uniunea Europeană.

În cadrul Acreditării Erasmus+ s-au derulat mai multe fluxuri:

- în primul an al Acreditării (2021-2022), în perioada 25 iulie – 5 august 2022, zece profesori de la Colegiul Național Iași au participat la cursul *Digital Platforms: Using Apps and E-Learning Solution*, oferit de Europass Teacher Academy în Valencia, Spania;

- în anul al doilea al Acreditării (2022-2023), s-au derulat alte 2 fluxuri prin care nouă cadre didactice ale CNI au participat la cursuri ce au avut ca tematică utilizarea tehnologiei în activitatea didactică, astfel:

- primul flux a constat în participarea a două cadre didactice la cursuri de 10 zile în Dublin, Irlanda, iunie 2023: *Intensive English and Information and Communication Technologies*, furnizat de Europass Teacher Academy în Dublin, Irlanda;

- cel de-al doilea flux a constat în participarea unei echipe de 7 profesori de la Colegiul Național Iași la mai multe cursuri de formare: *Coding and Robotics*, *4CS : Communication, Collaboration, Creativity and Critical thinking course*, *Digital Classroom* și *STEAM – A New*

**Path of Education**; aceste cursuri s-au desfășurat în Malaga, Spania, furnizorul cursului fiind Idevelop Training.

În urma participării la aceste cursuri, cadrele didactice au evidențiat faptul că și-au dezvoltat competențe de utilizare a unor platforme și aplicații ce pot fi utilizate în scop educațional, și care au prezentat un mare grad de noutate, fiind considerate foarte utile în activitatea de predare – învățare – evaluare. De asemenea, cadrele didactice au derulat activități specifice disciplinei de predare cu elevii, bazate pe folosirea soluțiilor ICT în educație (aplicații, platforme și instrumente de e-learning).

Acest ghid cuprinde astfel de secvențe didactice, în care procesul de predare – învățare – evaluare se realizează prin intermediul unor aplicații, platforme și instrumentele de e-learning.

Prezentăm și link-urile către tutoriale de prezentare a modului de lucru pe o platformă/cu o aplicație, care au publicate în mediul online, ca modele de bune practici:

✓ Vânătoare de comori – platforma Goosechase,  
[https://www.youtube.com/watch?v=S\\_E6BBrsN6k](https://www.youtube.com/watch?v=S_E6BBrsN6k);

✓ Wordwall Creează lecții mai bune mai repede – platforma Wordwall,  
[https://www.youtube.com/watch?v=3ZL6\\_WRlqb0&t=85s](https://www.youtube.com/watch?v=3ZL6_WRlqb0&t=85s);

✓ Scratch with robotics course - platforma Scratch,  
[https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=0la24rUNrCs&feature=shared&fbclid=IwAR2pAUeLI5rIGbEkEj4TjypHAZ\\_N6nmN1sZRhBoCW5F7vdqfBBQct\\_Y-xbY](https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=0la24rUNrCs&feature=shared&fbclid=IwAR2pAUeLI5rIGbEkEj4TjypHAZ_N6nmN1sZRhBoCW5F7vdqfBBQct_Y-xbY);

✓ Scratch - platforma Scratch,  
<https://www.youtube.com/watch?v=2ilJimHxTxw&t=1307s>.

✓ Miro - aplicații pentru robotul Miro  
[https://youtu.be/\\_6qc7u1sqDc](https://youtu.be/_6qc7u1sqDc)

Ne dorim ca experiența acumulată de colegii noștri în urma participării la aceste cursuri și a utilizării în activitățile cu elevii a unor platforme și aplicații digitale, să reprezinte tot atâtea surse de inspirație utile pentru toți cei care doresc să utilizeze și să beneficieze de avantajele ICT.

Vă urăm mult succes în activitatea dumneavoastră de explorare și utilizare a instrumentelor digitale în educație și sperăm să găsiți în acest ghidul sugestii și aplicații utile!

Coordonator proiect *Acreditare pentru educație școlară – mobilități de învățare individuală*,  
prof. Mihaela Georgeta Țurcanașu

Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/ platforme digitale studiate în cadrul cursului „Digital Platforms: Using Apps and E-Learning Solutions”, derulat în perioada 25 iulie - 5 august 2022, în Valencia, Spania - furnizor Europass Teacher Academy

Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplina Psihologie – prof. Elena Bărbieru

<b>Data</b>	7.09.2022		
<b>Clasa</b>	a X-a		
<b>Profesor</b>	Elena Bărbieru		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Om și societate		
<b>Disciplina</b>	Psihologie		
<b>Subiectul</b>	Noțiuni introductive: Obiectul de studiu al Psihologiei		
<b>Tipul lecției</b>	predare		
<b>Durata secvenței</b>	30 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Clădirea Colegiului Național Iași		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• explicarea termenului psihologie</li> <li>• analizarea principalelor momente în evoluția Psihologiei ca știință</li> <li>• delimitarea obiectului de studiu al Psihologiei</li> <li>• clasificarea proceselor psihice</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• lucru în grup</li> <li>• învățarea prin descoperire</li> <li>• vânătoarea de comori</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• platforma Goosechase <a href="https://www.goosechase.com">https://www.goosechase.com</a></li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pe grupe</li> <li>• frontal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• evaluare scrisă (chestionar)</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• va pregăti materialele necesare pentru vânătoarea de comori – informațiile din Anexă, referitoare la obiectul de studiu al Psihologiei și ghicitorile/indiciile pentru diferite locuri din școală;</li> <li>• accesând platforma Goosechase <a href="https://www.goosechase.com/">https://www.goosechase.com/</a> va proiecta și lansa vânătoarea de comori; am realizat un tutorial, care explică pas cu pas, modul de lucru pe această platformă; <a href="https://www.youtube.com/watch?v=S_E6BBrsN6k">https://www.youtube.com/watch?v=S_E6BBrsN6k</a>;</li> <li>• va printa materialul din Anexă și va lipi la loc vizibil, în locurile alese aceste informații.</li> </ul> <p><b>Elevi:</b></p>		



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vor descărca aplicația pe telefon</li> <li>• vor adresa întrebări</li> </ul>
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
a. va împărți elevii în trei grupuri și le va explica ce au de făcut (vor descărca aplicația pe telefon, vor introduce codul primit și urmărind indiciile oferite de fiecare întrebare, vor merge la locul indicat, unde se află un material, prin studierea căruia vor putea să răspundă la întrebări);	a. se asociază echipei desemnate
b. accesează link-ul vânătorii de comori create <a href="https://gsch.se/game/ee4ebdb0922a43ba91b2484edd14cc4f/co-manage/">https://gsch.se/game/ee4ebdb0922a43ba91b2484edd14cc4f/co-manage/</a> și le comunică elevilor codul pentru a se loga;	b. se loghează în aplicație
c. urmărește activitatea elevilor pe platformă (sarcinile realizate, răspunsurile corecte și punctajele fiecărei echipe) și monitorizează mișcarea elevilor prin școală	c. urmează indiciile, mergând în diferite locuri din școală
	d. studiază materialele puse la dispoziție și răspund la întrebări
	e. revin în clasă, când au finalizat toate sarcinile
d. anunță câștigătorii, răspunde la întrebări, punctează anumite răspunsuri date de elevi	f. pun întrebări, comunică eventualele dificultăți întâmpinate
<b>Feed-back/evaluare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aprecieri ale elevilor despre cum s-au simțit și informațiile pe care le-au aflat</li> </ul>
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conexiune slabă la Internet (se vor loga mai mulți elevi ai grupului, iar în cazul în care semnalul este slab pe un telefon, pot răspunde în numele echipei de pe un alt telefon)</li> <li>• unele echipele vor îndeplini sarcinile mai repede, fiind posibil ca celelalte echipe să se demotiveze; este necesar să îi încurajăm să continue și să răspundă la toate întrebările, de aceea este necesar să urmărim progresul echipelor atât pe platformă cât și în spațiul în care se desfășoară vânătoarea de comori</li> </ul>

**Bibliografie/webografie:**

- Lupșa, Elena, 2005, Psihologie: manual pentru clasa a X-a, Editura Corvin, Deva;
- Neculau, Adrian, 2005, Psihologie: manual pentru clasa a X-a, Editura Polirom, Iași;
- Zlate, Mielu, 2005, Psihologie: manual pentru clasa a X-a, Editura Aramis, București;
- Support Goosechase, <https://www.goosechase.com/>, Experience creation walkthrough, [<https://support.goosechase.com/en/collections/2545170-experience-creation-walkthrough>], accesat în 24 august 2022.

## **Anexă**

Etimologic, termenul **psihologie** provine din cuvintele grecești ψυχή - *psyché* (care înseamnă „suflet”) și λόγος - *logos* (care înseamnă „studiere, știință”). În mod reducionista, putem spune că Psihologia este știința despre suflet. Psihologia, însă studiază funcțiile și procesele mentale, experiențele interioare și subiective - precum gândurile, emoțiile, conștiința, motivarea, percepția și personalitatea. Psihologia este știința comportamentului uman. **(Secretariat)**

Etapa pre-științifică – începe atunci când oamenii au început să își pună întrebări referitoare la propria viață psihică, interioară, propriul comportament și durează până la apariția primelor sisteme filosofice coerente ale antichității (sec. IV - V î. e.n.). Caracteristic acestei etape este faptul că, explicațiile despre fenomenele psihice se constituie pe baza experiențelor cotidiene situaționale transmițându-se de la o generație la alta prin mituri, legende. Baza vieții psihice avea un caracter naiv –mistic. **(Ușa intrare)**

Etapa filosofică începe din sec. IV-V î.Hr. și durează până în anul 1879. În această perioadă, diferiți gânditori ai antichității au manifestat interes pentru explicarea fenomenelor sufletești, cunoașterea psihologică obținând, astfel un caracter mai riguros sistematizat, logic și argumentat. Ea rămâne însă o cunoaștere speculativă, încă neștiințifică, fiind lipsită de un suport concret furnizat de metode obiective de cercetare. Prima lucrare filosofică cu caracter psihologic este „De anima” (Despre suflet) a lui Aristotel. Progresul în dezvoltarea gândirii psihologice a fost determinat de activitatea marilor filosofi ai omenirii: Platon, Aristotel, Epicur, Decartes, Kant, Hegel. **(Tablou lângă cabinet director)**

În evoluția cunoașterii psihologice distingem 3 etape/perioade: etapa preștiințifică, etapa filosofică, etapa științifică. **(Muzeu)**

Termenul Psihologie datează din secolul al XVIII-lea, dar cel care a impus termenul este Christian Wolf, care l-a utilizat în titlurile a două dintre lucrările sale: *Psychologia empirica* (1732) și *Psychologia rationalis* (1734). **(Cabinet consiliere)**

Psihologia științifică s-a născut oficial o dată cu înființarea primului laborator de psihologie experimentală, fondat de către W. Wundt, la Leipzig, în 1879. **(Cabinet de geografie)**

În 1889, la doar 10 ani după înființarea laboratorului de psihologie experimentală de la Leipzig, Eduard Gruber, studentul lui Wundt, înființează primul laborator de psihologie experimentală în România, la Iași. **(Cabinet de chimie)**

Psihologia ne oferă cunoștințe fundamentale despre sistemul psihic uman care se manifestă prin intermediul proceselor psihice.

Tipuri de procese psihice:

- procese psihice senzoriale: senzația, percepția și reprezentarea,
- procese psihice cognitive: memoria, atenția, limbajul, gândirea, imaginația
- procesele psihice reglatorii: afectivitatea, motivația și voința **(Sala de sport)**

\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	9.09.2022		
<b>Clasa</b>	a X-a		
<b>Profesor</b>	Elena Bărbieru		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Om și societate		
<b>Disciplina</b>	Psihologie		
<b>Subiectul</b>	Ipostazele psihicului		
<b>Tipul lecției</b>	predare-învățare-evaluare		
<b>Durata secvenței</b>	10 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• analizarea ipostazelor psihicului</li> <li>• evaluarea unor situații concrete de viață din perspectiva mecanismelor de apărare elaborate de Eu</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• lucru în grup</li> <li>• joc de asociere</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• platforma Educaplay <a href="https://www.educaplay.com">https://www.educaplay.com</a></li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pe grupe</li> <li>• frontal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• evaluare scrisă (test cu itemi de tip asociere)</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• va pregăti testul cu itemii de tip asociere, care vor fi introduși pe platforma Educaplay;</li> <li>• accesând platforma Educaplay – secțiunea Matching game (<a href="https://www.educaplay.com/types-of-activities/matching-games.html">https://www.educaplay.com/types-of-activities/matching-games.html</a>), va proiecta jocul de asociere; tutorialul următor ne descrie pașii pe care îi avem de urmat pentru a realiza un astfel de joc; <a href="https://www.educaplay.com/support-center/video/33DnNfelCdM.html">https://www.educaplay.com/support-center/video/33DnNfelCdM.html</a>, iar în Anexă se regăsesc print-screen-uri din timpul proiectării jocului.</li> </ul>		
	<p><b>Elevi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vor revizui/relua informațiile despre mecanismele de apărare dezvoltate de Eu.</li> </ul>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
a. va anunța elevii despre jocul de pe platforma Educaplay, le va explica ce au de făcut (vor participa la un joc de asociere situații de viață - mecanisme de apărare dezvoltate de persoană, în grupuri, vor intra pe platformă, vor introduce codul pin și apoi vor realiza asocierile); îi va împărți în șase echipe;		a. se vor împărți în echipe și vor pune întrebări, dacă au neclarități;	


b. accesează link-ul jocului de asociere de pe platforma Educaplay <a href="https://www.educaplay.com/learning-resources/12941651-mecanisme-de-ap-rare.html">https://www.educaplay.com/learning-resources/12941651-mecanisme-de-ap-rare.html</a> și le comunică elevilor codul pentru a se loga;	b. se loghează ca grup pe platformă (își vor alege un nume, care să îi reprezinte), folosind codul pin generat de aplicație și comunicat de către profesor;
c. urmărește activitatea elevilor pe platformă (răspunsurile corecte și punctajele fiecărui grup);	c. realizează sarcinile jocului, făcând asocierile corespunzătoare;
d. anunță câștigătorii, punctează anumite răspunsuri, explică	d. pun întrebări, comunică eventualele dificultăți întâmpinate
<b>Feed-back/evaluare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aprecieri ale elevilor și profesorului despre cum s-au simțit și informațiile pe care le-au aflat</li> </ul>
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conexiune slabă la Internet (se vor loga mai mulți elevi ai grupului, iar în cazul în care semnalul este slab pe un telefon, pot răspunde în numele echipei de pe un alt telefon)</li> </ul>

### Bibliografie/webografie:

- Lupșa, Elena, 2005, Psihologie: manual pentru clasa a X-a, Editura Corvin, Deva;
- Neculau, Adrian, 2005, Psihologie: manual pentru clasa a X-a, Editura Polirom, Iași;
- Zlate, Mielu, 2005, Psihologie: manual pentru clasa a X-a, Editura Aramis, București;
- Tutorial, <https://www.educaplay.com/>, How to create a matching game în Educaplay, [<https://www.educaplay.com/support-center/video/33DnNfelCdM.html>], accesat în 8 august 2022.

### Anexă

#### Pasul 1

Accesarea platformei educaplay (<https://www.educaplay.com>), de unde, după logare (de preferat prin utilizarea contului de Gmail), vom apăsa butonul , iar din fereastra care se deschide, vom alege opțiunea Matching game, care ne permite să aplicăm un test cu itemi pereche, în care elevii vor trebui să găsească conexiuni între elementele din prima coloană și cea de a doua;

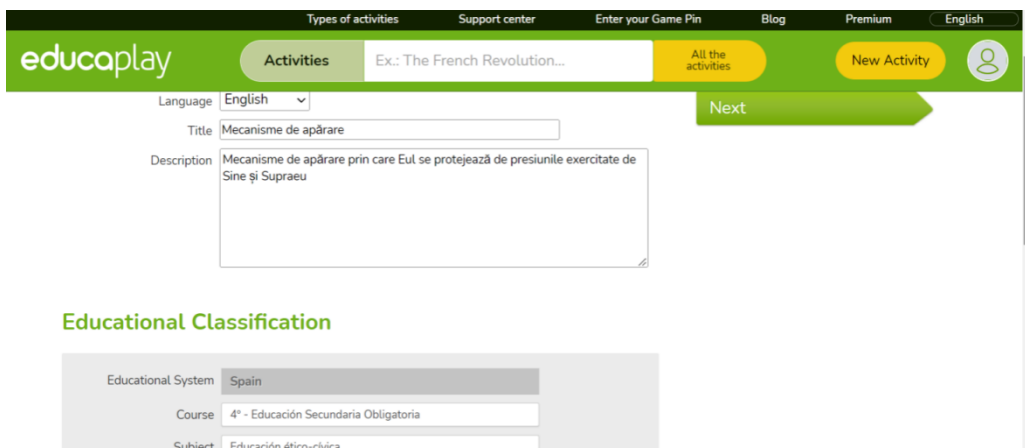


#### Matching Game

Write two or more lists of related words to be grouped.

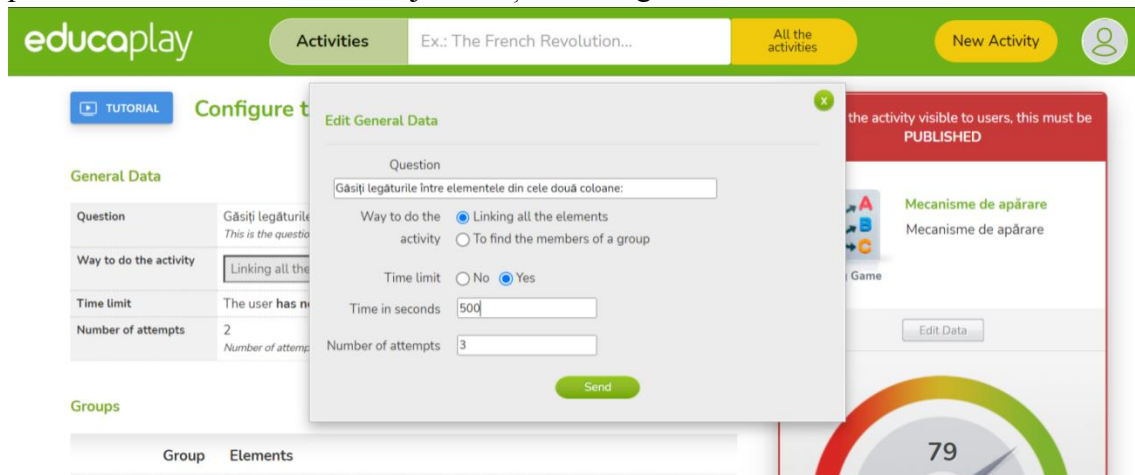
#### Pasul 2

Din fereastra care se va deschide, pentru început ni se va cere să bifăm diferite aspecte legate de descrierea testului:

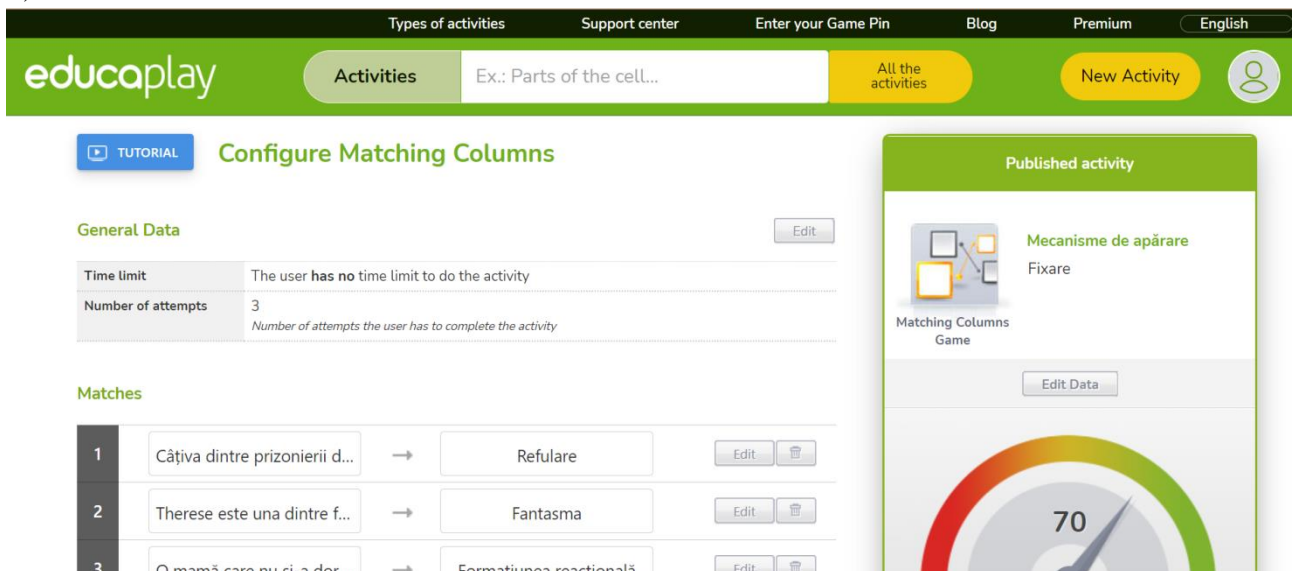


### Pasul 3

În continuare vom configura itemii testului, prin apăsarea butonului Edit și completarea câmpurilor referitoare la descrierea jocului și la configurarea elementelor celor două coloane (A și



B):



### Pasul 4

Apăsând butonul Preview din partea stângă putem vizualiza cum va arăta jocul, iar butonul Publish Activity îl va face public și ne va da posibilitatea să trimitem link-ul către elevi, ca temă sau să lansăm jocul în timp real.



\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	14.09.2022		
<b>Clasa</b>	a X-a		
<b>Profesor</b>	Elena Bărbieru		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Om și societate		
<b>Disciplina</b>	Psihologie		
<b>Subiectul</b>	Ipostazele psihicului		
<b>Tipul lecției</b>	recapitulare		
<b>Durata secvenței</b>	40 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sintetizarea informațiilor esențiale despre ipostazele psihicului</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• demonstrația</li> <li>• exercițiul</li> <li>• dezbaterea</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• platforma imgflip – Meme Generator <a href="https://imgflip.com/">https://imgflip.com/</a></li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individual</li> <li>• frontal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• evaluare scrisă (meme-uri)</li> <li>• evaluare orală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<b>Profesor:</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• le va demonstra elevilor cum se face un meme, pe platforma <a href="https://imgflip.com/">https://imgflip.com/</a> (Anexa)</li> </ul>		
	<b>Elevi:</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vor revizui/relua informațiile despre ipostazele psihicului.</li> </ul>		

<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
a. urmărește activitatea elevilor, răspunde la întrebări;	a. se vor loga pe platforma <a href="https://imgflip.com">https://imgflip.com</a> ;
b. prezintă clasei meme-urile realizate, provoacă elevii să le analizeze, punctează aspectele relevante;	b. realizează meme-uri sugestive pe care le trimit pe platforma Adservio profesorului; c. prezintă/analizează alături de profesor și colegi meme-urile;
c. anunță tema pentru acasă ca sarcină comună pentru portofoliul clasei - realizarea unei cărți în format electronic pe platforma <a href="https://www.storyjumper.com/">https://www.storyjumper.com/</a> , care să cuprindă aceste meme-uri.	d. pun întrebări, își notează în caiete sarcina.
<b>Feed-back/evaluare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aprecieri ale elevilor și profesorului despre aspectele surprinse în meme-uri</li> </ul>
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conexiune slabă la Internet (se poate folosi și calculatorul din clasă sau elevii vor folosi telefonul altui coleg)</li> </ul>

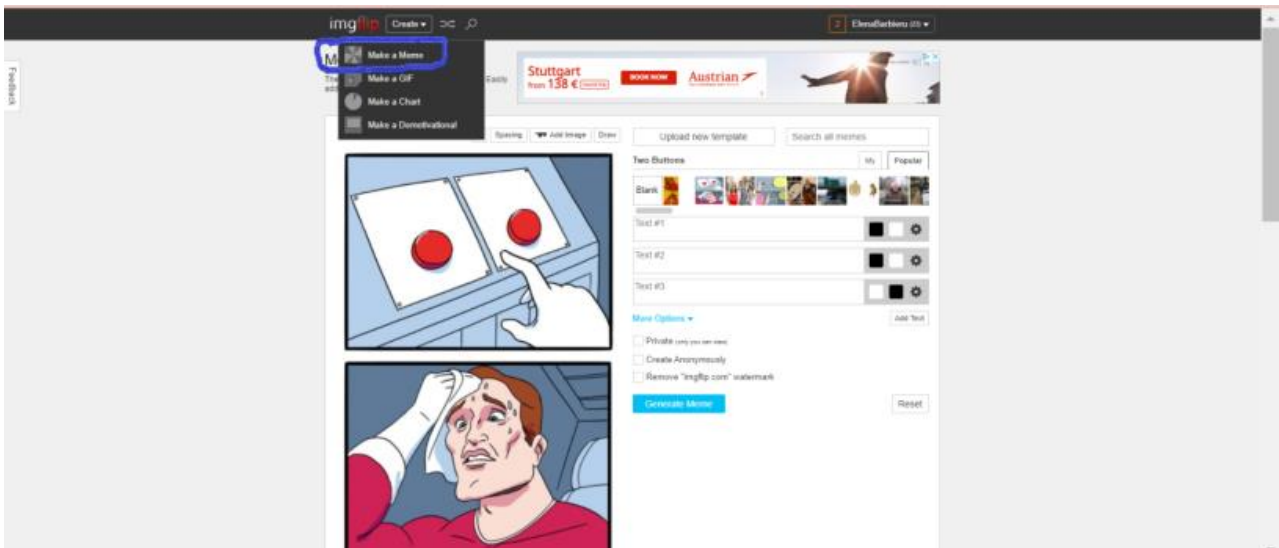
**Bibliografie/webografie:**

- Lupșa, Elena, 2005, Psihologie: manual pentru clasa a X-a, Editura Corvin, Deva;
- Neculau, Adrian, 2005, Psihologie: manual pentru clasa a X-a, Editura Polirom, Iași;
- Zlate, Mielu, 2005, Psihologie: manual pentru clasa a X-a, Editura Aramis, București;
- Tutorial, <https://www.youtube.com/>, How to make a meme using Imgflip, [<https://www.youtube.com/watch?v=xEpbCDdqPZg>], accesat în 10 septembrie 2022;
- Tutorial, <https://www.youtube.com/>, Imgflip Meme Generator Tutorial, [<https://www.youtube.com/watch?v=l34b92uS228>], accesat în 10 septembrie 2022.

**Anexă**

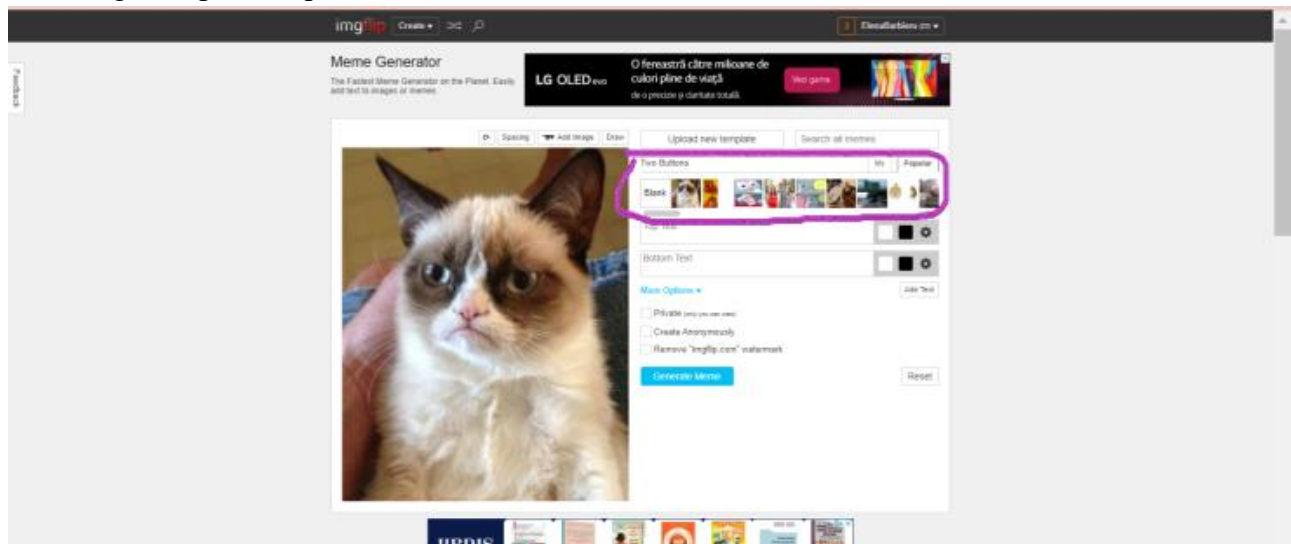
**Pasul 1**

Accesarea platformei imgflip – Meme Generator (<https://www.imgflip.com>), de unde, după logare (de preferat prin utilizarea contului de Gmail), vom apăsa butonul Create și apoi Make a Meme;



**Pasul 2**

Vom alege template-ul pe care îl dorim:

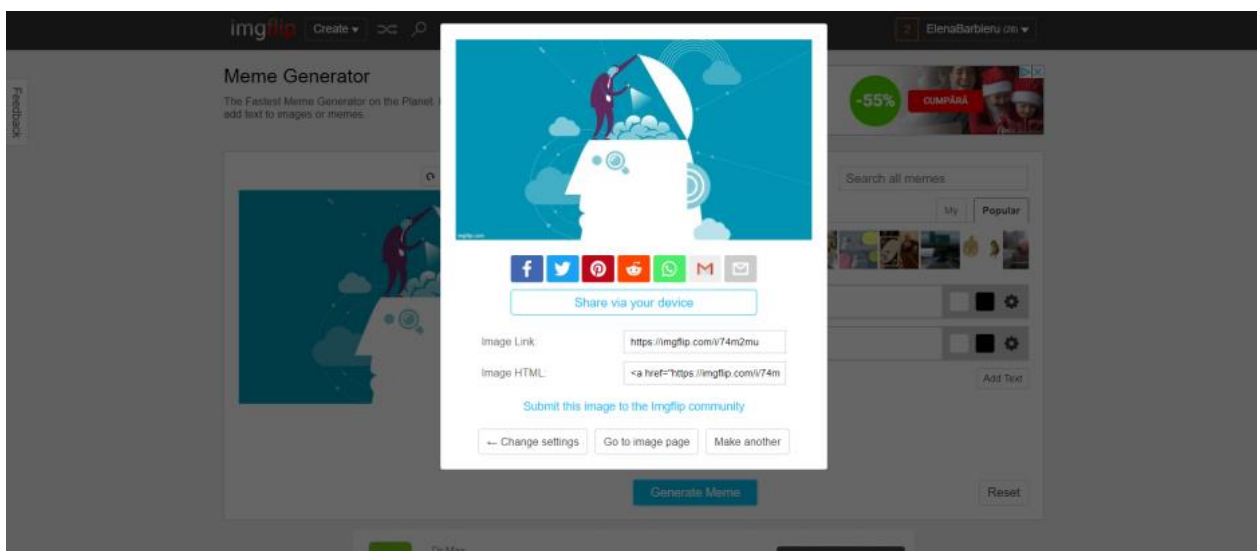
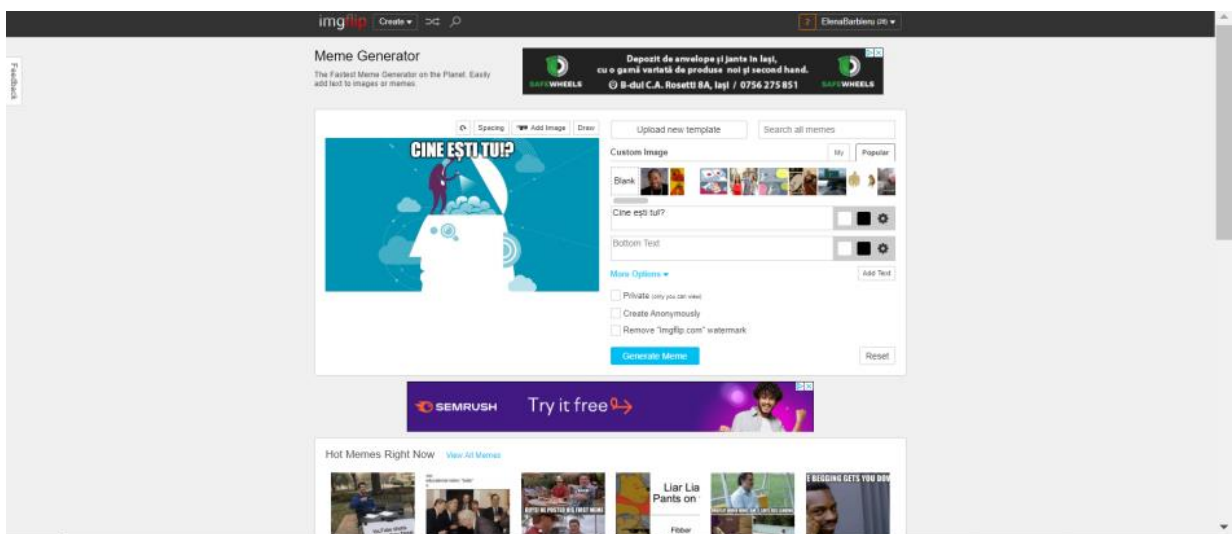
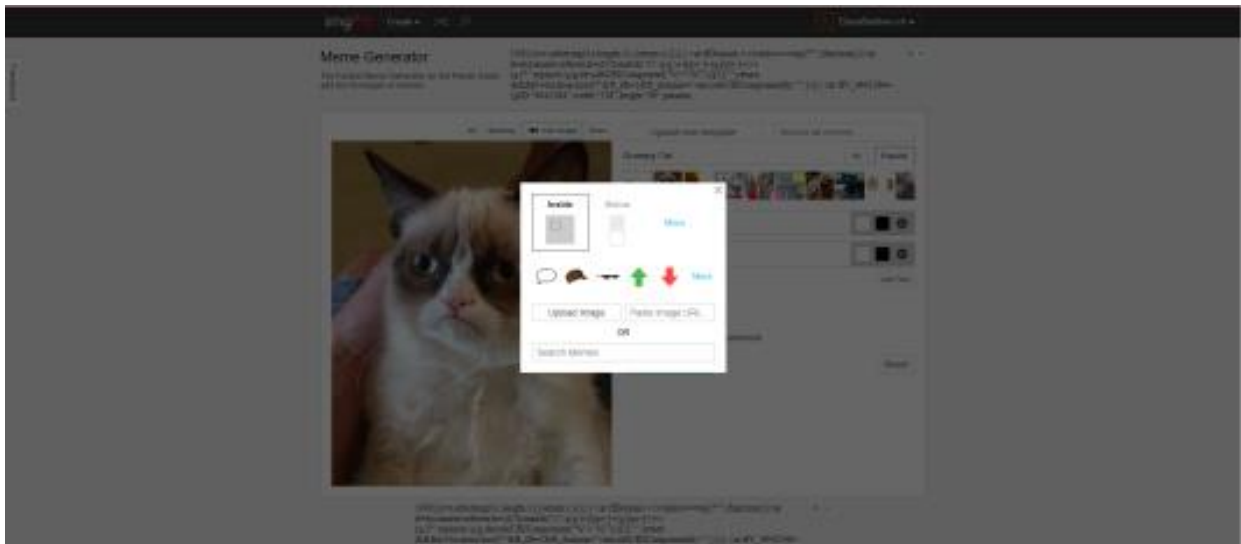


**Pasul 3**

Spre exemplu, alegând template-ul blank, vom putea, fie încărca o imagine salvată pe calculator, fie adresa URL a unei imagini, iar în câmpul din partea dreaptă vom completa ceea ce ne dorim să apară, ca text:

**Pasul 4**

Apăsarea butonului Generate Meme ne permite să îl salvăm pe dispozitivul personal sau să îl distribuim (facebook, twiter, whatsapp, etc)



<b>Data</b>	16.09.2022		
<b>Clasa</b>	a X-a		
<b>Profesor</b>	Elena Bărbieru		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Om și societate		
<b>Disciplina</b>	Psihologie		
<b>Subiectul</b>	Procese psihice cognitive senzoriale – Senzația		
<b>Tipul lecției</b>	predare-învățare-evaluare		
<b>Durata secvenței</b>	5 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sintetizarea informațiilor esențiale despre ipostazele psihicului</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• demonstrația</li> <li>• exercițiul</li> <li>• conversația euristică</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• platforma storyjumper – Create Book <a href="https://www.storyjumper.com/">https://www.storyjumper.com/</a></li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculatoare</li> <li>• videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individual</li> <li>• frontal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• evaluare scrisă (carte în format electronic)</li> <li>• apreciere verbală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p style="text-align: center;"><i>– în ora anterioară</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• le va explica faptul că meme-urile create vor fi cuprinse într-o carte în format electronic, realizată pe platforma storyjumper; aceasta reprezintă o temă a portofoliului comun al clasei la disciplina Psihologie;</li> <li>• le va demonstra elevilor cum se face o carte în format electronic, pe platforma <a href="https://www.storyjumper.com/">https://www.storyjumper.com/</a> (Anexa), generând cartea și setând informațiile cerute (copertă, titlu, pagina de dedicație, pagini, etc.);</li> <li>• va distribui link-ul editabil către elevi, pentru a încărca de acasă, ca primă temă a portofoliului comun, memeuri-le.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><i>– în ziua anterioară lecției</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• urmărește activitatea elevilor pe platformă, stadiul încărcării meme-urilor;</li> <li>• aranjează materialele încărcate de către elevi și publică cartea.</li> </ul> <p><b>Elevi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vor reevalua meme-urile deja realizate;</li> <li>• vor intra pe link-ul editabil trimis de către profesor, se vor loga pe platformă și vor încărca meme-urile realizate, pe fiecare pagină a cărții generate.</li> </ul>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	



a. deschide platforma storyjumper și accesează cartea - <a href="https://www.storyjumper.com/book/read/145136621/639df5e242aa9">https://www.storyjumper.com/book/read/145136621/639df5e242aa9</a>	a. urmăresc și îmi exprimă părerile despre sarcina realizată.
b. prezintă elevilor cartea realizată și punctează aspectele relevante.	
<b>Feed-back/evaluare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aprecieri ale elevilor și profesorului despre prima temă a portofoliului clasei la disciplina Psihologie</li> </ul>
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• unii elevi vor încărca în ultimul moment meme-ul, de aceea profesorul va trebui să acceseze și înainte de oră cartea, pentru a mai face eventuale ajustări</li> </ul>

### Bibliografie/webografie:

- Lupșa, Elena, 2005, Psihologie: manual pentru clasa a X-a, Editura Corvin, Deva;
- Neculau, Adrian, 2005, Psihologie: manual pentru clasa a X-a, Editura Polirom, Iași;
- Zlate, Mielu, 2005, Psihologie: manual pentru clasa a X-a, Editura Aramis, București;
- Tutorial, <https://www.storyjumper.com/>,

[<https://www.storyjumper.com/book/read/268262/How-to-get-to-create-a-storyjumper#>], accesat în 12 septembrie 2022;

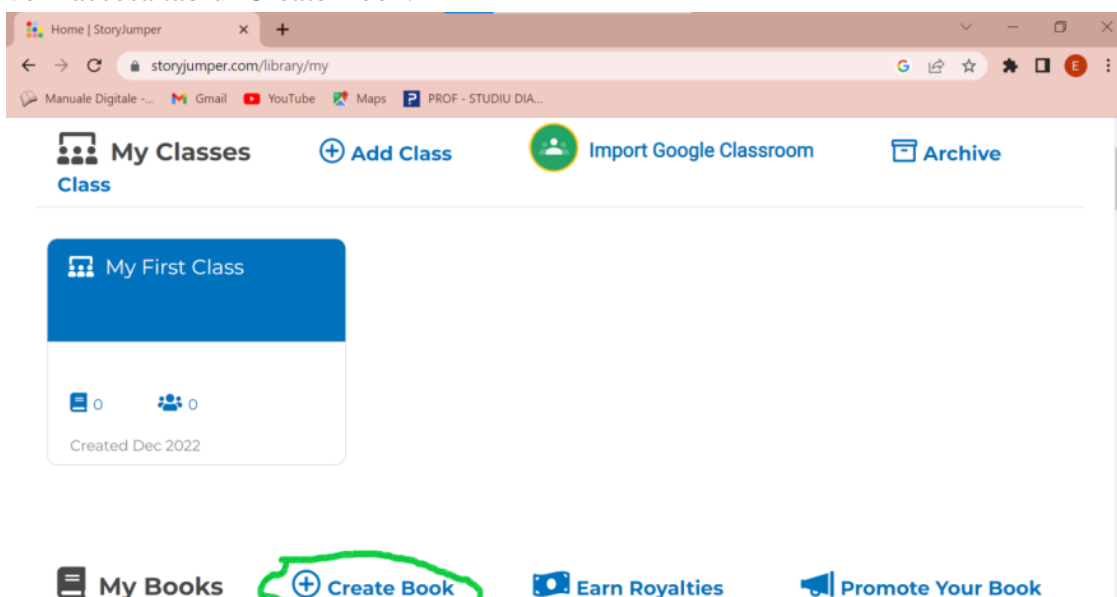
- Tutorial, <https://www.youtube.com/>, How to create a StoryJumper Book,

[<https://www.youtube.com/watch?v=QlqrpmFL55E>], accesat în 12 septembrie 2022.

### Anexă

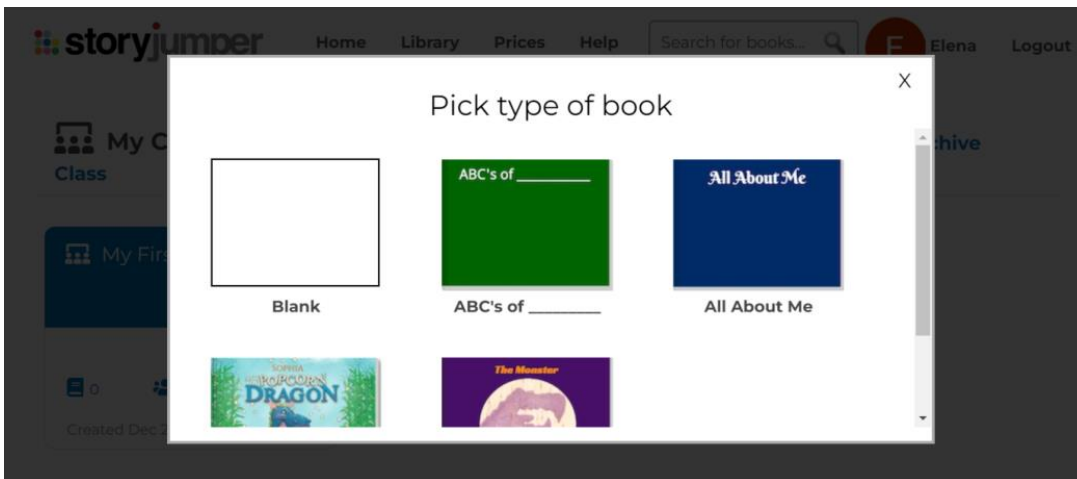
#### Pasul 1

Ne vom face cont pe platforma storyjumper sau ne vom loga cu contul de gmail. În partea de jos, vom accesa tab-ul Create Book.



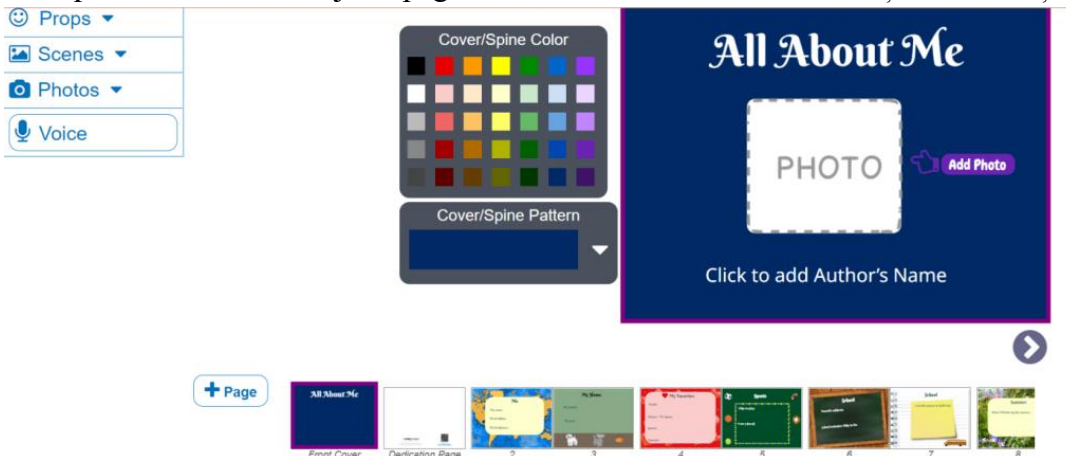
#### Pasul 2

Se va deschide o fereastră, de unde vom alege designul cărții noastre.



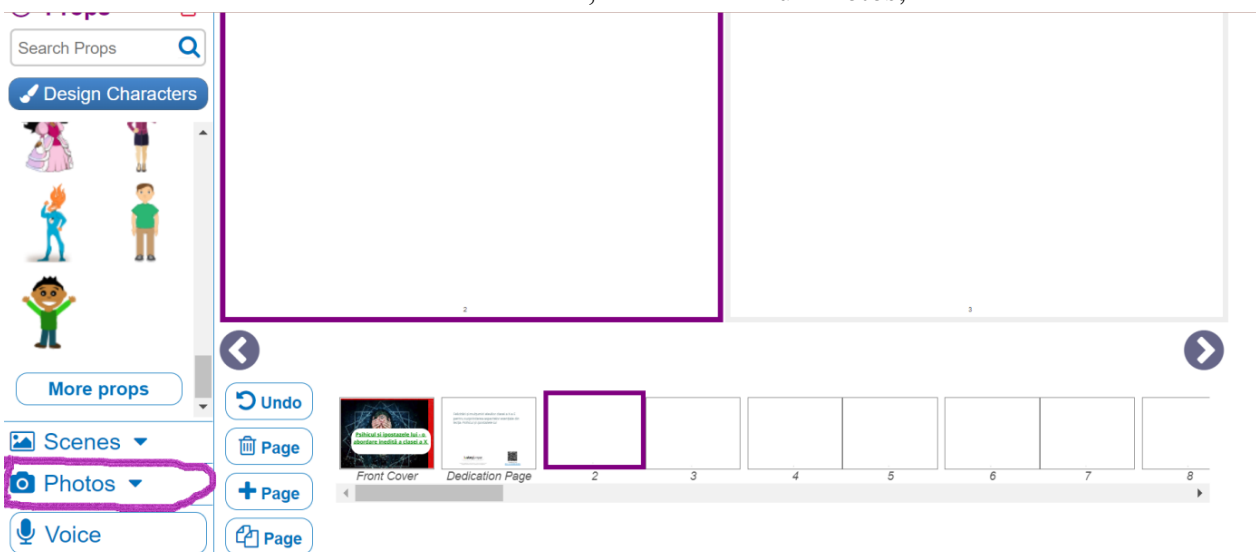
### Pasul 3

Se deschid mai multe pagini, pe care le putem completa cu informațiile dorite. Prima pagină este coperta cărții, unde vom pune o imagine sugestivă, titlul și autorul. Urmează pagina de dedicație, unde putem scrie un mesaj, iar paginile următoare sunt rezervate conținutului cărții.



### Pasul 4

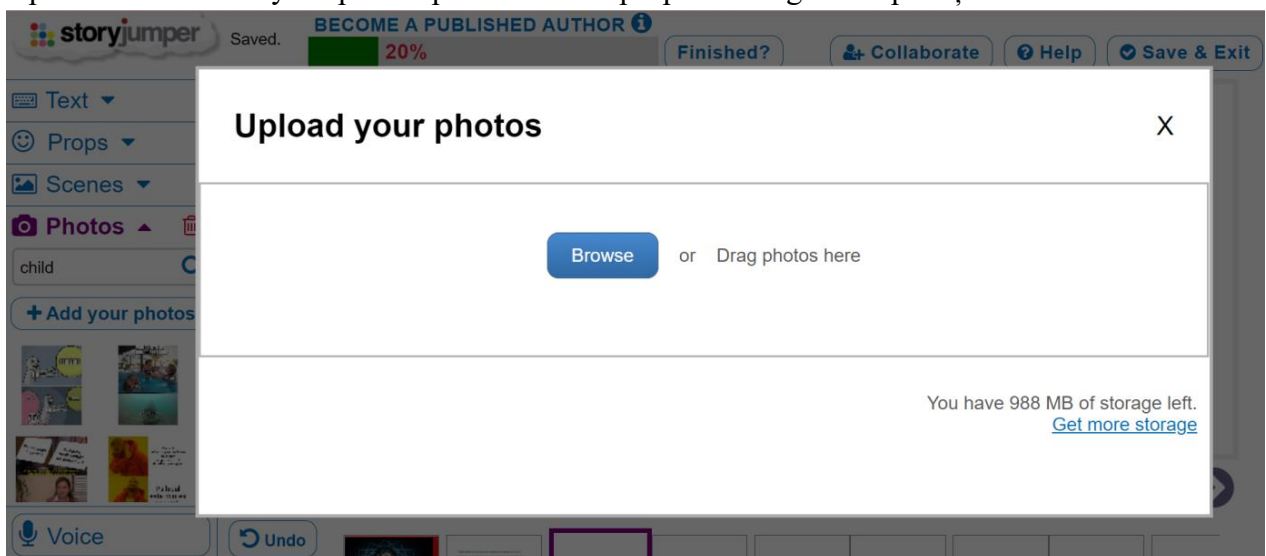
Vom încărca meme-urile salvate în calculator, accesând tab-ul Photos;



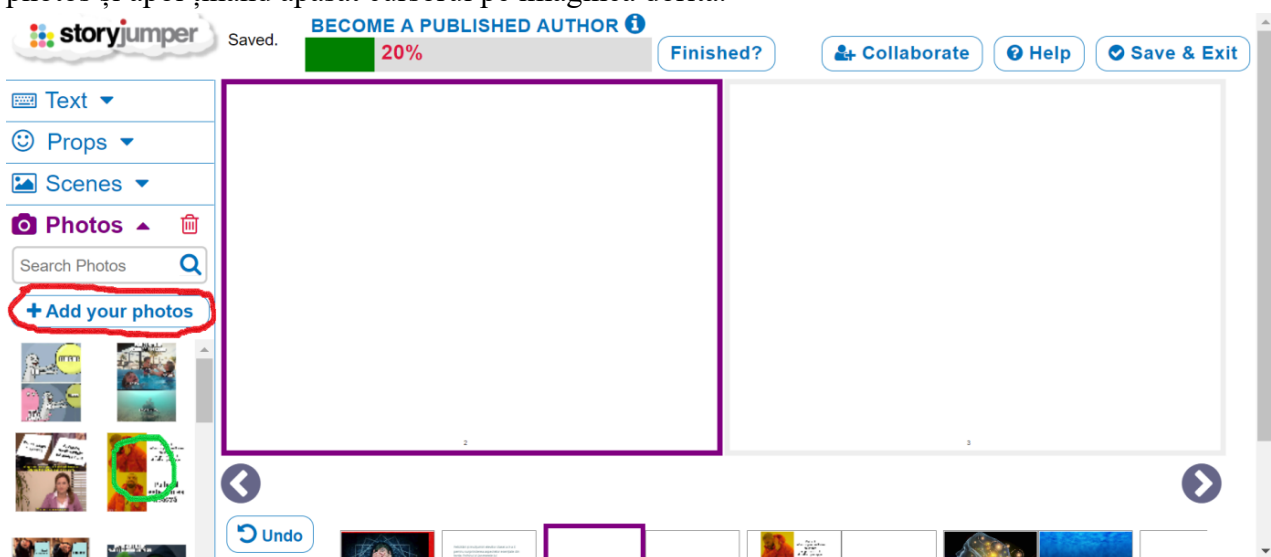
Avem două opțiuni: prima ne permite să căutăm fotografiile din resursele puse la dispoziție de aplicație, cea de a doua să încercăm fotografiile din calculatorul nostru.



Apăsând tab-ul Add your photos putem încărca propriile imagini în aplicație.

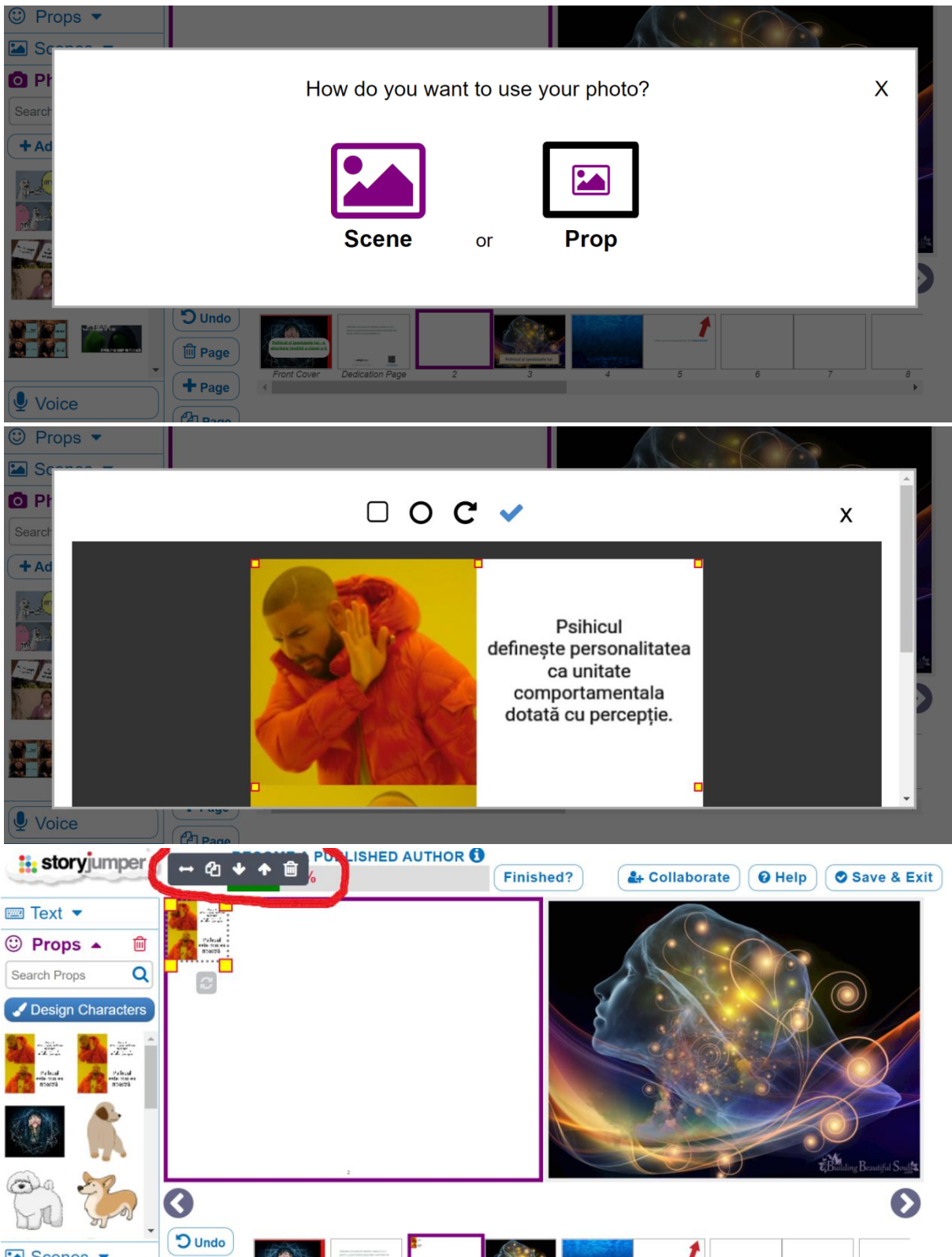


Pentru a încărca imaginea pe pagină, din meniul din partea dreaptă vom apăsa tab-ul Add your photos și apoi ținând apăsat cursorul pe imaginea dorită.



### Pasul 5

Alegem cum să arate imaginea încărcată, apăsând butonul Prop și apoi în noua fereastră care se deschide butonul ✓



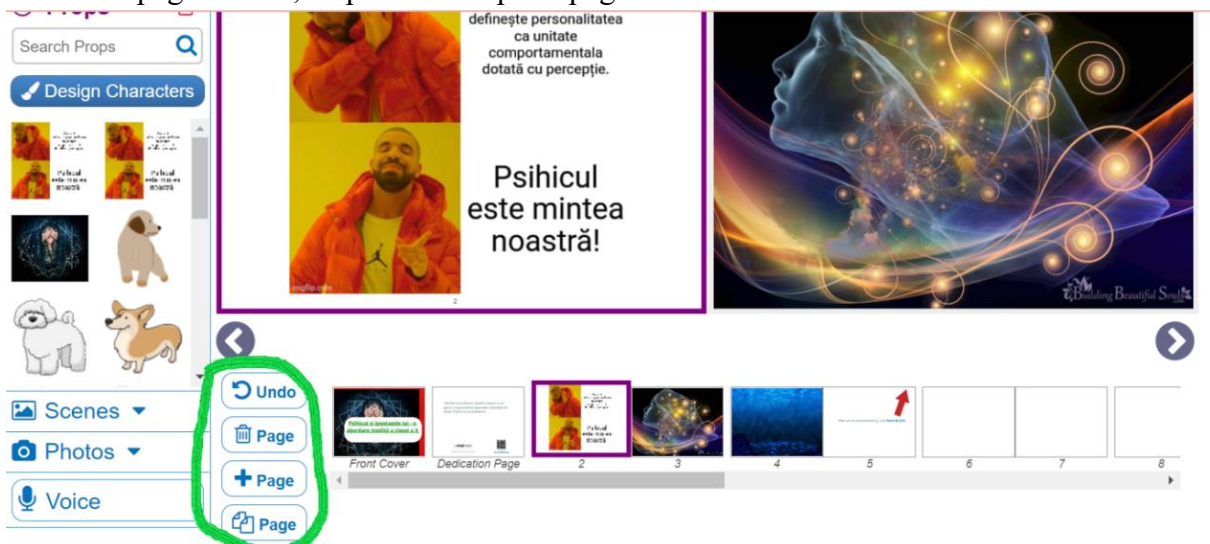
### Pasul 6

Fotografia a fost încărcată pe pagină, urmând să o dimensionăm și așezăm în pagină, fie ținând apăsat cursorul pe ea, fie glisând ghidajul de colțuri. Butoanele care apar deasupra fotografiei ne permit să o ștergem să o poziționăm mai sus sau mai jos, să îi facem o copie sau să o rotim. După aceste acțiuni, așa arată pagina 2, urmând ca celelalte pagini să fie realizate similar.



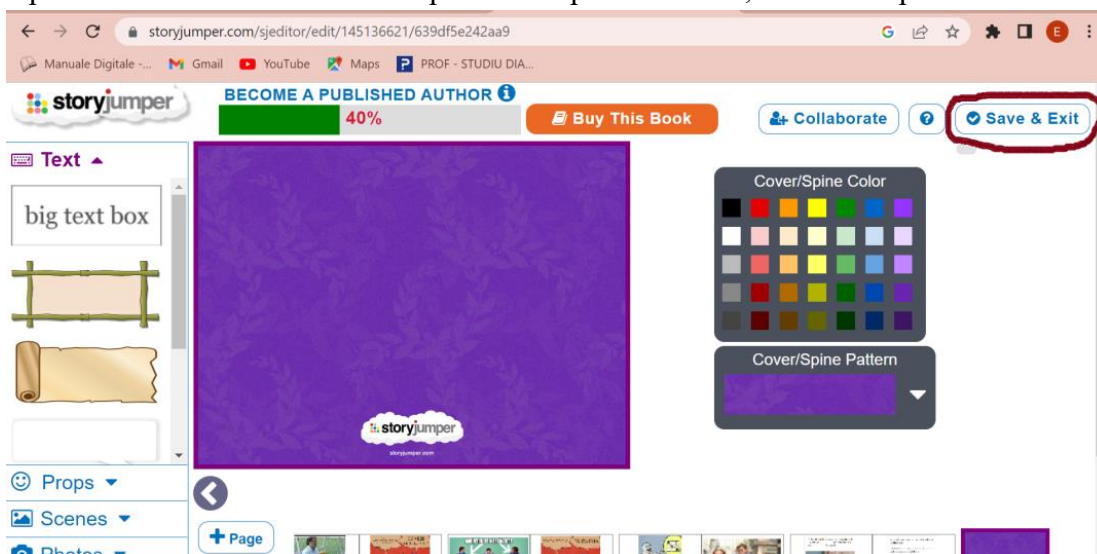


Butoanele din meniul din josul paginii ne permit să anulăm acțiunea, să ștergem o pagină, să aducem o pagină nouă, respectiv să copiem pagina.



### Pasul 7

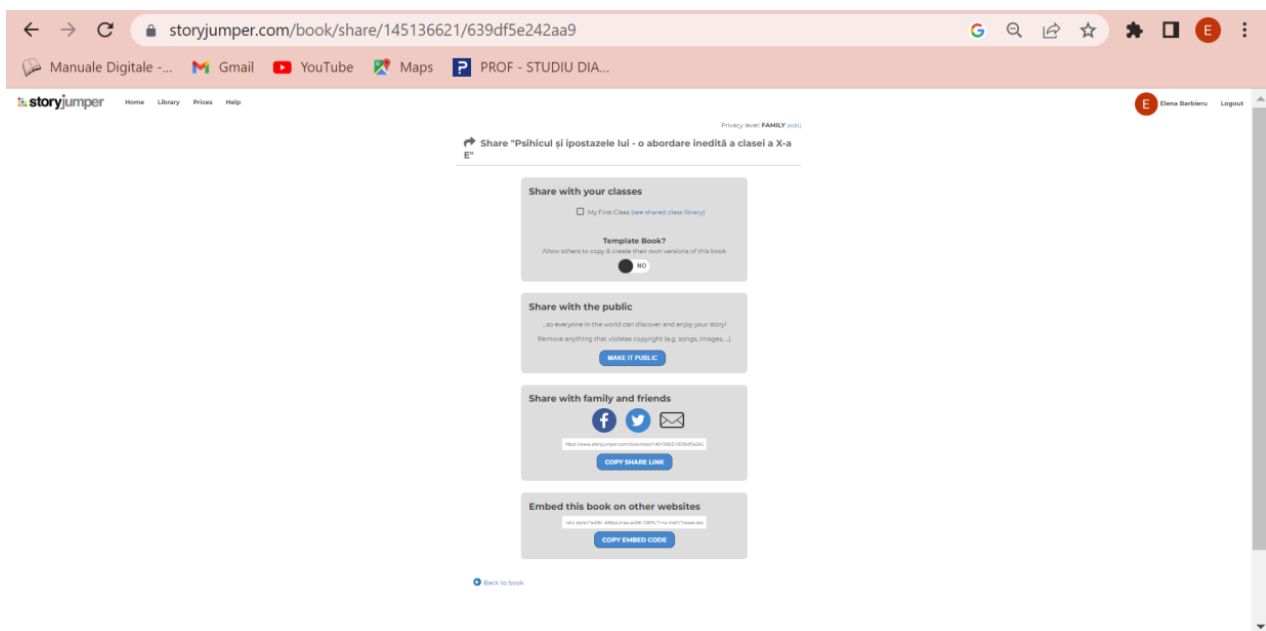
Apăsând butonul Save&Exit din partea dreaptă a ferestrei, vom salva proiectul



### Pasul 8

Apăsând butonul Share vom putea trimite link-ul către elevi, fie copiindu-l, fie distribuindu-l pe facebook, twitter sau e-mail.





\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	23.09.2022		
<b>Clasa</b>	a X-a		
<b>Profesor</b>	Elena Bărbieru		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Om și societate		
<b>Disciplina</b>	Psihologie		
<b>Subiectul</b>	Procese psihice cognitive senzoriale – Percepția		
<b>Tipul lecției</b>	predare		
<b>Durata secvenței</b>	50 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• analizarea caracteristicilor percepției</li> <li>• examinarea legilor generale ale percepției</li> <li>• caracterizarea observației și a spiritului de observație</li> <li>• explicarea percepțiilor denaturate</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• demonstrația</li> <li>• proiectul</li> <li>• lucru în grup</li> <li>• conversația</li> </ul> euristică	<ul style="list-style-type: none"> <li>• platforma Canva – hartă mentală <a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a></li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculatoare</li> <li>• videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pe grupe</li> <li>• frontal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• evaluare scrisă (hărți mentale)</li> <li>• apreciere verbală</li> </ul>
<b>Profesor:</b>			

<b>Pregătirea secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• accesând platforma Canva – secțiunea Hartă mentală (<a href="https://www.canva.com/design/DAFVGSyb8Sk/uOXFrGX6LIGpAi91B5J1pg/edit">https://www.canva.com/design/DAFVGSyb8Sk/uOXFrGX6LIGpAi91B5J1pg/edit</a>), va proiecta designul proiectului comun <i>Percepția – hărți mentale</i>, setând 5 pagini, cu șabloane diferite; pe site sunt descriși pașii pe care îi avem de urmat pentru a realiza o hartă mentală; <a href="https://www.canva.com/graphs/concept-maps/">https://www.canva.com/graphs/concept-maps/</a>, iar în Anexa 1 se regăsesc print-screen-uri despre crearea designului proiectului;</li> <li>• realizează și printează un document word cu sarcini pentru fiecare grup (Anexa 2)</li> </ul>
	<p><b>Elevi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• se vor informa despre rolul hărților mentale în învățare.</li> </ul>
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
a. va împărți elevii în șase grupuri, fiecare grup va extrage un bilet cu o sarcină (Anexa 2)	a. urmează instrucțiunile profesorului, ascultă și pun întrebări pentru clarificare;
b. deschide platforma Canva și accesează proiectul - <a href="https://www.canva.com/design/DAFOzxPVNQY/IkYWmqHg8B0E33MI0Qr8HA/edit">https://www.canva.com/design/DAFOzxPVNQY/IkYWmqHg8B0E33MI0Qr8HA/edit</a> ; le va explica ce au de făcut (vor sintetiza informațiile din manual și le vor introduce în hărțile mentale ale proiectului comun, fiecare grup având asociată o pagină, în funcție de numărul biletului extras); le arată elevilor cum pot accesa fiecare hartă, cum pot scrie, aduce modificări în șablon, etc.	b. vor deschide link-ul pe telefon, vor colabora, studia informațiile din manual și vor completa în șabloanele hărților mentale, vor pune întrebări sau vor cere indicații;
c. urmărește activitatea elevilor pe platformă (hărțile mentale realizate, corectitudinea informațiilor, corectează sau dă indicații, răspunde la eventuale întrebări)	b. vor deschide link-ul pe telefon, vor colabora, studia informațiile din manual și vor completa în șabloanele hărților mentale, vor pune întrebări sau vor cere indicații;
d. încurajează elevii să prezinte hărțile realizate, punctează aspectele relevante, clarifică și exemplifică	c. prezintă tuturor colegilor, printr-un reprezentant al grupului harta realizată; ascultă și pun întrebări.
<b>Feed-back/evaluare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aprecieri ale elevilor și profesorului despre sarcinile realizate</li> </ul>
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• elevii vor avea nevoie de ajutorul profesorului, pentru a selecta informațiile cu adevărat relevante</li> </ul>

**Bibliografie/webografie:**

- Lupșa, Elena, 2005, Psihologie: manual pentru clasa a X-a, Editura Corvin, Deva;

- Neculau, Adrian, 2005, Psihologie: manual pentru clasa a X-a, Editura Polirom, Iași;
- Zlate, Mielu, 2005, Psihologie: manual pentru clasa a X-a, Editura Aramis, București;
- [www.canva.com](http://www.canva.com), How to make a concept map,

[<https://www.canva.com/graphs/concept-maps/>], accesat în 20 septembrie 2022;

- Tutorial, <https://www.youtube.com/>, How to make mind maps for free using Canva, [<https://www.youtube.com/watch?v=0UcntYdvJWg>], accesat în 20 septembrie 2022.

## Anexe

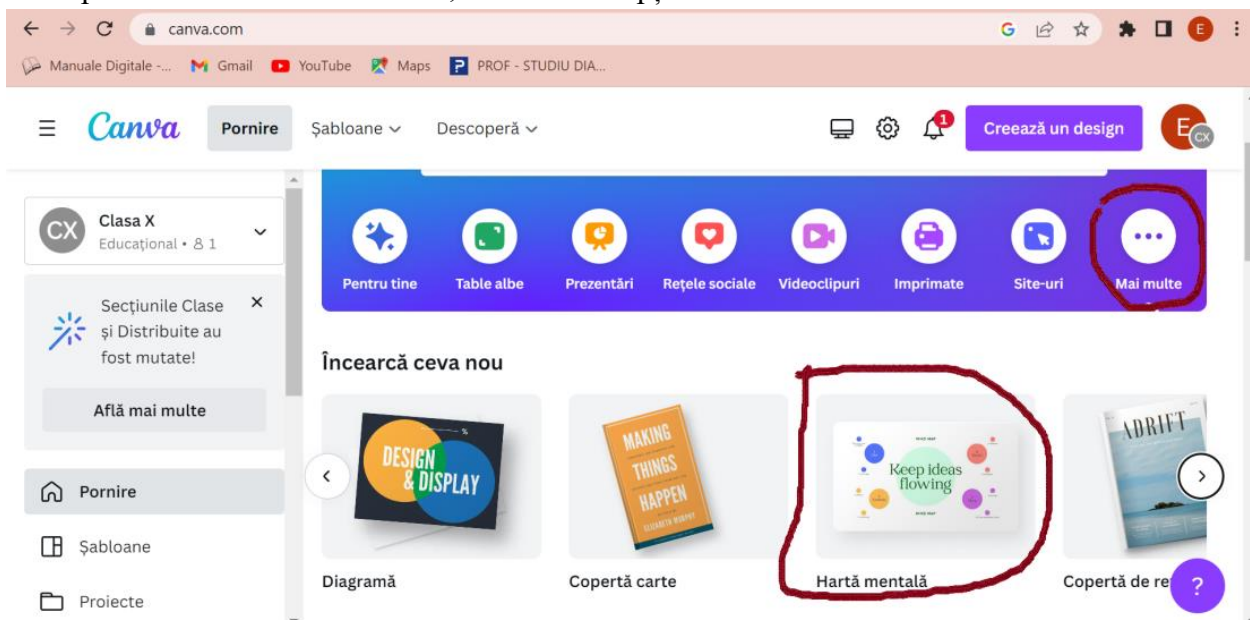
### Anexa 1

#### Pasul 1

Ne vom loga pe platforma Canva, de preferat prin utilizarea contului de gmail.

#### Pasul 2

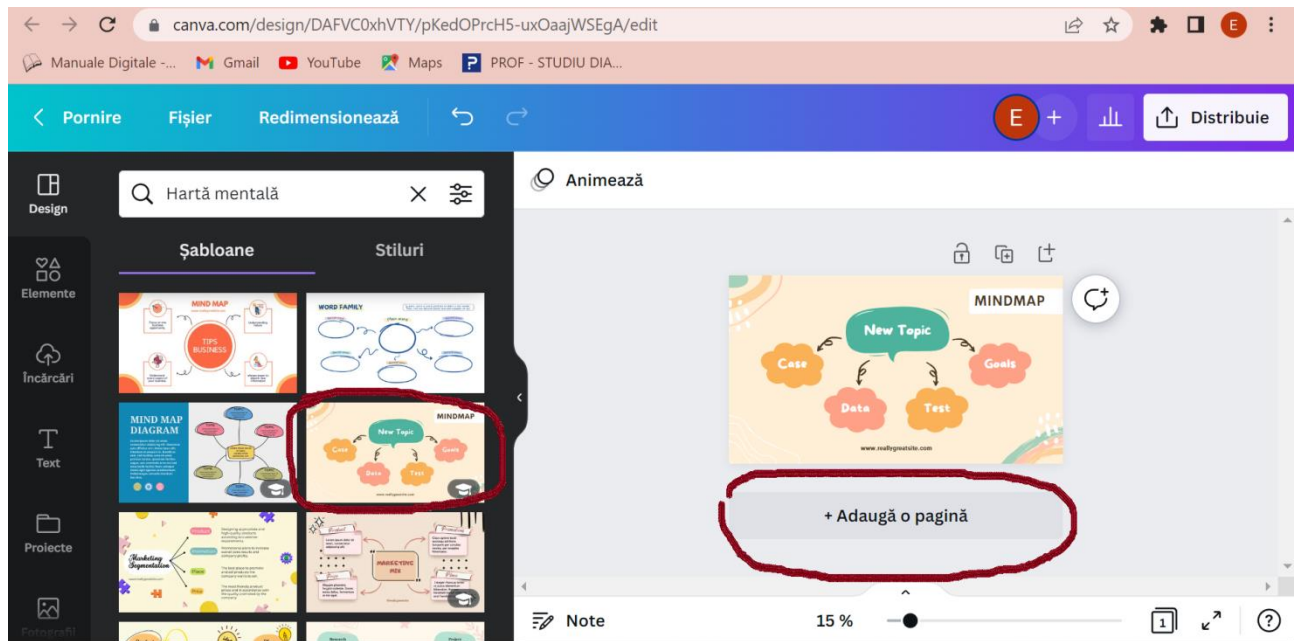
Prin apăsarea butonului Mai multe, vom accesa opțiunea Hartă mentală



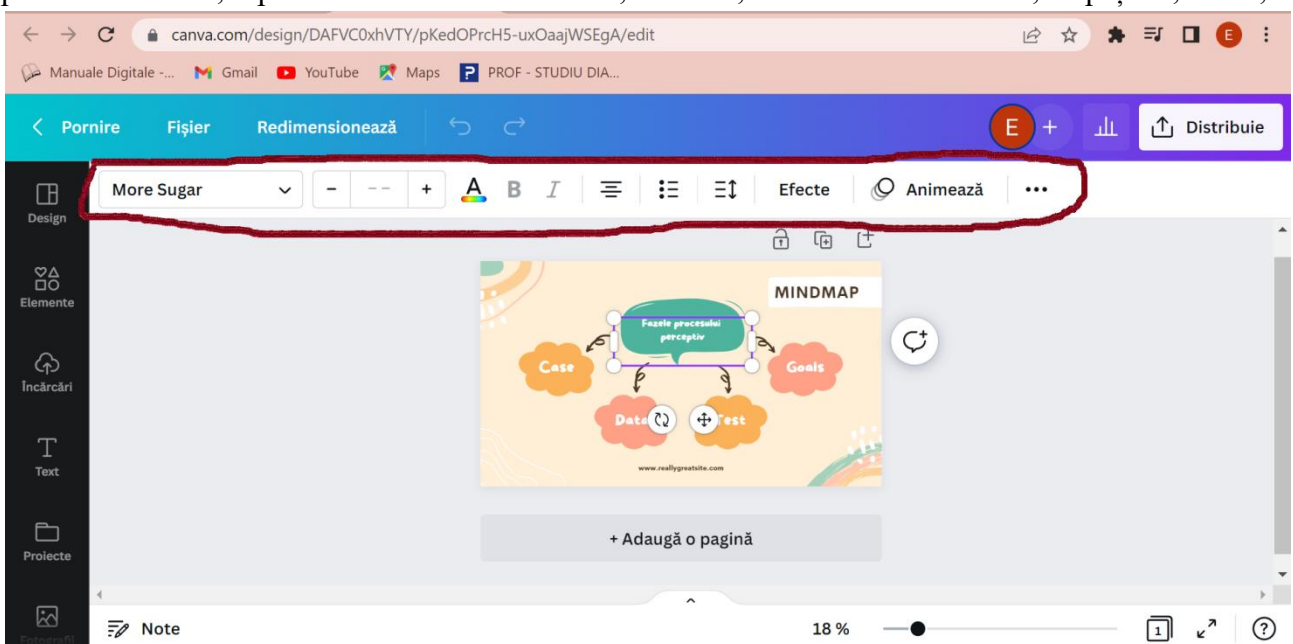
#### Pasul 3

Vom începe proiectarea hărților mentale, astfel:

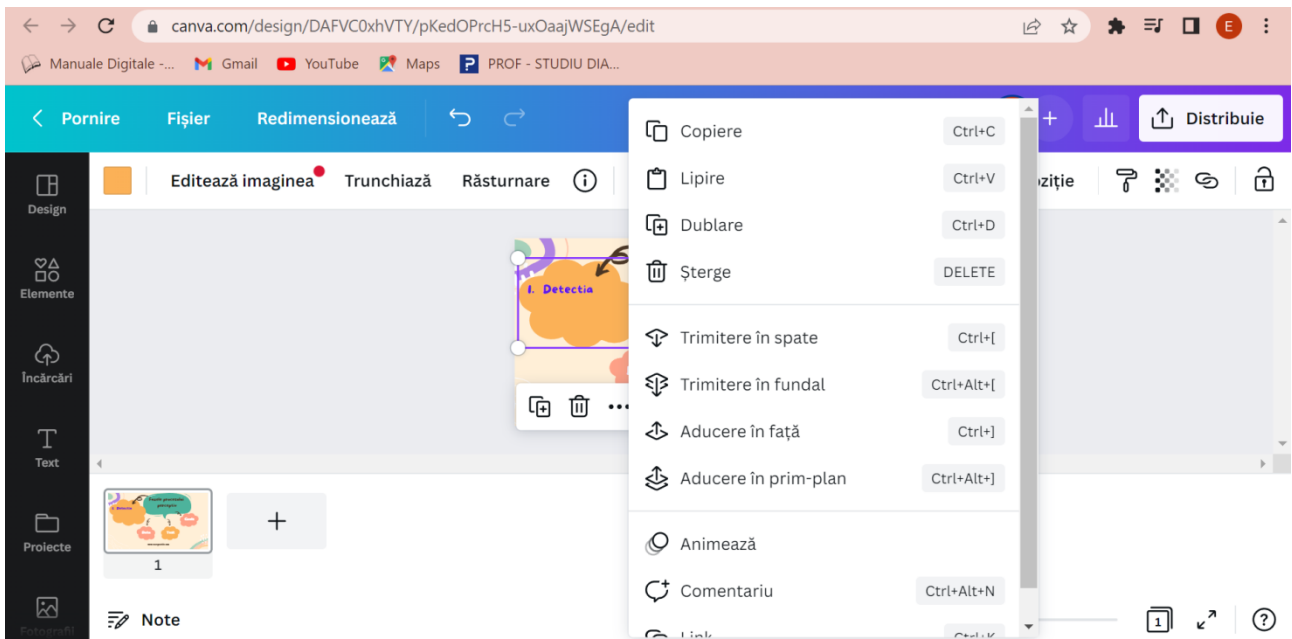
- din meniul din partea stângă, vom alege șablonul, ținând cont de modul în care ne dorim să arate harta mentală;



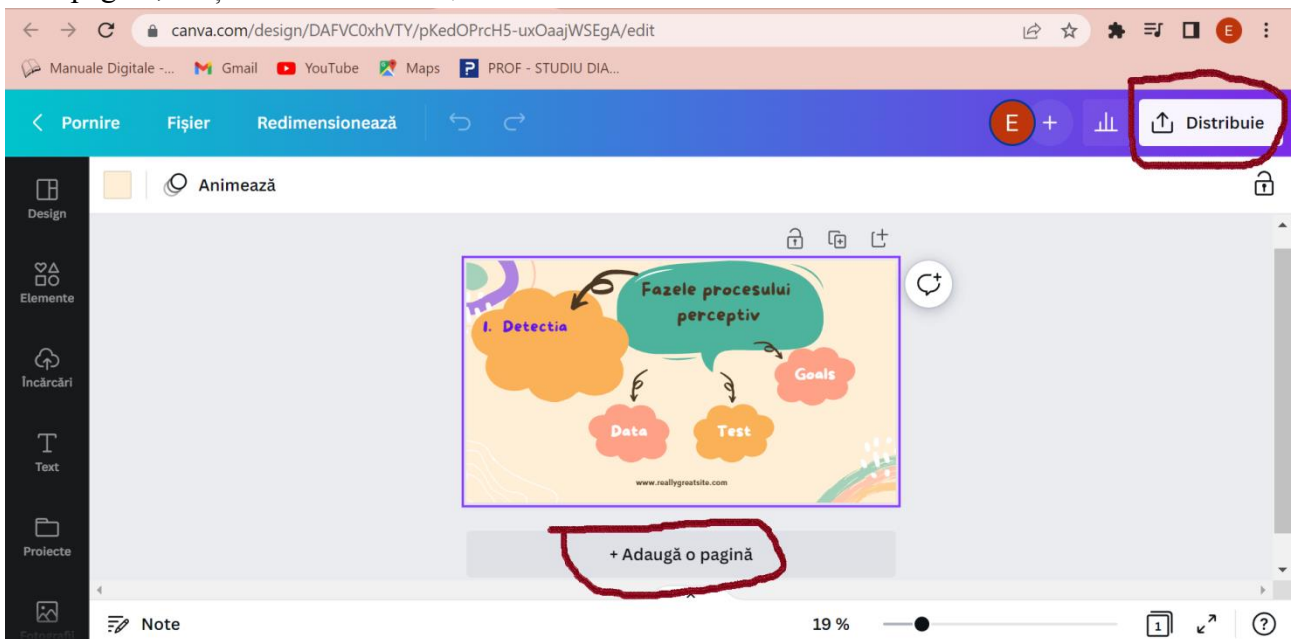
- fiecare diagramă ne permite să scriem, având o casetă care este editabilă; accesând meniul din partea de sus, putem schimba culoarea, fontul, mărimea scrisului, spațiere, etc.;



- de asemenea, fiecare diagramă poate fi redimensionată, re poziționată, ținând cursorul pe ea, iar clic dreapta deschide o serie de opțiuni, precum copiere, dublare, trimitere în spate sau în fundal, animare, etc.

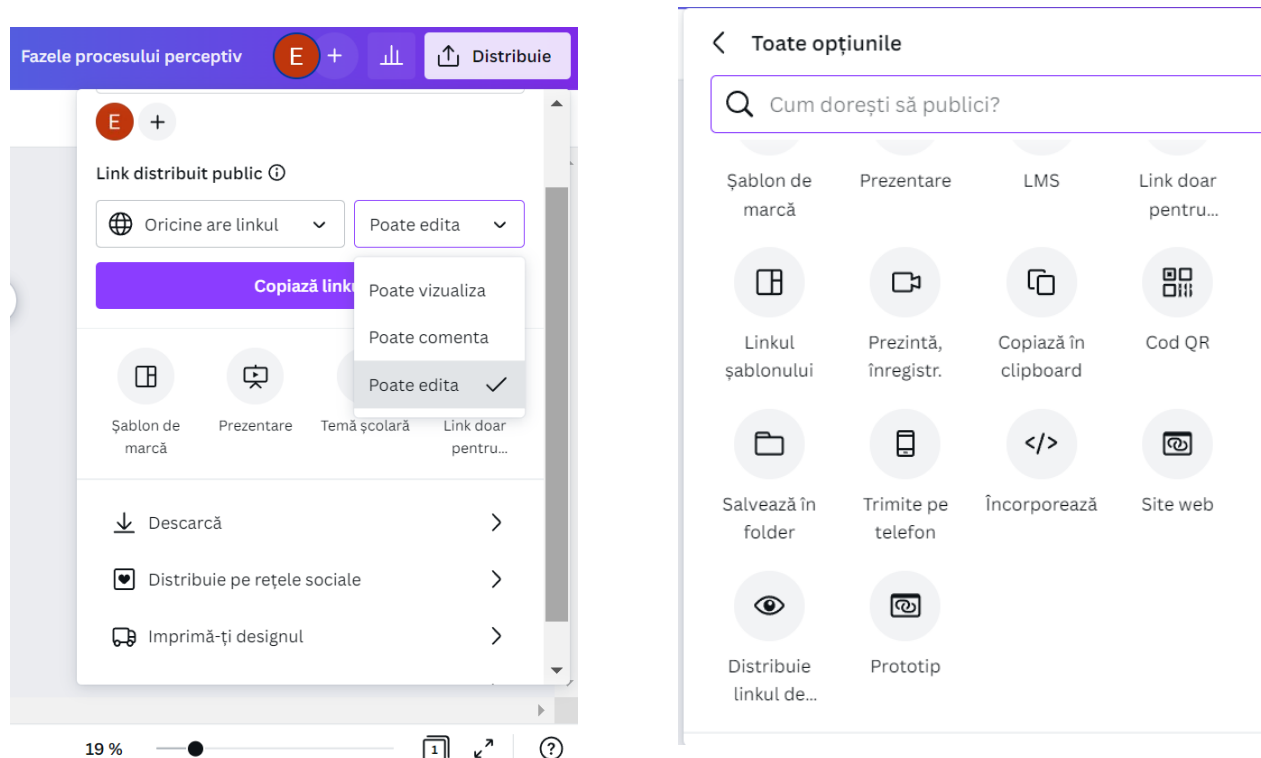


- sub prima pagină adusă proiectului avem butonul Adaugă o pagină, de unde putem să adăugăm o nouă pagină, hărții noastre mentale;



#### Pasul 4

- prin apăsarea butonului Distribuie din colțul din dreapta sus, putem accesa mai multe opțiuni legate de distribuire/publicare; deoarece dorim ca elevii să editeze, vom bifa opțiunile ca oricine are link-ul poate edita; observăm faptul că, tot de aici putem alege modalitatea de a transmite link-ul editabil elevilor prin copiere, generarea unui cod QR, prin trimitere pe telefon sau rețele sociale, iar ulterior, când este finalizat îl putem descărca în format pdf sau jpeg, imprima sau distribui.



## Anexa 2

### Sarcini echipe

1. Realizați o hartă mentală, pe baza manualului, care să surprindă definirea și caracteristicile imaginii perceptive.
2. Realizați o hartă mentală, pe baza manualului, care să surprindă fazele procesului perceptiv.
3. Realizați o hartă mentală, pe baza manualului, care să surprindă următoarele legi ale percepției:
  - legea integralității
  - legea structuralității
  - legea selectivității
4. Realizați o hartă mentală, pe baza manualului, care să surprindă următoarele legi ale percepției:
  - legea constanței perceptiv
  - legea semnificației
  - legea proiectivității
5. Realizați o hartă mentală, pe baza manualului, care să surprindă următoarele observația și spiritul de observație + iluziile perceptiv.

\*\*\*\*\*

Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale –  
disciplina Limba latină – prof. Ana-Maria Belcescu

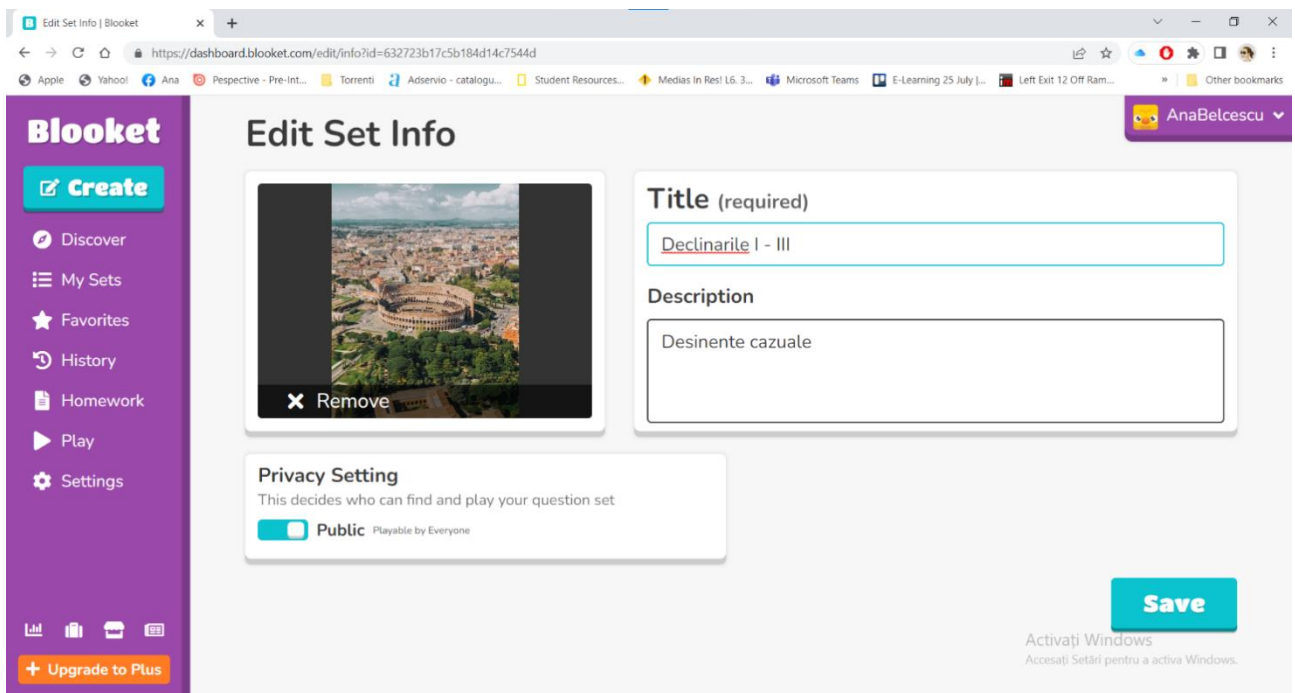
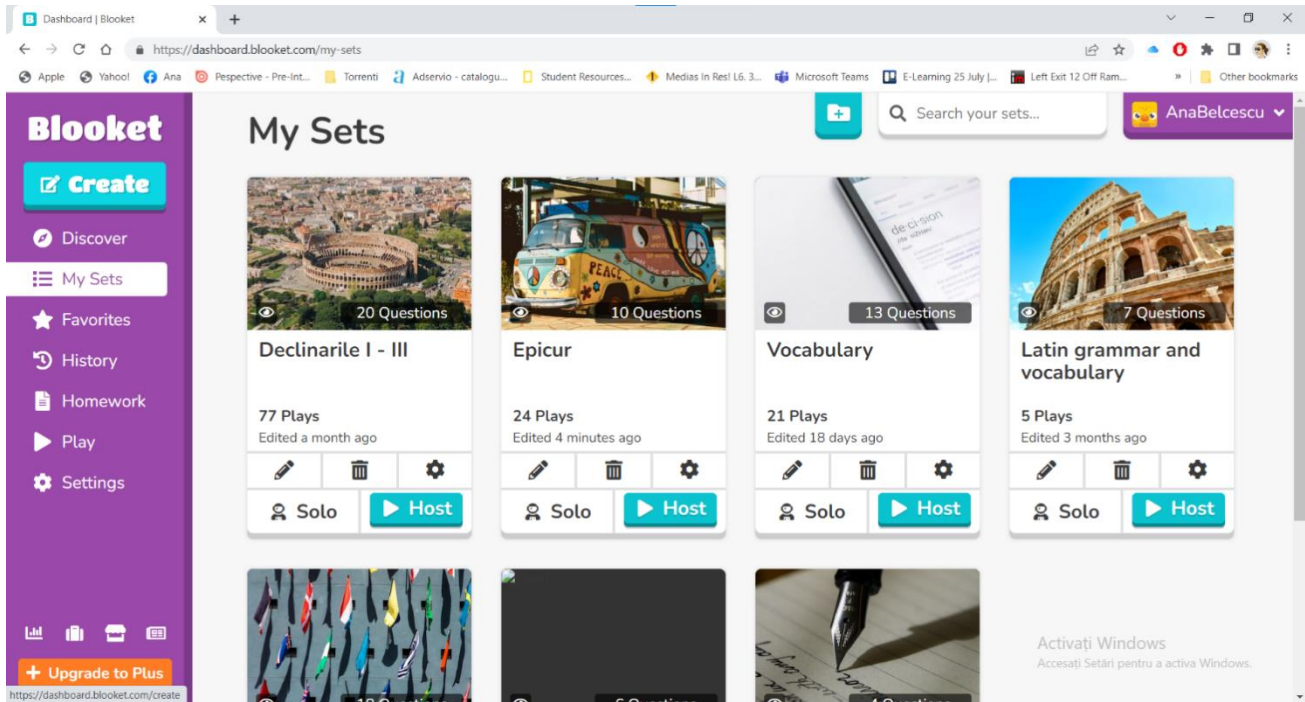
<b>Data</b>	04.10.2022		
<b>Clasa</b>	a X-a E		
<b>Profesor</b>	Ana-Maria Belcescu		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Limbă și comunicare		
<b>Disciplina</b>	Limba latină		
<b>Subiectul</b>	Recapitularea declinărilor		
<b>Tipul lecției</b>	Recapitulare		
<b>Durata secvenței</b>	15 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>fixarea desinențelor cazuale</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>jocul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>platforma Blooket</li> <li>telefoane mobile</li> <li>calculator</li> <li>videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>observare</li> <li>apreciere</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b>  <a href="https://dashboard.blooket.com/set/632723b17c5b184d14c7544d">https://dashboard.blooket.com/set/632723b17c5b184d14c7544d</a>                      a. Profesorul își face cont pe platforma Blooket.                      b. Creează jocul (Titlu, descriere, întrebări cu variante de răspuns)                      c. Setează timpul pentru fiecare întrebare.                      d. Setează mod „public”</p> <p><b>Elevi:</b> Repetă declinările</p>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
a. Se conectează pe platformă		a. Intră pe platformă de pe telefonul mobil	
b. Apasă „Host”		b. Introduce pin-ul.	
c. Alege tipul de joc		c. Răspunde la întrebări	
d. Proiectează imaginea pe televizor.		d. Îndeplinește cerințele jocului.	
<b>Feed-back/evaluare</b>	Elevii repetă desinențele într-un mod plăcut.		
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Probleme tehnice (lipsa conexiune internet/ date mobile; telefon descărcat). Modalități de depășire: Personal hotspot; lucrul în perechi.		

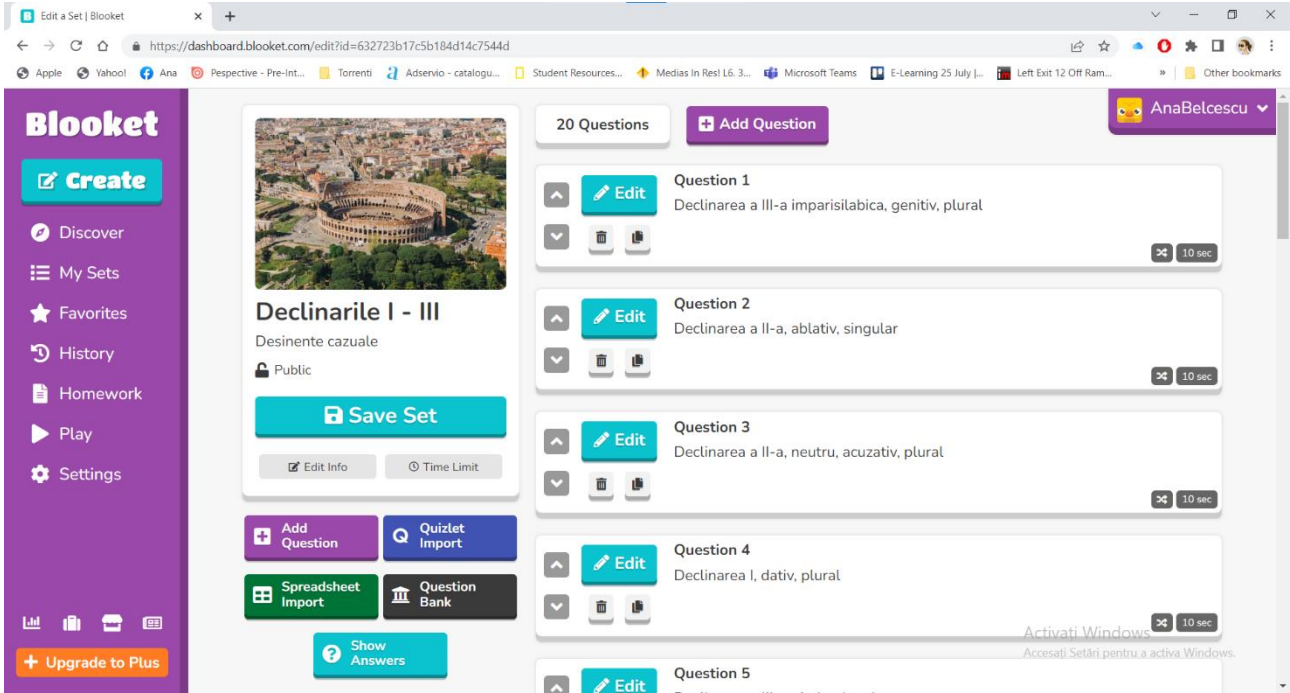
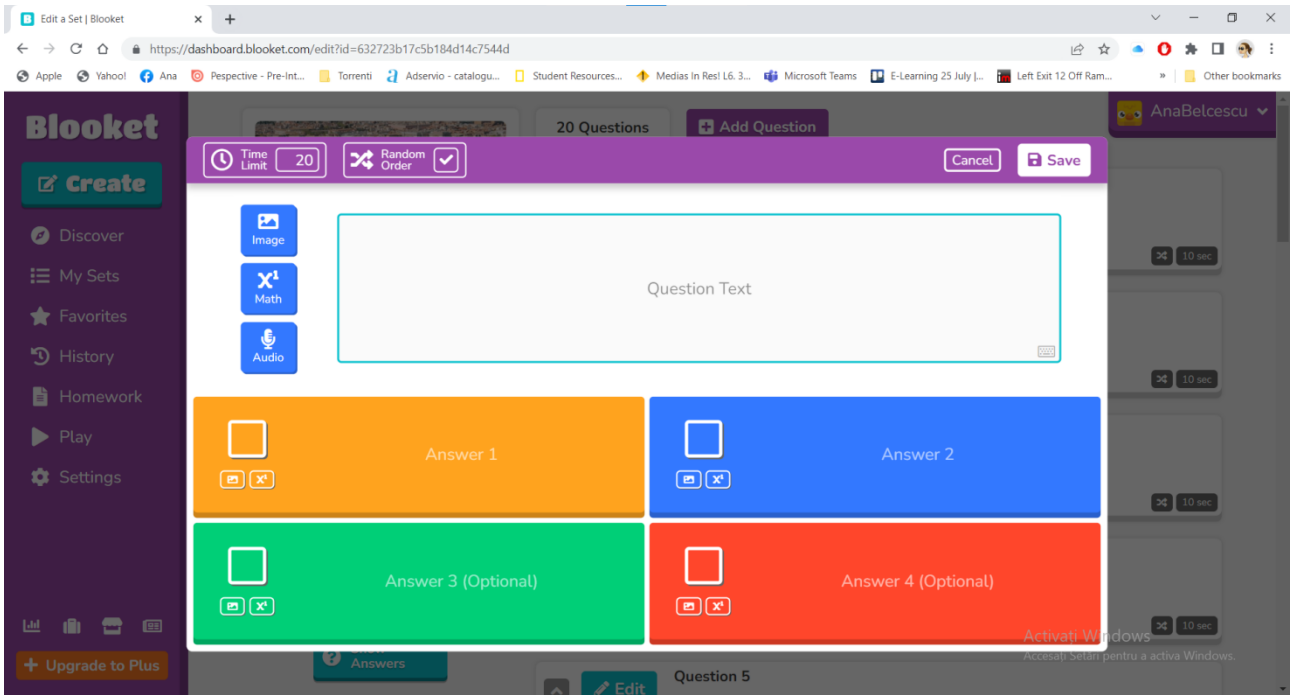


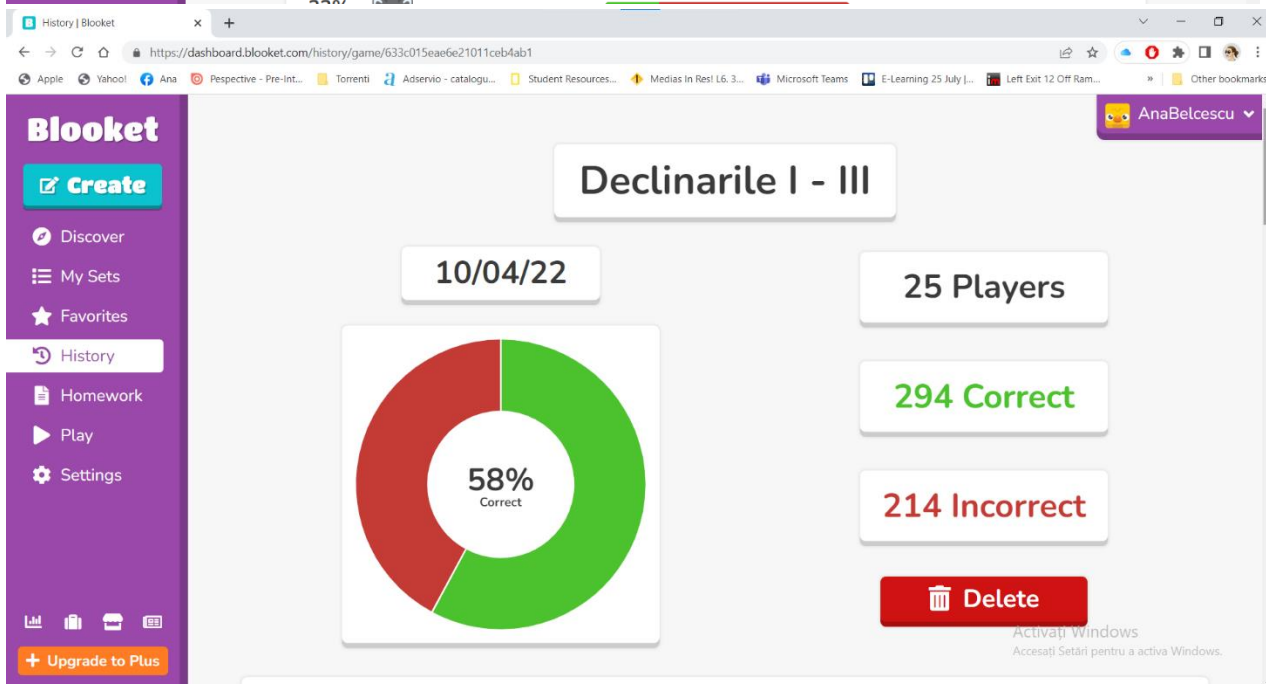
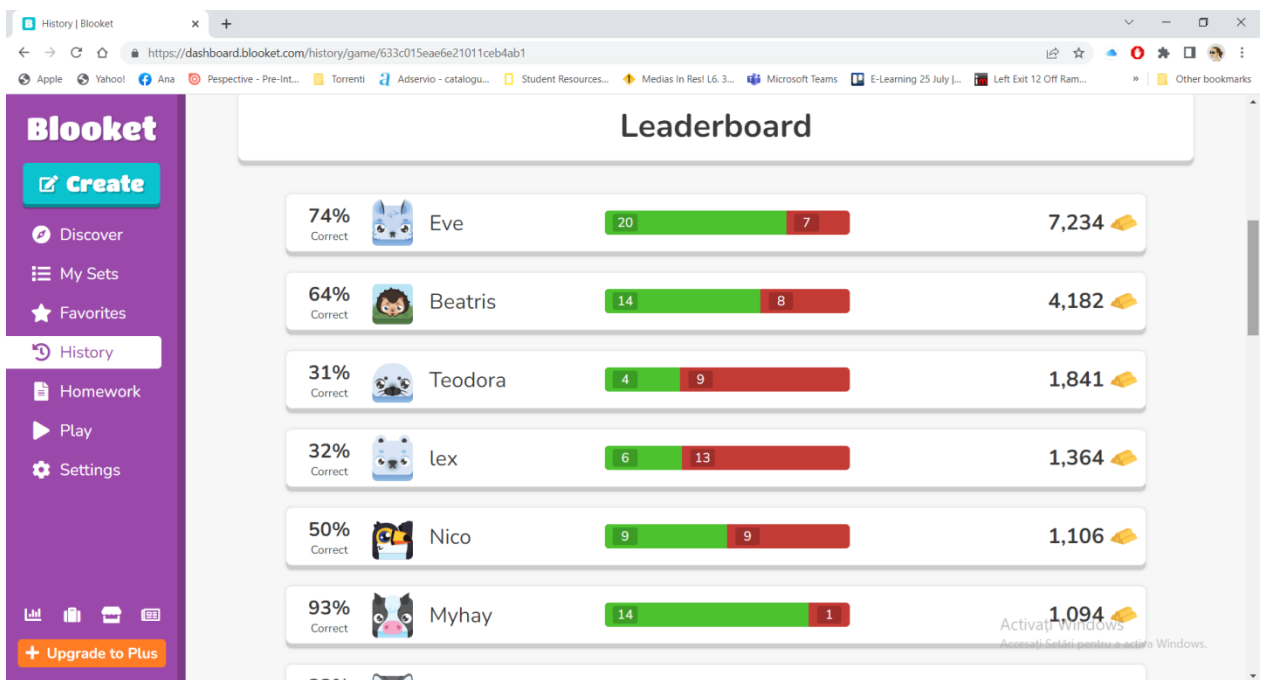
## Bibliografie/webografie:

- Tudorache, Lidia, 2019, *Manual de limba latină*, clasa a X-a, Editura didactică și pedagogică, București

## Anexe:







\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	11.10.2022
<b>Clasa</b>	a VII-a D
<b>Profesor</b>	Ana-Maria Belcescu
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași
<b>Aria curriculară</b>	Limba și comunicare
<b>Disciplina</b>	Elemente de limba latină și cultura romanica
<b>Subiectul</b>	Legenda întemeierii Romei
<b>Tipul lecției</b>	Evaluare
<b>Durata secvenței</b>	15 minute

<b>Locul desfășurării</b>	Sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aprofundarea cunoștințelor prin joc</li> <li>• evaluarea cunoștințelor prin joc</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• jocul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• platforma Kahoot</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontala</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare</li> <li>• apreciere</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<b>Profesor:</b>		
	<p>a. își face cont pe platforma Kahoot.</p> <p>b. Redactează o serie de întrebări și răspunsuri</p> <p>c. Setează jocul pe modul „Public”</p>		
	<b>Elevi:</b> Învăță legenda.		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
a. Deschide calculatorul		a. Intra pe platforma Kahoot	
b. Se loghează pe platforma		b. Introduce pin-ul	
c. Intră în Library – My Folders		c. Joaca	
d. Proiectează jocul pe videoproiector.			
<b>Feed-back/evaluare</b>	Un joc popular printre elevi.		
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Lipsa conexiune Internet – modalitate de depășire: hotspot de pe telefon.		

## Anexe:

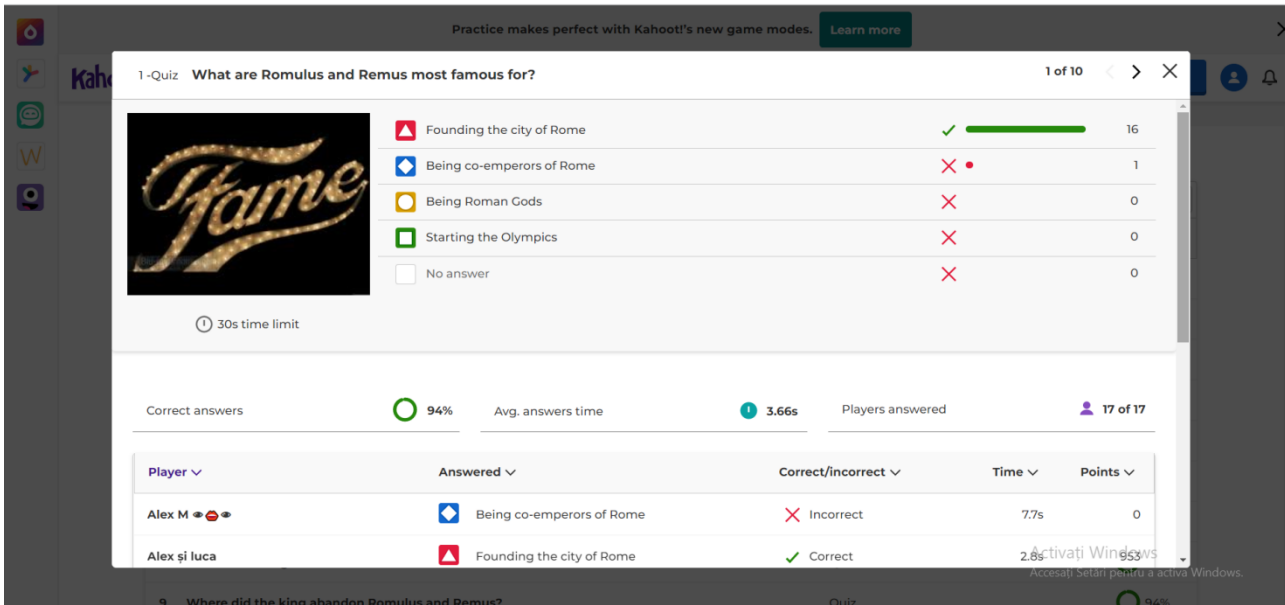
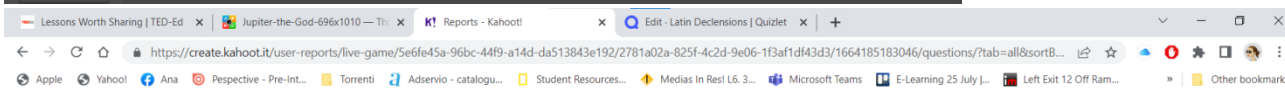
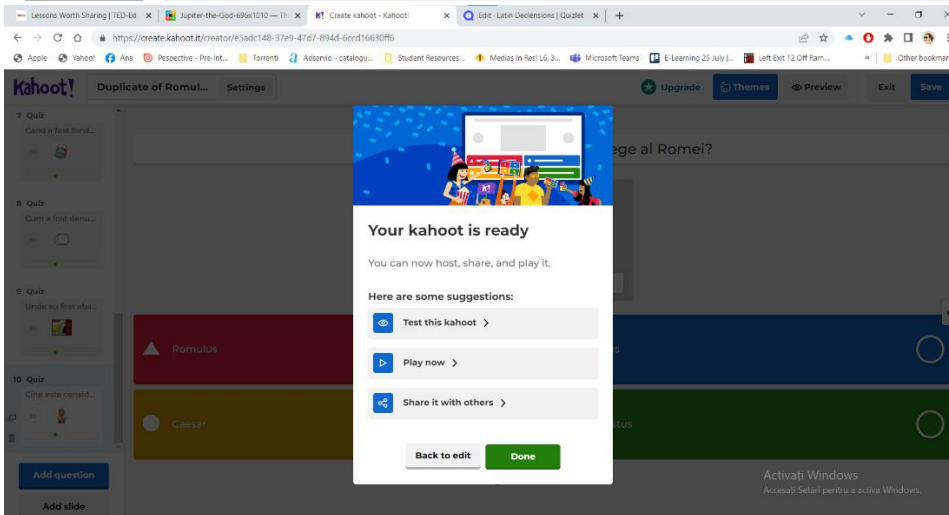
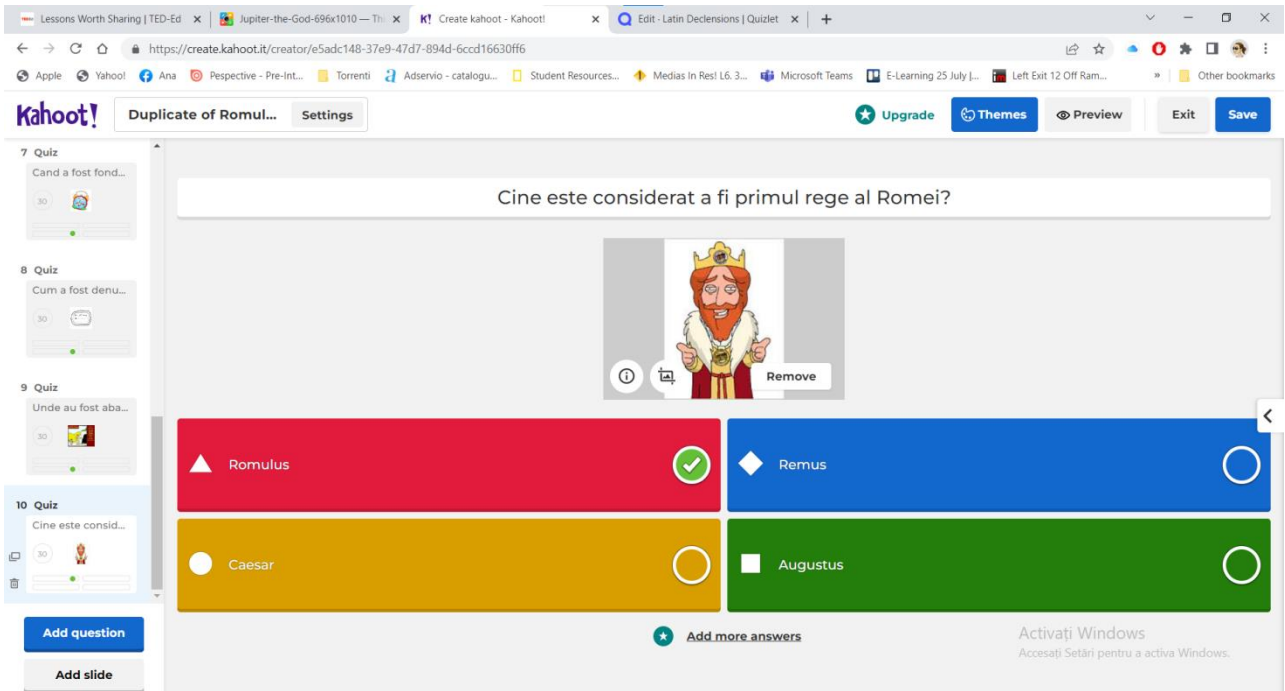
Practice makes perfect with Kahoot's new game modes. [Learn more](#)

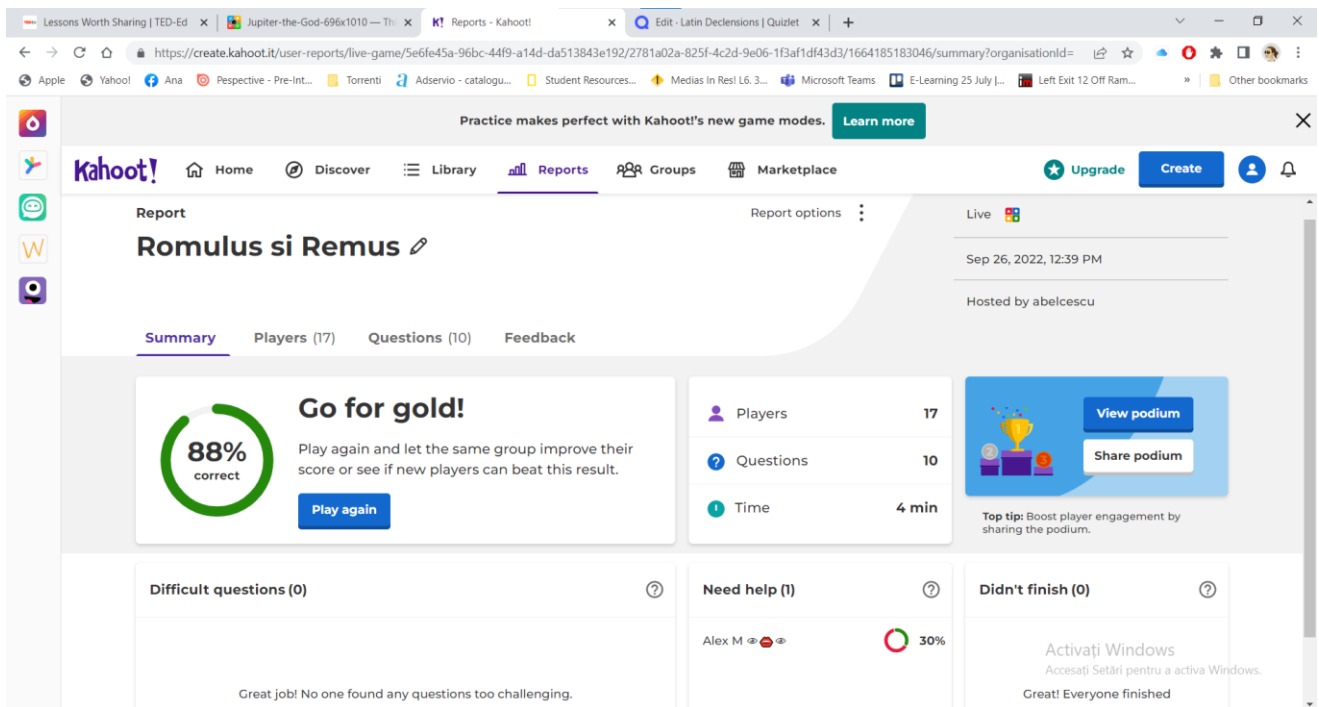
Kahoot! Home Discover Library Reports Groups Marketplace Upgrade Create

Hosted by abelcescu

Summary **Players (15)** Questions (10) Feedback

All (15)	Didn't finish (2)	Teams (5)	Search			
Nickname	Team name	Rank	Correct answers	Unanswered	Final score	
adriana	Team Fire	1	100%	—	9 795	
Andrada	Team Fire	2	100%	—	9 778	
Denisa	Team Fire	3	100%	—	9 760	
DARIUSICA	Team Forest	4	100%	—	9 617	
Flavia	Team Forest	5	90%	—	8 678	
Andreeaa	Team Sunset	6	90%	—	8 666	
Sofia	Team Forest	7	90%	—	8 559	Activati Windows Accesati Setari pentru a activa Windows.
Meli & Ema	Team Sunshine	8	90%	—	8 500	





\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	12.10.2022		
<b>Clasa</b>	a X-a E		
<b>Profesor</b>	Ana Belcescu		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Limbă și comunicare		
<b>Disciplina</b>	Limba latină		
<b>Subiectul</b>	Iulius Caesar		
<b>Tipul lecției</b>	Predare - învățare		
<b>Durata secvenței</b>	15 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>extragerea informațiilor dintr-un film</li> <li>formularea de idei pe baza informațiilor din film</li> <li>aflarea unui punct de vedere în privința asasinării lui Iulius Caesar și comentarea pe marginea lui.</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conversatia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>platforma Ted Ed</li> <li>platforma Youtube</li> <li>telefoane mobile</li> <li>calculator</li> <li>videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>individuala</li> <li>frontala</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>conversatia</li> <li>observatia</li> </ul>
<b>Profesor:</b>			



<b>Pregătirea secvenței</b>	<a href="https://ed.ted.com/on/9Oi51C4U">https://ed.ted.com/on/9Oi51C4U</a> a. Profesorul găsește un videoclip pe Youtube b. Pe marginea videoclipului, formulează întrebări în secțiunea „Think”; adaugă informații în secțiunea „Dig Deeper” și formulează o întrebare generală pe tema dată în secțiunea „Discuss”, acolo unde elevii își pot răspunde unul altuia în comentarii sau pot reacționa la comentariile celorlalți.	
	<b>Elevi:</b> a. își fac cont pe platforma TedEd	
<b>Derularea secvenței</b>		
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>
a. Trimite linkul lecției cu câteva zile înainte (Adservio)		a. Elevii urmăresc filmul și răspund la întrebări acasă.
b. Explica elevilor în ce constă platforma		
<b>Feed-back/evaluare</b>	O alta modalitate de a prezenta informații și de a evalua, apreciata de elevi.	
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Lipsa conexiune Internet – modalitate de depășire: hotspot; lipsa interes – modalitate de depășire: notarea elevilor pe baza activității lor.	

### Bibliografie/webografie:

- <https://youtu.be/wgPymD-NBQU> - *The Assassination of Julius Caesar*
- <https://ed.ted.com/lessons/the-great-conspiracy-against-julius-caesar-kathryn-tempest>

### Anexe:

The screenshot shows the TED-Ed website interface. At the top, there is a search bar and navigation links: Discover, Create, Get Involved, and Support. A user profile menu is open, showing options like 'Your Library', 'Your Lessons', 'Notifications', and 'Sign out'. Below the navigation, there is a promotional banner for daily lesson plans. The main content area displays a grid of lesson cards under the heading 'Subjects All Subjects'. The cards include:

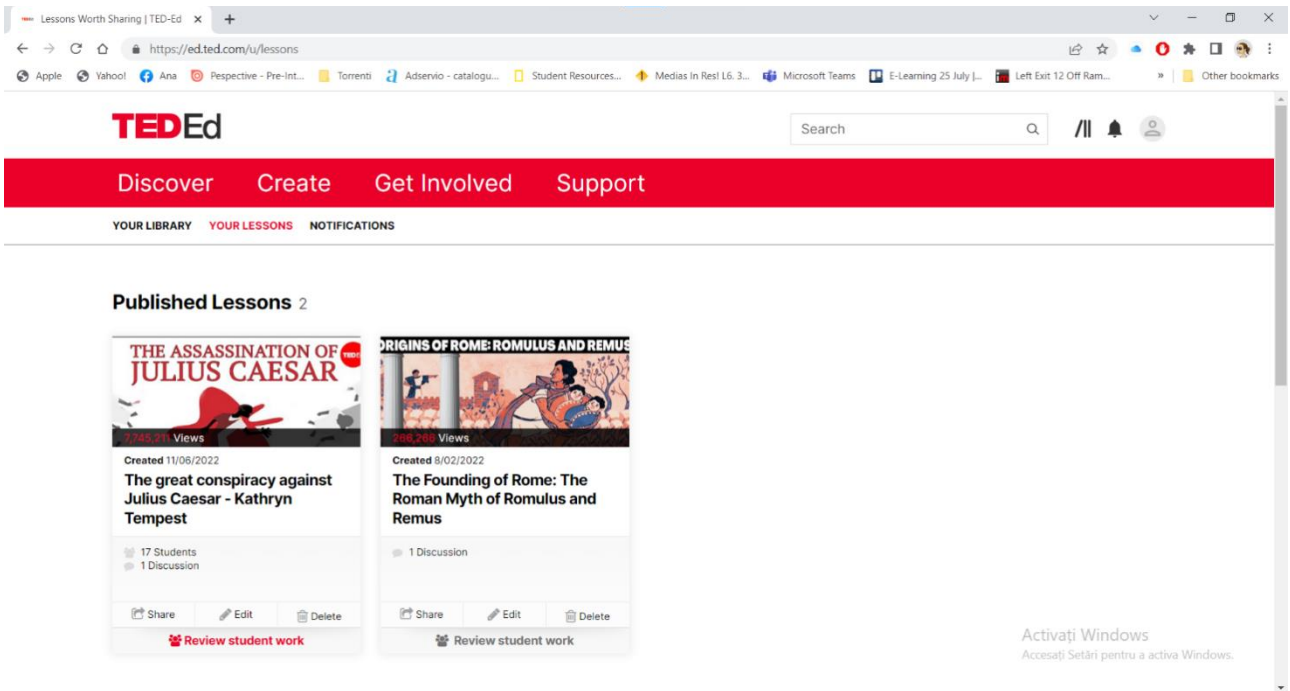
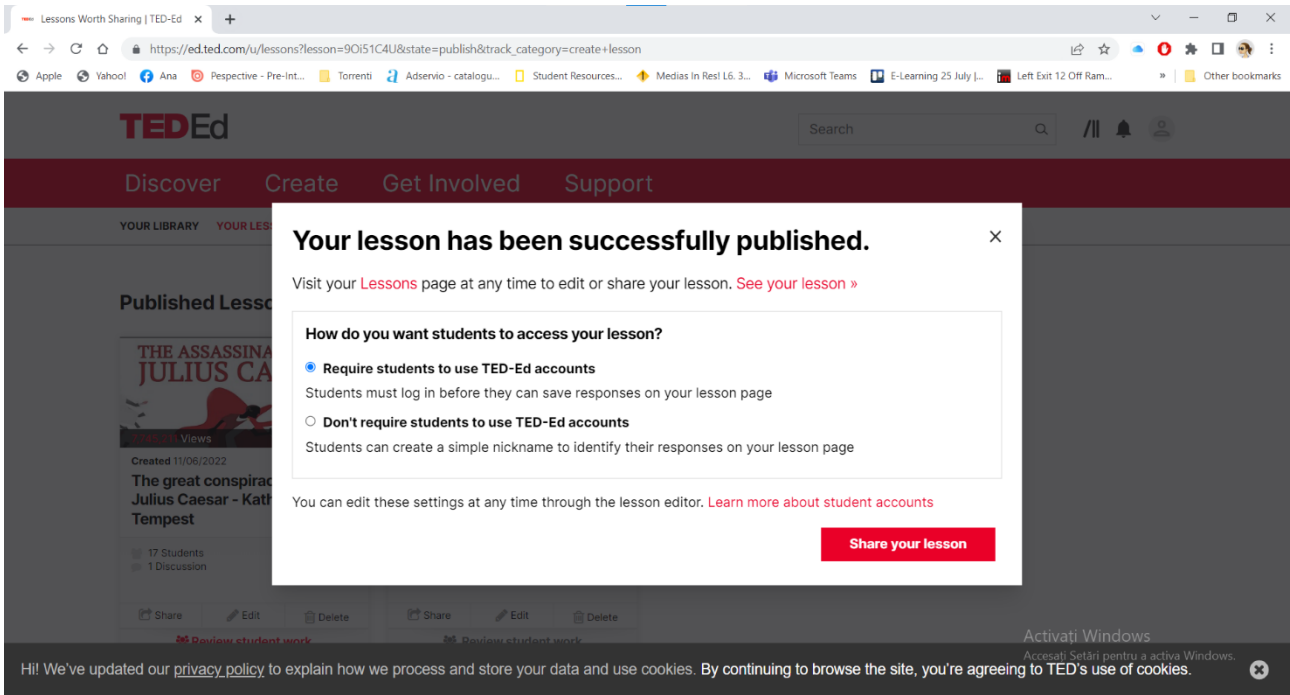
- THE DARK HISTORY OF ZOMBIES** (Philosophy & Religion, 05:10)
- THE TAXONOMY OF CANDY** (Science & Technology, 06:32)
- Why are there so many types of apples?** (Science & Technology, 04:28)
- WHY IS IT SO FUN TO BE SCARED?** (Psychology, 04:29)

The screenshot shows the TED-Ed website interface. At the top, there's a navigation bar with 'Discover', 'Create', 'Get Involved', and 'Support'. Below this, it says 'LESSON CREATED BY ANA BELCESCU USING TED-Ed's LESSON CREATOR' and 'VIDEO FROM TED-Ed YOUTUBE CHANNEL'. The main content area is titled 'Let's Begin...' and contains a paragraph in Romanian: 'Pe 15 martie, 44 a.Chr. Iulius Caesar a fost asasinat de un grup de aproximativ 60 de senatori. De ce voiau acești auto-intitulați "Eliberatori" să îl omoare? Și de ce Brutus, a cărui viață fusese salvată de Caesar, s-a alăturat conspirației?'. To the left of the text is a video thumbnail for 'THE ASSASSINATION OF JULIUS CAESAR' with a red play button. To the right, there are four buttons: 'Watch', 'Think', 'Dig Deeper', and 'Discuss'. At the bottom, there's a Windows watermark and a cookie consent banner.

The screenshot shows the review section of the TED-Ed lesson. The navigation bar is the same. The main content area is titled 'Let's Begin...' and contains the same Romanian text as the previous screenshot. Below the text, there are eight numbered circles (1-8) representing a progress indicator. Below the progress indicator, there's a question in Romanian: 'La expulzarea carui rege tiran a ajutat Lucius Junius Brutus?'. There are three multiple-choice options: 'A Tarquinius Superbus', 'B Tarquinius Crudelis', and 'C Tarquinius Stultus'. To the right, there's a video thumbnail for 'THE ASSASSINATION OF JULIUS CAESAR' with a red play button. Below the thumbnail, there are four buttons: 'Watch', 'Think', 'Dig Deeper', and 'Discuss'. At the bottom, there's a Windows watermark and a cookie consent banner.

The screenshot shows the TED-Ed website interface. At the top, there is a search bar and navigation links: Discover, Create, Get Involved, and Support. Below the navigation bar, the video title "The great conspiracy against Julius Caesar" is displayed. The video player shows a red silhouette of a person falling. To the right of the video player, there are buttons for "Watch", "Think", "Dig Deeper", and "Discuss". Below the video player, there is a section titled "Additional Resources for you to Explore" with text about Julius Caesar and Marcus Brutus. At the bottom of the page, there is a Windows watermark and a cookie consent banner.

The screenshot shows a discussion thread on the TED-Ed website. The discussion is titled "De ce asasinarea lui Caesar si actiunile lui Brutus ne fascineaza si in ziua de azi?". The discussion was originally posted by Ana Belcescu. Below the title, there are two comments. The first comment is by MARIA PETRACHE, who has completed the lesson. The second comment is by Alexandra Alvanoale, who has also completed the lesson. To the right of the discussion, there is a video player for "The great conspiracy against Julius Caesar" with buttons for "Watch", "Think", "Dig Deeper", and "Discuss". At the bottom of the page, there is a Windows watermark and a cookie consent banner.



Student Name	Last Activity	Multiple Choice	Open Answer	Discussions	Student Responses
Katherine Patricia Prodan	October 11, 2022 12:23	5 / 5 Completed	0 / 3 Completed	0 Replies	Review »
Paul Eduard Cormoș	October 11, 2022 12:18	5 / 5 Completed	0 / 3 Completed	0 Replies	Review »

\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	17.10.2022
<b>Clasa</b>	a VII-a C
<b>Profesor</b>	Ana Belcescu
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași
<b>Aria curriculară</b>	Limbă și comunicare
<b>Disciplina</b>	Elemente de limba latină și cultură romanică
<b>Subiectul</b>	Mitologie



<b>Tipul lecției</b>	Predare		
<b>Durata secvenței</b>	15 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• asocierea zeilor din mitologia greaca cu cei din mitologia latină</li> <li>• asimilarea unor informații noi</li> <li>• proiectarea unui poster interactiv</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• expunerea</li> <li>• vizionarea unui film</li> <li>• vonversatia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• platforma ThingLink</li> <li>• calculator</li> <li>• videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontala</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observatia</li> <li>• aprecierea</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b> <a href="https://www.thinglink.com/scene/1611654396691611649">https://www.thinglink.com/scene/1611654396691611649</a></p> <p>a. își face cont pe platforma ThingLink</p> <p>b. Importă o fotografie relevanta pentru lecție</p> <p>c. Selectează informații, uploadează filmulețe de prezentare; trimite link-ul elevilor.</p> <p><b>Elevi:</b> Nu au nimic de pregătit în prealabil.</p>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
a. Deschide calculatorul		a. Notează în caiete ideile principale	
b. Accesează platforma ThingLink		b. Urmăresc filmulețul.	
c. Proiectează posterul pe videoproiector			
d. Preda folosind posterul interactiv.			
<b>Feed-back/evaluare</b>	Platforma propune mai multe tipuri de organizare a lecției (postere interactive; tururi virtuale, linii cronologice, etc), astfel incat fiecare profesor o poate folosi ca punct de plecare în predare sau ca metoda de evaluare.		
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Lipsa conexiune Internet – modalitate de depășire: hotspot		

**Bibliografie/webografie:**

<https://www.thinglink.com/scene/1611654396691611649>

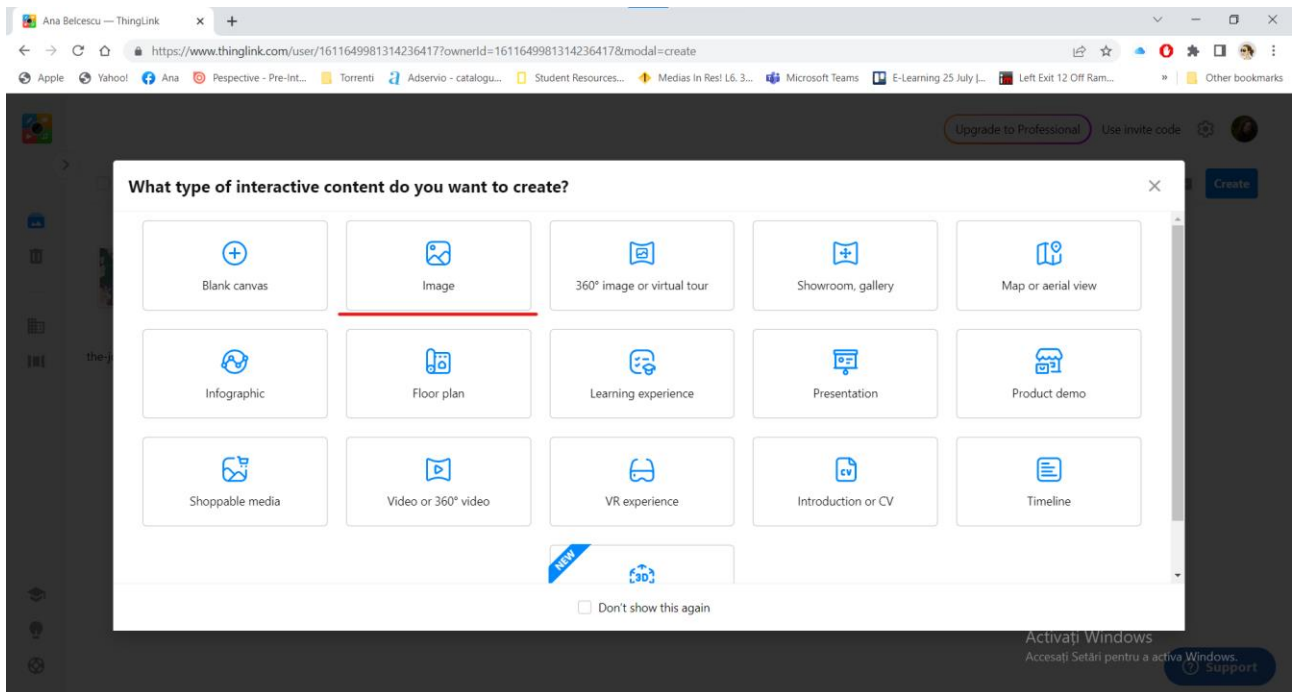
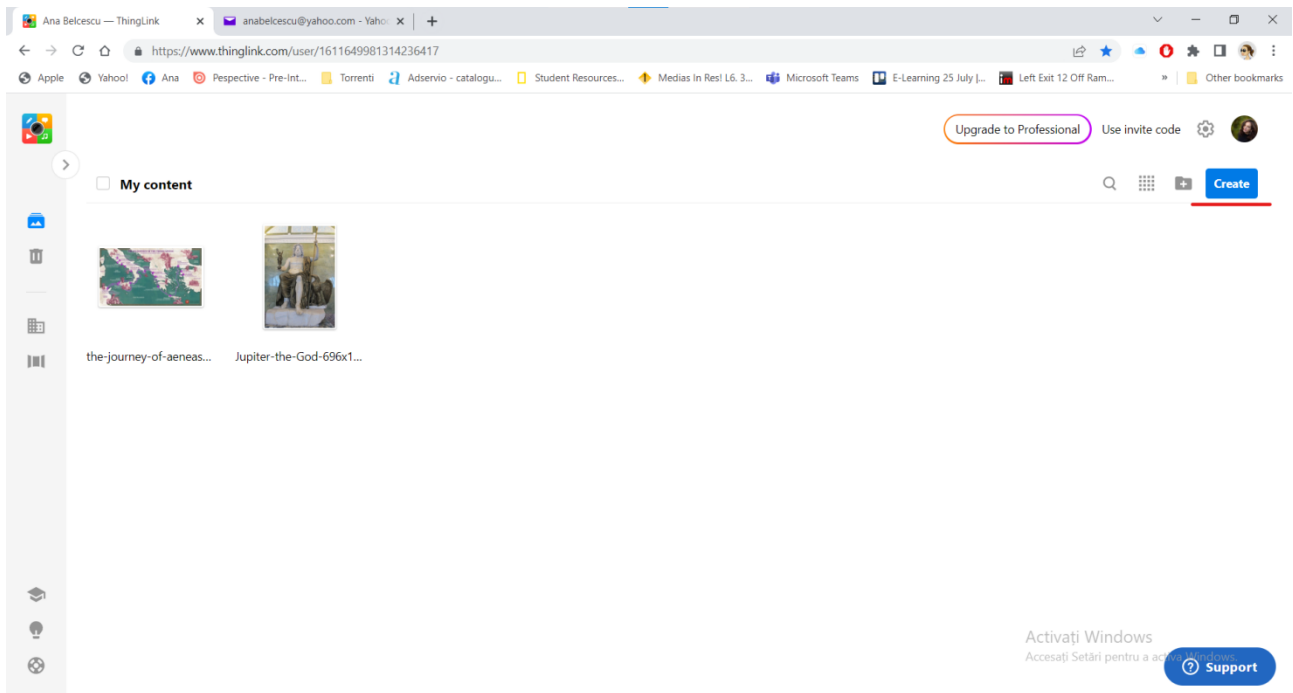
<https://www.britannica.com/topic/Jupiter-Roman-god>

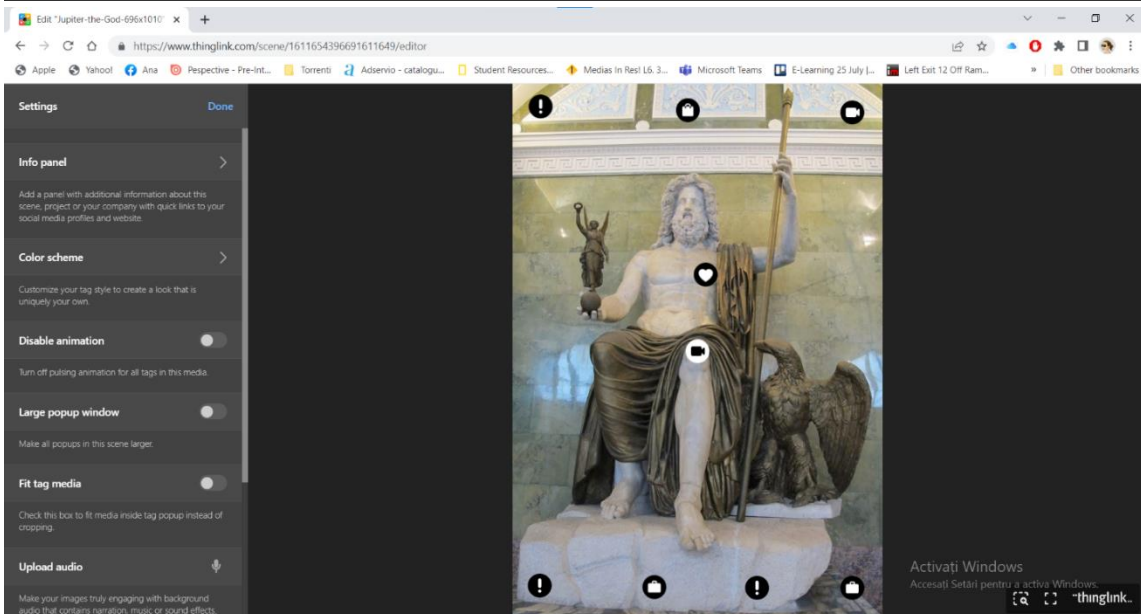
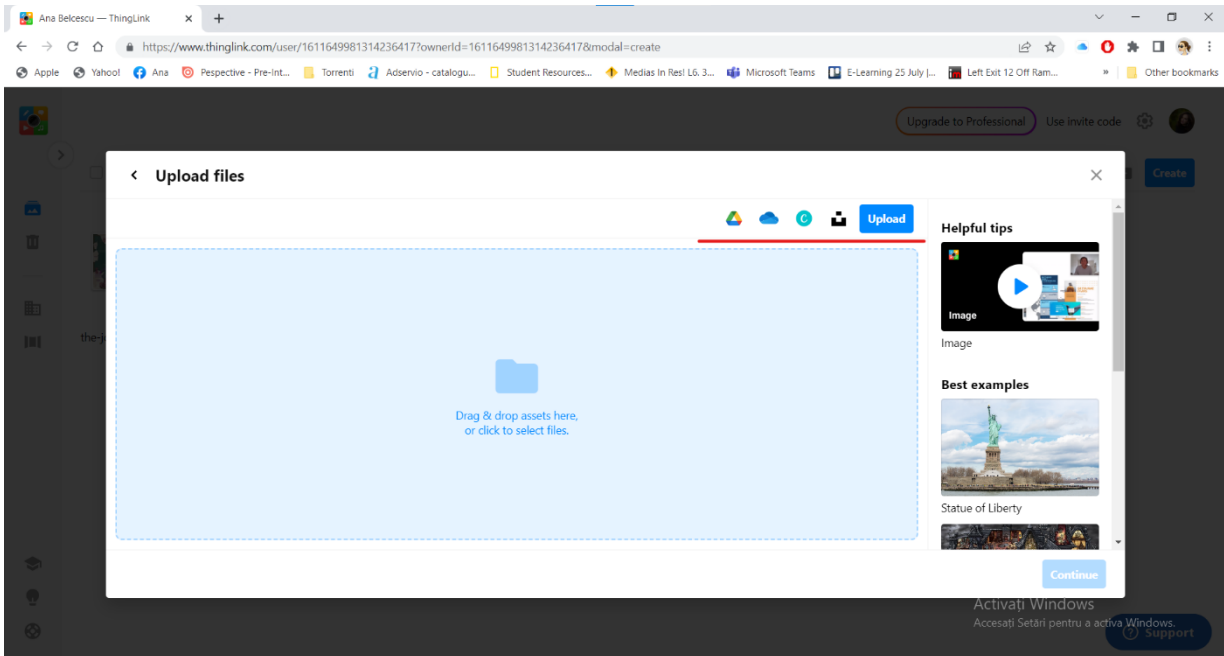
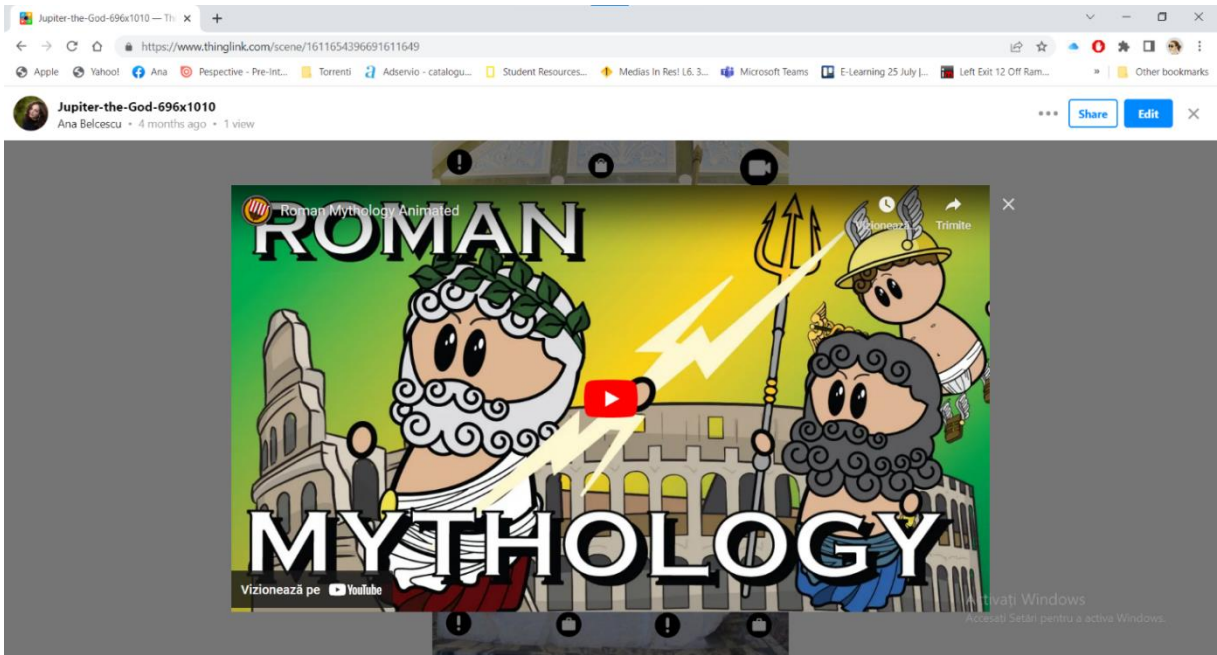
<https://youtu.be/iPAwnvyN6xw> (Roman Mythology)

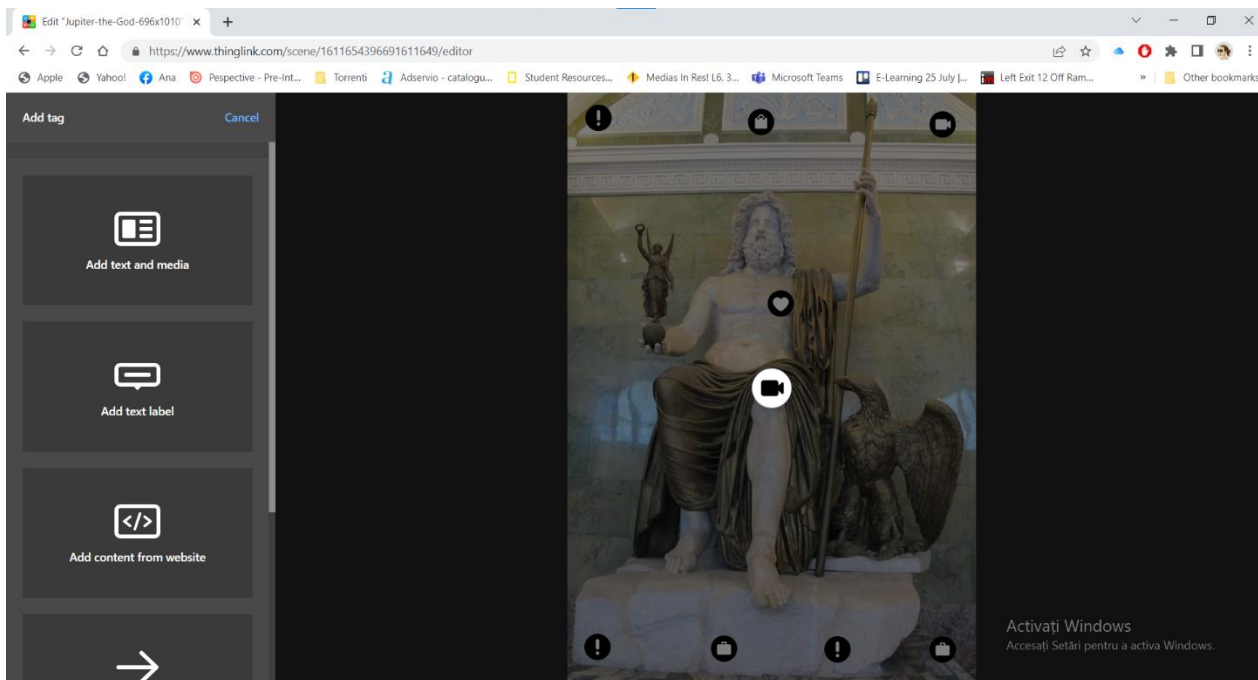
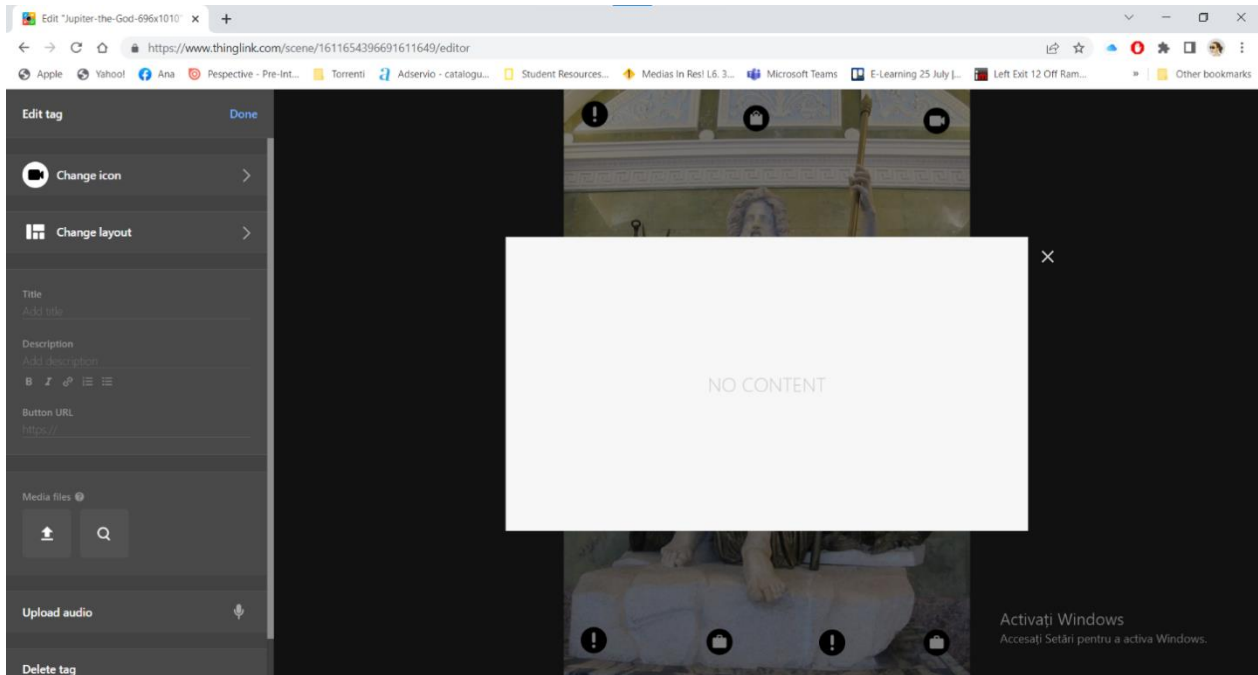
<https://youtu.be/kkNRUBZ9GjI> (Ancient Roman Religion and Mythology)

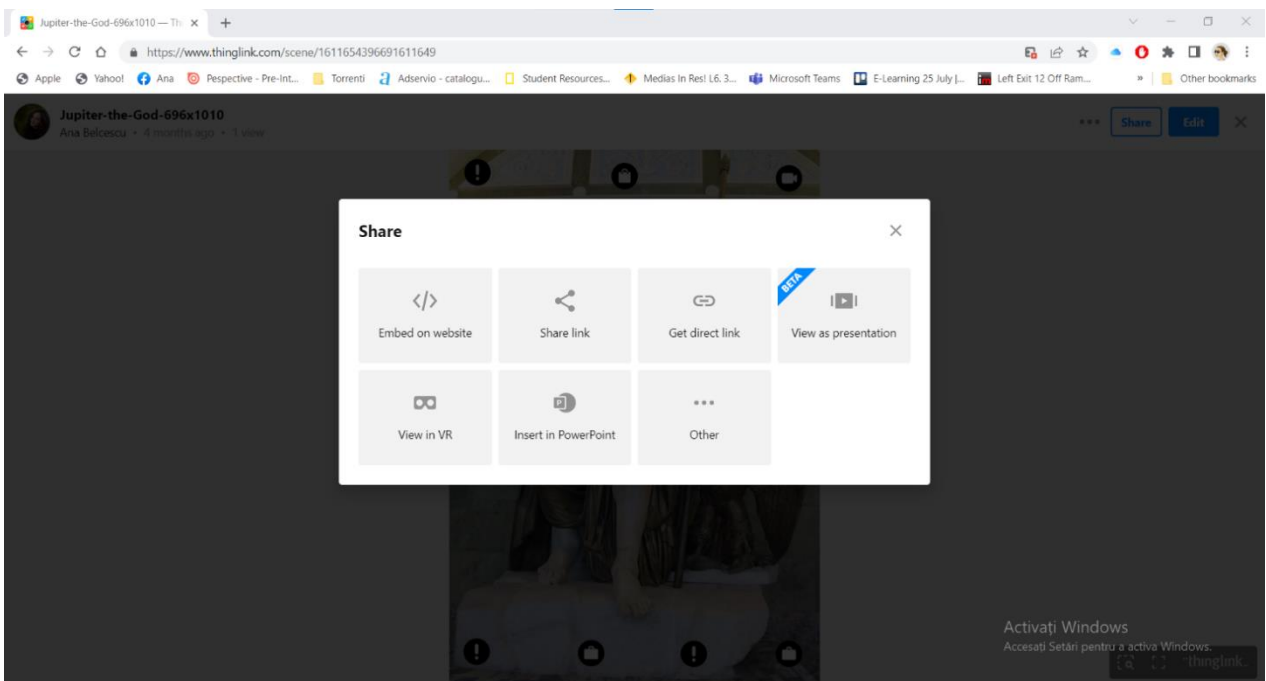
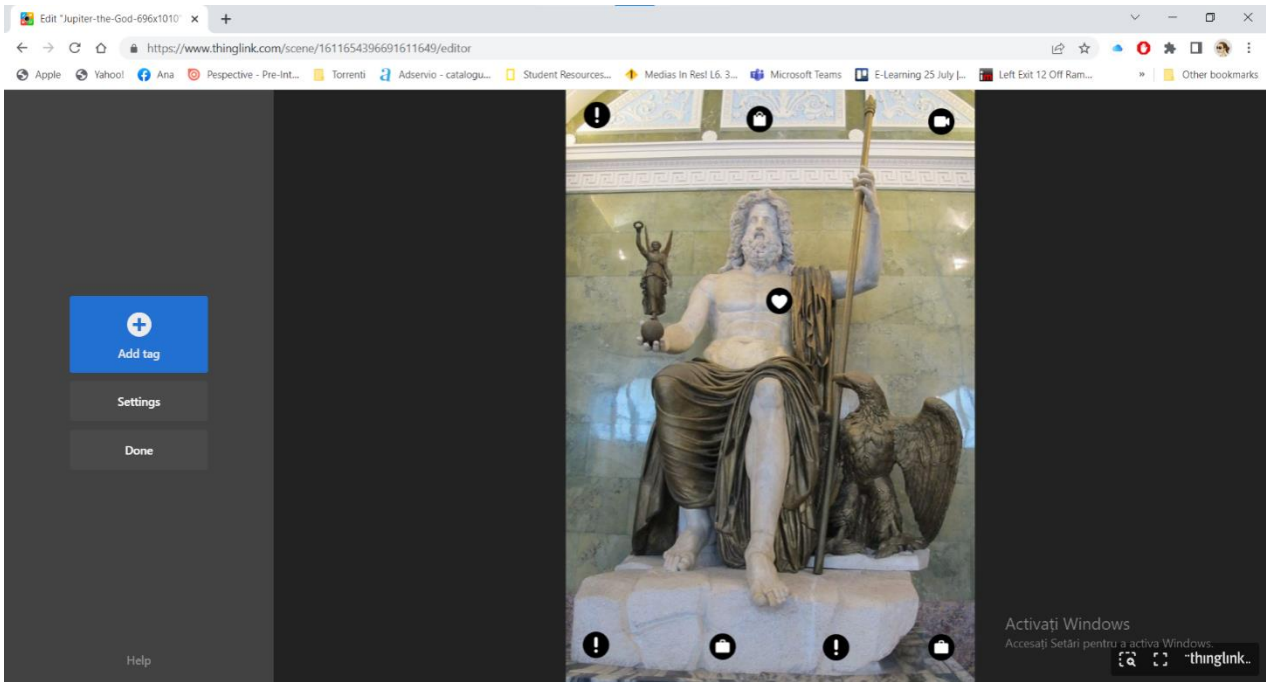


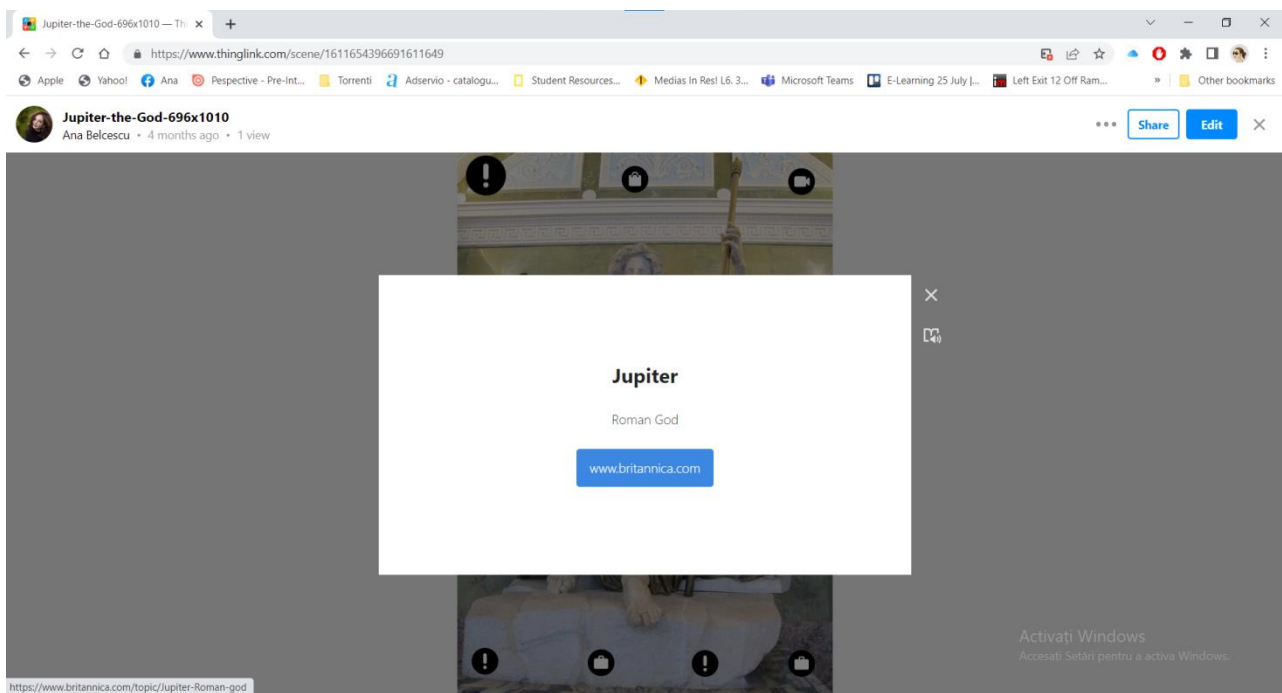
Anexe:











\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	18.10.2022		
<b>Clasa</b>	A XII-a		
<b>Profesor</b>	Ana-Maria Belcescu		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Limbă și comunicare		
<b>Disciplina</b>	Limba latină		
<b>Subiectul</b>	Epicureismul		
<b>Tipul lecției</b>	Predare - învățare		
<b>Durata secvenței</b>	25 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• identificarea principiilor de bază ale școlii filosofice epicureice</li> <li>• corelarea acestui curent filosofic cu problemele contemporane</li> <li>• corelarea epicureismului cu alegerile și acțiunile personale</li> <li>• reflectarea asupra propriilor decizii și motivații.</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• expunerea</li> <li>• problematizarea</li> <li>• viziunea unui film</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• platforma Edpuzzle</li> <li>• Youtube</li> <li>• telefoane mobile</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontal</li> <li>• individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• întrebări deschise/ cu răspuns multiplu</li> </ul>

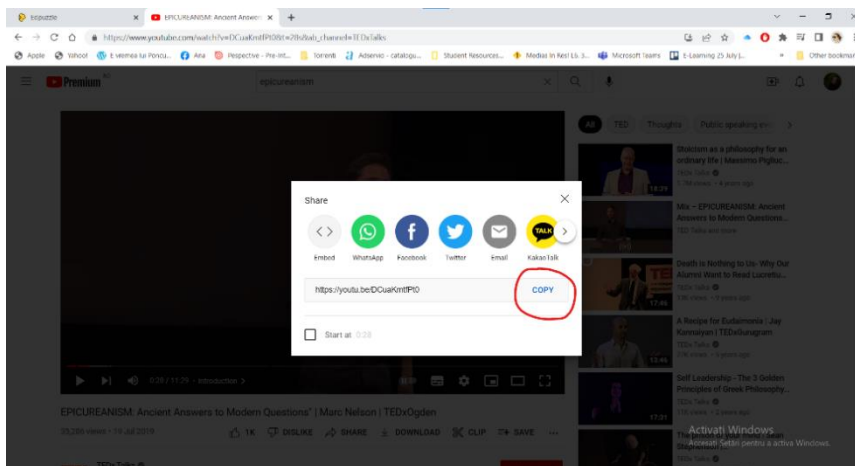
• conversatia euristica	• calculator • videoproiector		• dialogul
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>a. Încarcă de pe Youtube pe platforma Edpuzzle un filmuleț care să introducă subiectul lecției („EPICUREANISM: Ancient Answers to Modern Questions” - <a href="https://www.youtube.com/watch?v=DCuaKmtfPt0&amp;t=28s&amp;ab_channel=TEDxTalks">https://www.youtube.com/watch?v=DCuaKmtfPt0&amp;t=28s&amp;ab_channel=TEDxTalks</a>).</p> <p>b. Pregătește filmulețul pentru lecție (taie partea de început, formulează întrebări pe care le inserează în filmuleț) – vezi anexa</p> <p>c. Trimite link cu activitatea de pe Edpuzzle pe Adservio cu o zi înainte.</p> <p><b>Elevi:</b></p> <p>a. își fac cont pe Edpuzzle.</p>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
a. Explică în ce constă activitatea		a. Vizionează filmulețul	
		b. Răspund la întrebări	
<b>Feed-back/evaluare</b>	Profesorul corectează răspunsurile trimise.		
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Lipsa de conexiune internet.		

### Bibliografie/webografie:

- "EPICUREANISM: Ancient Answers to Modern Questions" | Marc Nelson | TEDxOgden ([https://www.youtube.com/watch?v=DCuaKmtfPt0&t=28s&ab\\_channel=TEDxTalks](https://www.youtube.com/watch?v=DCuaKmtfPt0&t=28s&ab_channel=TEDxTalks))

### Anexe:

#### Anexa 1





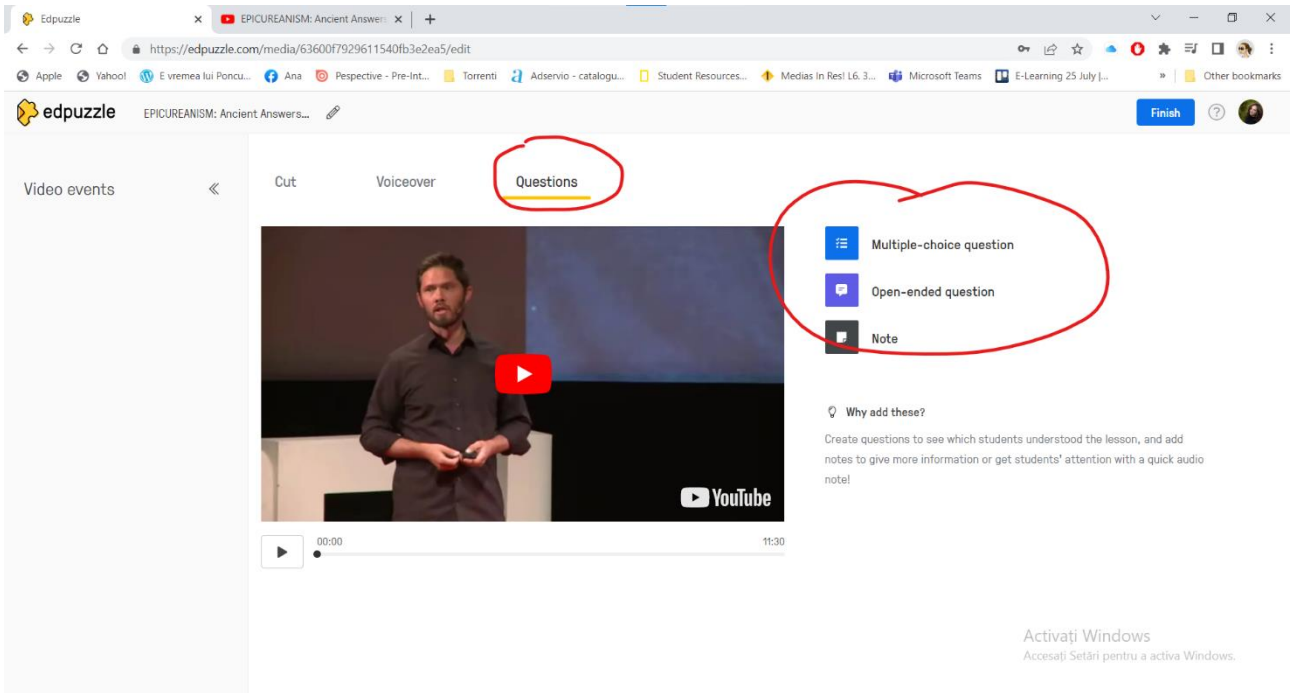
## Anexa 2

The screenshot shows the Edpuzzle 'Video Preview' interface. At the top, there's a search bar for YouTube URLs and an 'Add Content' button. Below the search bar, the video title 'EPICUREANISM: Ancient Answers to Modern Questions' by Marc Nelson is displayed, along with the creator 'Ana Belcescu'. The video player shows a man on stage with a play button overlay. The video is 'Assigned to 1 class'. On the right, the 'Video Events' sidebar lists several events with timestamps: 01:25 (Multiple-choice), 02:08 (Multiple-choice), 02:16 (Open-ended), 05:01 (Open-ended), 08:44 (Open-ended), 10:14 (Open-ended), and 11:16 (Open-ended). A Windows watermark is visible at the bottom right.

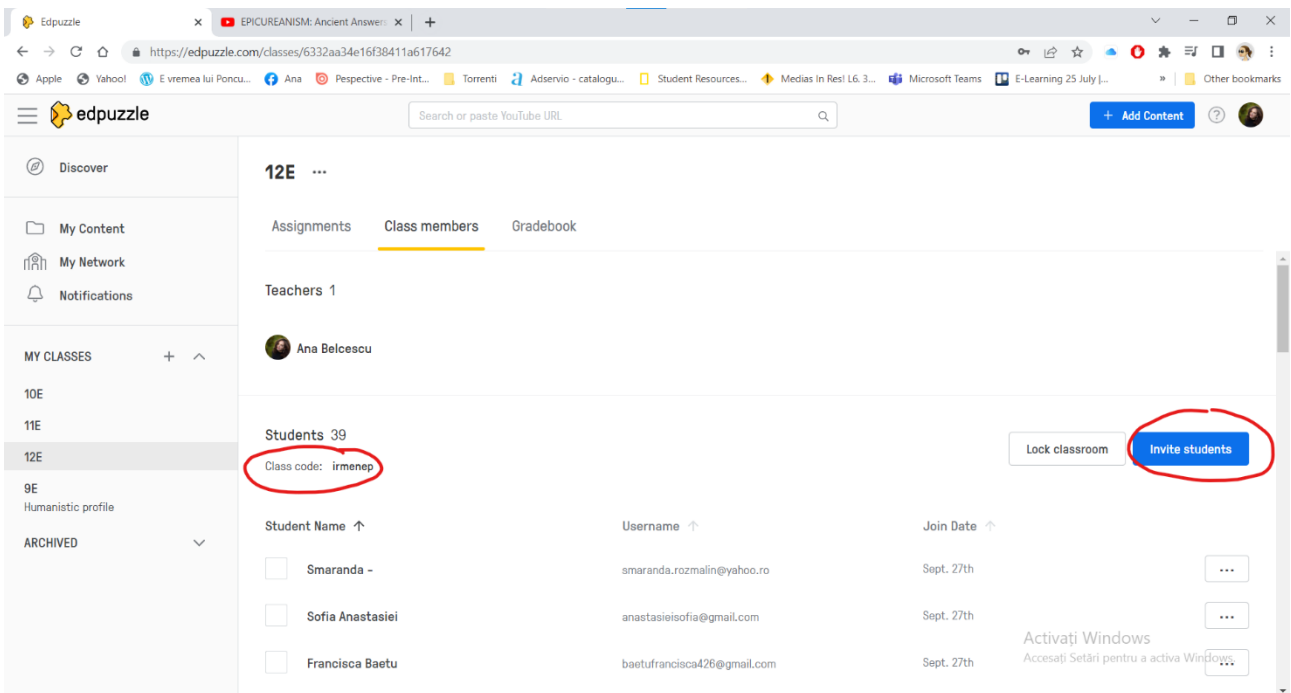
## Anexa 3

The screenshot shows the Edpuzzle 'Cut' tool interface. The 'Cut' option is highlighted with a red circle. Below the video player, there's a timeline with a blue bar and an 'Add cut' button. A tooltip explains why to cut a video: 'Why cut a video? Save time by cutting any sections from the video that aren't relevant for your students.' The total new time is shown as 11:30. A Windows watermark is visible at the bottom right.

## Anexa 4



## Anexa 5



## Anexa 6

The screenshot shows the Edpuzzle interface for a class named '12E'. The 'Gradebook' tab is highlighted with a red circle. The interface includes a sidebar with navigation options like 'Discover', 'My Content', 'My Network', and 'Notifications'. The main content area shows a table of student performance data. The table has columns for 'Total score out of 100' and 'Total time spent'. The data is as follows:

Student	Total score out of 100	Total time spent
-, Smaranda	0	0 sec
Anastasiei, Sofia	100	14 min
Baetu, Francisca	71	9 min
Balaban, Karina	100	13 min

A 'Download Gradebook' button is located in the top right corner of the table area. The interface also shows a search bar and a 'Add Content' button at the top.

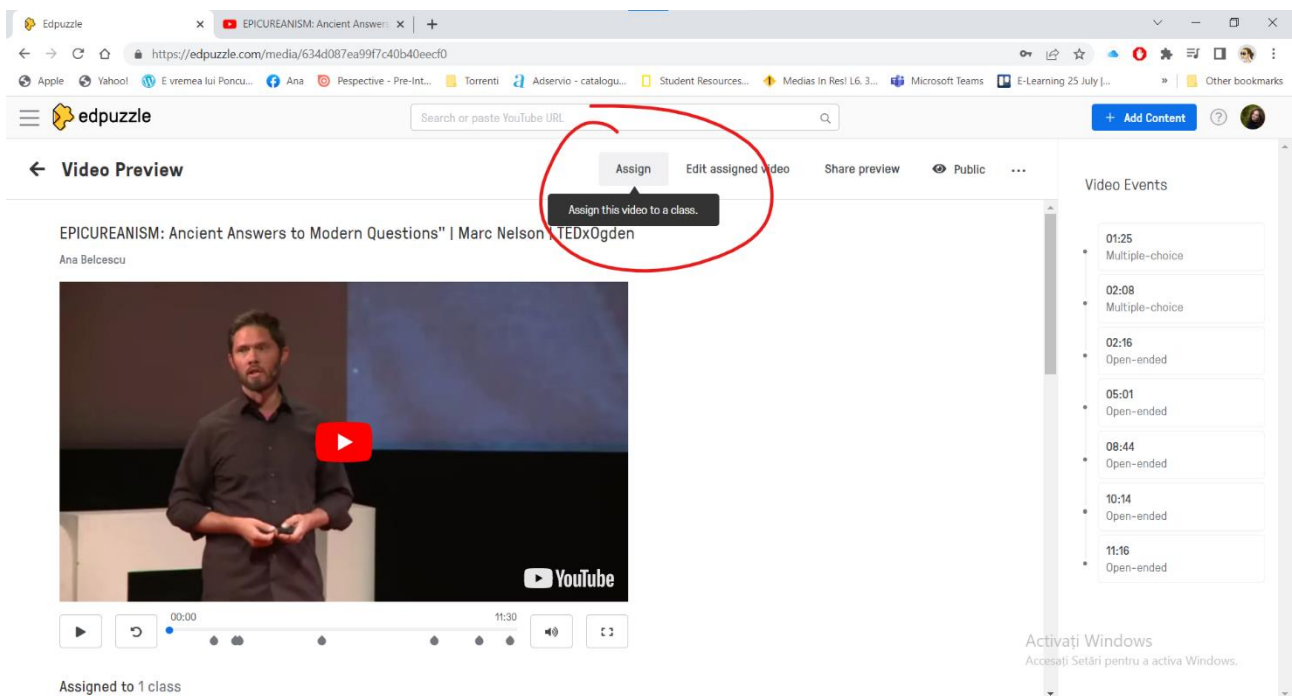
## Anexa 7

The screenshot shows the Edpuzzle interface for a video preview. The video is a YouTube clip of a man speaking. To the right of the video is a multiple-choice question. The question is: "Ce l-a diferențiat pe Epicur de ceilalți filosofi ai timpului?". The options are:

- Nu avea un loc anume pentru întâlnirile cu discipolii.
- Nu accepta anumite categorii sociale.
- Toată lumea putea să se alăture cercului său, indiferent de categoria socială, rasă sau sex.

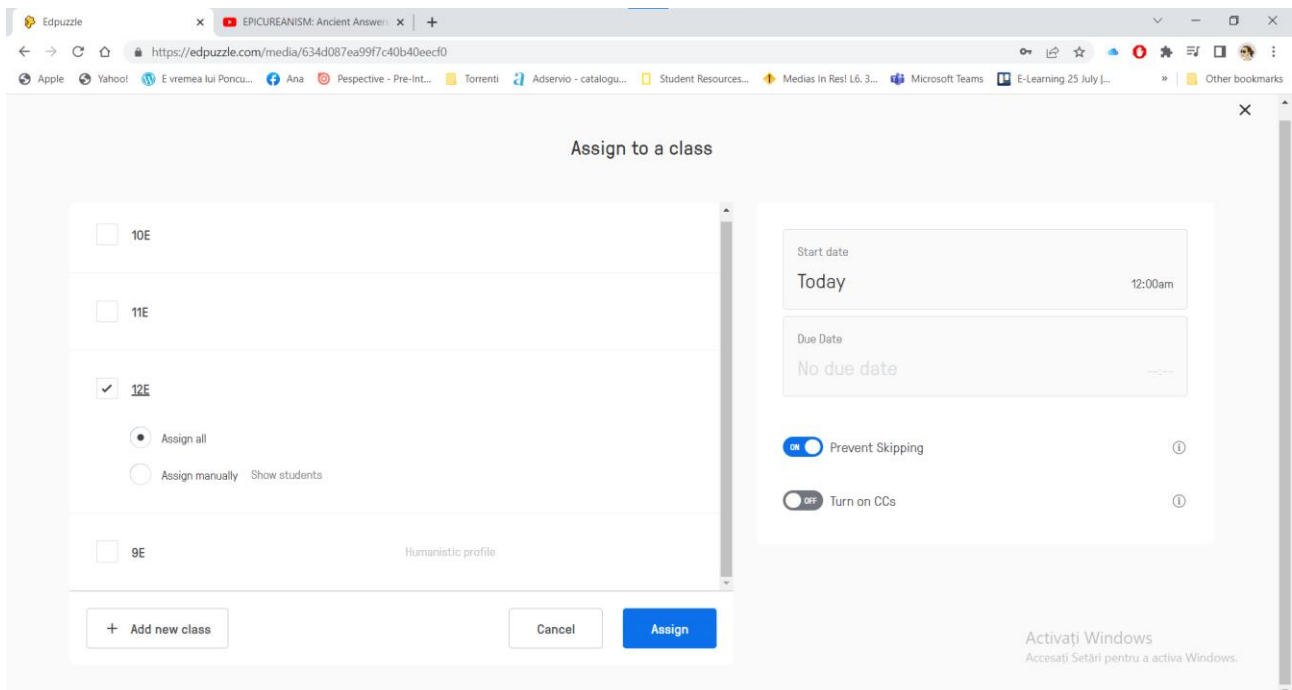
The 'Submit' button is highlighted. The interface also shows a search bar and a 'Add Content' button at the top.

## Anexa 8



The screenshot shows the Edpuzzle interface for a video titled "EPICUREANISM: Ancient Answers to Modern Questions" by Marc Nelson. The video is currently paused at 00:00. A red circle highlights the "Assign" button in the top navigation bar, with a tooltip that reads "Assign this video to a class." Below the video player, it indicates "Assigned to 1 class". On the right side, there is a "Video Events" list with timestamps and question types: 01:25 (Multiple-choice), 02:08 (Multiple-choice), 02:16 (Open-ended), 05:01 (Open-ended), 08:44 (Open-ended), 10:14 (Open-ended), and 11:16 (Open-ended). A Windows watermark is visible at the bottom right.

## Anexa 9



The screenshot shows the "Assign to a class" dialog box in Edpuzzle. On the left, there is a list of classes: 10E, 11E, 12E (selected), and 9E. Below the list, there are radio buttons for "Assign all" (selected) and "Assign manually Show students". At the bottom left, there is a "+ Add new class" button. On the right side, there are settings for "Start date" (Today, 12:00am), "Due Date" (No due date), "Prevent Skipping" (ON), and "Turn on CCs" (OFF). At the bottom right, there are "Cancel" and "Assign" buttons. A Windows watermark is visible at the bottom right.

Anexa 10

The screenshot shows a web browser window with the URL <https://edpuzzle.com/assignments/634d2ab621805f4130e7324f/students/634da8890ab56e4125223909/progress>. The page displays three questions from a student named Dorin, Alexia, each with a score of 100/100 and a 'Comment' button.

**Question 1:** Greseliile constau în faptul ca omul cauta sa aiba mai mult decat are nevoie, alergand toata viata sa dupa implinire materiala. Astfel, nu ravneste sa faca ce ii place si ce ii aduce fericire in viata, ci sa faca cat mai multi bani si sa fie cat mai bogat in plan material, uitand in acest fel de sufletul sau. Iar acest lucru este normal in societatea de azi, caci oamenii sunt invatati de mici sa faca ceea ce le aduce cat mai multi bani, in detrimentul lucrurilor care ii fac cu adevarat fericiti.

**Question 2:** Explicați conceptele de "recunoștință" și "simplitate" din perspectivă epicureică. În ce măsură și cum ne pot ele ajuta să fim mai fericiți?

**Question 3:** "Munca ne face nefericiți, atât timp cât nu are un sens." Sunteți de acord? De ce (nu)?

\*\*\*\*\*

Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale –  
disciplina Limba română – prof. dr. Antonina Bliorț

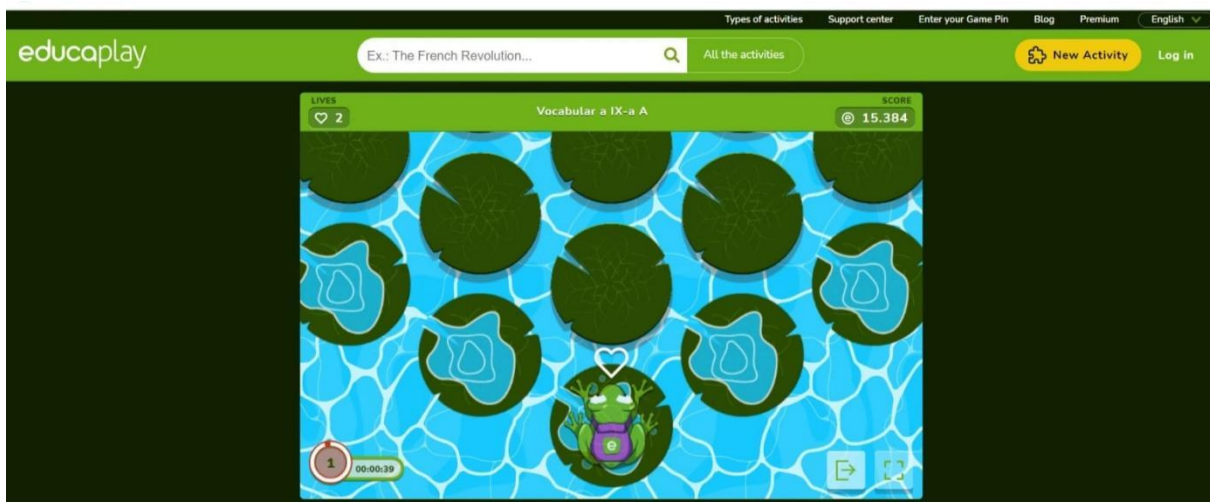
<b>Data</b>	20.10.2022		
<b>Clasa</b>	a IX-a		
<b>Profesor</b>	Antonina Bliorț		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Limbă și comunicare		
<b>Disciplina</b>	Limbă și literatură română		
<b>Subiectul</b>	Necesitatea cunoașterii sensului cuvintelor Sensul denotativ / sensul conotativ Neologismele-pronunțare și scriere corectă		
<b>Tipul lecției</b>	sistematizare		
<b>Durata secvenței</b>	10 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● recunoașterea modalităților corecte de ortografie și ortoepie a unor cuvinte neologice</li> <li>● folosirea corectă a paronimelor și identificarea cuvintelor supuse „atracției paronimice”</li> <li>● utilizarea, în contexte potrivite, a omonimelor și a cuvintelor polisemantice</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● expunerea didactică</li> <li>● conversația euristică</li> <li>● conversația catehetică</li> <li>● problematizarea</li> <li>● exercițiul</li> <li>● interevaluarea</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● aplicațiile Educaplay</li> <li>● telefoane mobile</li> <li>● calculator</li> <li>● TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● frontal</li> <li>● pe grupe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● observația</li> <li>● aprecierea verbală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvențelor</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- selectează 5 elevi care primesc sarcina de a construi un test evaluativ interactiv valorificând noțiunile specifice Vocabularului, prin utilizarea aplicației Educaplay;</li> <li>- le prezintă elevilor aplicația educativă care are posibilitatea de a verifica atât cunoștințele elevilor, cât și atenția, capacitatea de coordonare, deoarece se prezintă în forma unui joc digital care oferă recompense suplimentare participanților atenți, care știu să folosească atenția distributivă;</li> <li>- după crearea jocului, verifică noțiunile folosite, realizează eventualele corecții, elimină/ modifică exercițiile care nu sunt corect formulate.</li> </ul>		



	<p><b>Elevii din echipa selectată:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- intră în contul Educaplay cu ajutorul contului Google;</li> <li>- selectează butonul creare activitate și tipul de joc;</li> <li>- creează jocul folosind noțiunile din capitolul Vocabularul ;</li> <li>- se stabilește un nume al activității și sunt trecute sarcinile;</li> <li>- o face publică pentru a o putea folosi la oră;</li> </ul>	
	<p><b>Elevi:</b></p> <p>a. Recapitulează informațiile despre Vocabular;</p> <p>b. Participă la jocul creat de colegii lor;</p>	
<b>Derularea secvențelor</b>		
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>
<p>a. Deschide aplicația:  <a href="https://www.educaplay.com/learning-resources/13373527-vocabular.html">https://www.educaplay.com/learning-resources/13373527-vocabular.html</a>                      Prezintă elevilor modalitatea de participare la joc precum și jocul de rol asumat de colegii lor care au pregătit exercițiul de interevaluare                      Elevii participă individual utilizând codul oferit de colegii lor</p>		Elevii răspund la întrebările primite
<b>Feed-back/evaluare</b>	Se consideră că obiectivul a fost atins dacă elevii răspund corect la întrebări și se implică în rezolvarea sarcinilor.	
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent, Internet, să nu meargă pc-ul sau TV-ul.	

**Bibliografie/webografie:**

<https://www.educaplay.com/learning-resources/?q=tutorial>



\*\*\*\*\*

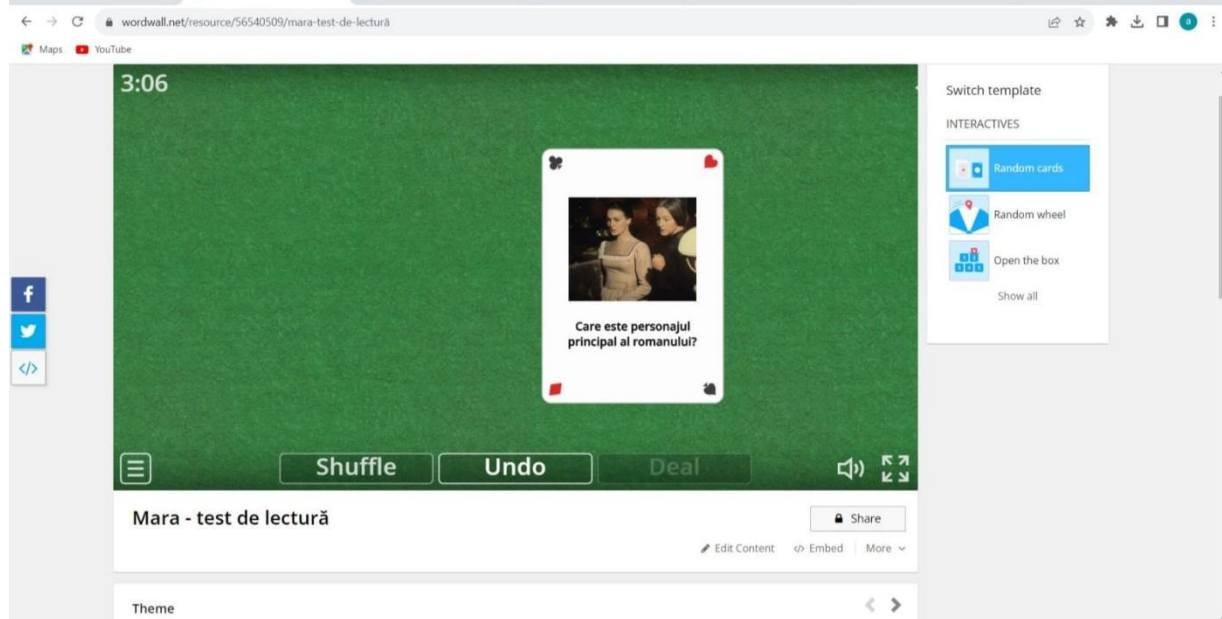
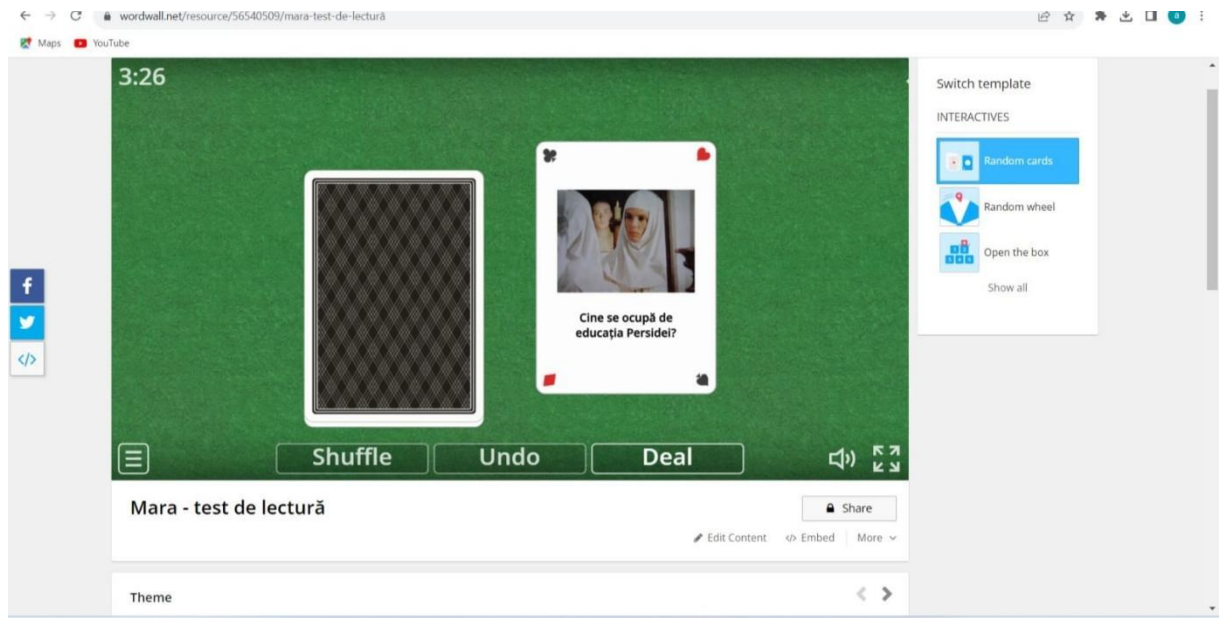
<b>Data</b>	22.10.2022		
<b>Clasa</b>	a IX-a		
<b>Profesor</b>	Antonina Bliorț		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Limbă și comunicare		
<b>Disciplina</b>	Limbă și literatură română		
<b>Subiectul</b>	Confruntări etice și civice. „Mara” de Ioan Slavici		
<b>Tipul lecției</b>	Transmitere de noi cunoștințe		
<b>Durata secvenței</b>	10 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● verificarea parcurgerii prin lectură activă a romanului „Mara” de Ioan Slavici</li> <li>● recunoașterea principalelor tipologii ale personajelor</li> <li>● identificarea nivelurilor tematice și a motivelor importante în roman</li> <li>● promovarea într-un mod dinamic, atractiv a lecturii active, problematizante</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● expunerea didactică</li> <li>● conversația euristică</li> <li>● problematizarea</li> <li>● exercițiul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● aplicația worldwall.net</li> <li>● telefoane mobile</li> <li>● calculator</li> <li>● TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● frontal</li> <li>● pe grupe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● observația</li> <li>● aprecierea verbală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvențelor</b>	<p><b>Profesor:</b>                      Realizează un joc de cărți pe platforma Worldwall.com, astfel:                      - se intră în contul Worldwall.com cu ajutorul contului Google;                      - selectează butonul creare activitate – bara de meniu de sus, dreapta;                      - alege modelul cards: acestea includ o descriere a personajului, secvenței semnificative, locului de desfășurare a acțiunii etc.                      - se stabilește un nume al activității și sunt trecute sarcinile însoțite de imagini reprezentative;                      - o face publică pentru a o putea folosi la oră;</p> <p><b>Elevi:</b>                      Citesc romanul Mara de Ioan Slavici, pe parcursul anului școlar (perioada octombrie - aprilie).</p>		
<b>Derularea secvențelor</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
Profesorul deschide aplicația: <a href="https://wordwall.net/resource/56540509/mara-test-de-lectur%c4%83">https://wordwall.net/resource/56540509/mara-test-de-lectur%c4%83</a>		Elevii răspund la întrebările primite	

<p>Numește elevii care să răspundă. Dacă răspunsul nu este corect, colegii de clasă pot interveni până se găsesc variantele corecte. Jocul este un punct de plecare pentru elemente de analiză a textului.</p>	
<p><b>Feed-back/evaluare</b></p>	<p>Se consideră că obiectivul a fost atins dacă elevii răspund corect la întrebări și se implică în rezolvarea sarcinilor.</p>
<p><b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b></p>	<p>Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent, Internet, să nu meargă pc-ul sau TV-ul. Un alt aspect care ține de elevi este absența unei lecturi active, conștiente.</p>

**Bibliografie/webografie:**

[www.worldwall.net](http://www.worldwall.net)

<https://wordwall.net/en-us/community/tutorial>



\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	24 octombrie 2022		
<b>Clasa</b>	a XI-a		
<b>Profesor</b>	Antonina Bliorț		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Limbă și comunicare		
<b>Disciplina</b>	Limbă și literatură română		
<b>Subiectul</b>	Joc și joacă		
<b>Tipul lecției</b>	Sistematizare		
<b>Durata secvenței</b>	10 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● verificarea parcurgerii lecturilor suplimentare din unitatea Jocul</li> <li>● recunoașterea caracteristicilor jocului și a funcțiilor acestuia</li> <li>● promovarea într-un mod dinamic, atractiv a lecturii active, problematizante</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● expunerea didactică</li> <li>● conversația euristică</li> <li>● conversația catehetică</li> <li>● problematizarea</li> <li>● exercițiul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● aplicațiile Kahoot</li> <li>● telefoane mobile</li> <li>● calculator</li> <li>● TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● frontal</li> <li>● pe grupe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● observația</li> <li>● aprecierea verbală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvențelor</b>	<p><b>Profesor:</b> Realizează un quizz în Kahoot.com, astfel: - se intră în contul Kahoot cu ajutorul contului Google; - selectează butonul creare activitate – bara de meniu de sus, dreapta;. - se stabilește un nume al activității și sunt trecute sarcinile. - o face publică pentru a o putea folosi la oră;</p> <p><b>Elevi:</b> Citesc lecturile suplimentare de la tema Joc și joacă, pe parcursul anului școlar ( perioada septembrie - octombrie).</p>		
<b>Derularea secvențelor</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
Profesorul deschide aplicația: <a href="https://play.kahoot.it/v2/?quizId=eb09c3f2-af2b-4ec7-856e-10f33d96fccb">https://play.kahoot.it/v2/?quizId=eb09c3f2-af2b-4ec7-856e-10f33d96fccb</a> Pentru a valorifica lucrul în echipă este selectată varianta team mode.Elevii primesc codul de participare și răspund cerințelor		Elevii răspund la întrebările primite	
<b>Feed-back/evaluare</b>	Se consideră că obiectivul a fost atins dacă elevii răspund corect la întrebări și se implică în rezolvarea sarcinilor, în echipele create.		

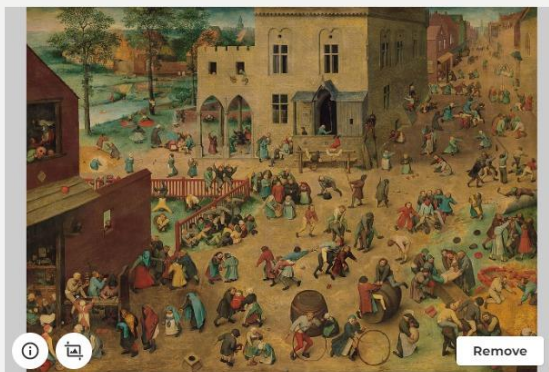
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent, Internet, să nu meargă pc-ul sau TV-ul. Un alt aspect care ține de elevi este absența unei lecturi active, conștiente.
---	---

**Bibliografie/webografie:**

<https://kahoot.com/>

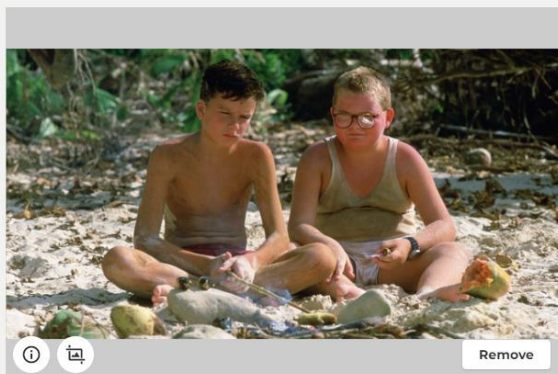
[https://kahoot.com/files/2021/06/StarterGuide\\_0621.pdf](https://kahoot.com/files/2021/06/StarterGuide_0621.pdf)

Alegeți varianta în care sunt enumerate toate caracteristicile jocului:



- Prezența regulilor, participanților, spațiului virtual și a unui sfârșit
- Prezentarea sfârșitului și premiul primit în urma câștigării jocului
- Prezentarea speciilor acceptate la un joc și precizarea regulilor
- Prezența unui supraveghetor și limita de vârstă

Ce trăsătură a conceptului jocului se regăsește în secvența de film vizionată?



- Existența unui început și sfârșit al jocului
- Desfășurarea jocului într-un spațiu separat de realitate
- Prezența unor reguli care trebuie respectate de către toți participanții
- Apariția competiției între participanți

\*\*\*\*\*



<b>Data</b>	27 octombrie 2022		
<b>Clasa</b>	a IX-a		
<b>Profesor</b>	Antonina Bliorț		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Limbă și comunicare		
<b>Disciplina</b>	Limbă și literatură română		
<b>Subiectul</b>	Școala		
<b>Tipul lecției</b>	Sistematizarea		
<b>Durata secvenței</b>	10 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● identificarea unor modalități dinamice și atractive de a înțelege școala de astăzi</li> <li>● promovarea valorilor care dau sentimentul de apartenență la comunitatea educațională a Colegiului Național Iași</li> <li>● promovarea colaborării între diferitele generații de elevi ale Colegiului Național Iași</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● expunerea didactică</li> <li>● conversația euristică</li> <li>● conversația catehetică</li> <li>● problematizarea</li> <li>● exercițiul</li> <li>● jocul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● aplicațiile</li> <li>GooseChase</li> <li>● telefoane mobile</li> <li>● calculator</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● frontal</li> <li>● pe grupe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● observația</li> <li>● aprecierea verbală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvențelor</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- selectează 5 elevi care primesc sarcina de a construi un test evaluativ interactiv valorificând noțiunile cunoscute despre școala în care învață, prin utilizarea aplicației GoosChase.</li> <li>- le prezintă elevilor aplicația educativă care are posibilitatea de a verifica atât cunoștințele elevilor, cât și atenția, capacitatea de coordonare, deoarece se prezintă în forma unui joc digital care oferă recompense suplimentare participanților atenți, care știu să folosească atenția distributivă;</li> <li>- după crearea jocului, verifică noțiunile folosite, realizează eventualele corecții, elimină/ modifică exercițiile care nu sunt corect formulate.</li> </ul> <p>Elevii din echipa selectată:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- intră în contul GhooseChase cu ajutorul contului creat;</li> <li>- selectează butonul creare activitate și tipul de joc;</li> <li>- creează jocul folosind noțiunile , informațiile despre propria școală ;</li> </ul>		



	- se stabilește un nume al activității și sunt trecute sarcinile.
	<b>Elevi:</b> Participă la jocul creat de colegii lor;
<b>Derularea secvențelor</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
Deschide aplicația: <a href="https://www.goosechase.com/game/918811/edit/">https://www.goosechase.com/game/918811/edit/</a> Prezintă elevilor modalitatea de participare la joc precum și jocul de rol asumat de colegii lor care au pregătit exercițiul de interevaluare a cunoștințelor despre școala în care învață Elevii participă individual utilizând codul oferit de colegii lor	Elevii răspund la întrebările primite
<b>Feed-back/evaluare</b>	Se consideră că obiectivul a fost atins dacă elevii reușesc să transmită fotografia locului indicat și se implică în rezolvarea sarcinilor. După finalizarea jocului acesta va fi îmbunătățit pentru a putea fi utilizat de Zilele Școlii ca exercițiu de cunoaștere a școlii pentru elevii de clasa a V-a.
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent, Internet, jocul depinde de dispozitivele elevilor, nivelul basic al jocului nu permite coexistența unui număr mare de echipe.

**Bibliografie/webografie:**

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

<https://www.goosechase.com/how-it-works/organizing>



\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	30 octombrie 2023		
<b>Clasa</b>	a IX-a		
<b>Profesor</b>	Antonina Bliorț		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Limbă și comunicare		
<b>Disciplina</b>	Limbă și literatură română		
<b>Subiectul</b>	Comunicarea		
<b>Tipul lecției</b>	sistematizare		
<b>Durata secvenței</b>	10 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● recunoașterea rolurilor comunicării</li> <li>● identificarea funcțiilor comunicării și a regulilor unei comunicări eficiente</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● expunerea didactică</li> <li>● conversația euristică</li> <li>● conversația catehetică</li> <li>● problematizarea</li> <li>● exercițiul</li> <li>● interevaluarea</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● aplicațiile</li> <li>Educaplay</li> <li>● telefoane mobile</li> <li>● calculator</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● frontal</li> <li>● pe grupe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● observația</li> <li>● aprecierea verbală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvențelor</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- selectează 5 elevi care primesc sarcina de a construi un material de prezentare și sintetică a noțiunilor despre comunicare prin utilizarea aplicația digitale Emaze.</li> <li>- le prezintă elevilor aplicația educativă care are posibilitatea de a verifica atât cunoștințele elevilor, dar și creativitatea lor.</li> </ul> <p><b>Elevii din echipa selectată:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- intră în contul Emaze cu ajutorul contului Google;</li> <li>- selectează butonul creare activitate și tipul de joc;</li> <li>– creează prezentarea folosind noțiunile din capitolul Comunicarea;</li> <li>- se stabilește un nume al activității și sunt trecute sarcinile.</li> </ul> <p><b>Elevii</b></p> <p>Oferă feedback prezentării colegilor apreciind informațiile prezentate și rolul metodei interactive de prezentare utilizate.la jocul creat de colegii lor;</p>		
<b>Derularea secvențelor</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
Menționează aplicația utilizată și tema abordată. <a href="https://emaze.link/@RADMDP">https://emaze.link/@RADMDP</a>		Elevii răspund la întrebările primite Elevii selectați fac prezentarea.	

<b>Feed-back/evaluare</b>	Se consideră că obiectivul a fost atins dacă elevii și sintetizează corect și creativ informațiile, reușind să-i ajute pe cei din clasa să își sistematizeze noțiunile despre comunicare în mod dinamic și interactiv.
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent, Internet, să nu funcționeze sistemul de proiectare

**Bibliografie/webografie:**

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

**Comunicare si elementele specifice situatiei de comunicare**

.Definiție: Comunicarea este un ansamblu de acțiuni care au în comun transmiterea de informații sub forma de mesaje, semne sau gesturi simbolice, texte scrise și așa mai departe. Se realizează între cel puțin doi indivizi numiți interlocutori (emittător și receptor)

Impactul asupra societății: Putem spune faptul că revoluția cognitivă (evoluția speciei umane cu scopul de a face comunicarea mai complicată posibilă) a avut un mare rol asupra evoluției noastre ca ființe inteligente, făcând astfel posibilă crearea primelor societăți. Înainte de aceasta oamenii nu puteau alcătui grupuri mai mari de cincisprezece indivizi și nu puteau colabora prea bine între ei. De asemenea, comunicarea este un proces dinamic care se modifică odată cu prioritățile societății.

\*\*\*\*\*

**Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale –  
disciplinele Educație socială – educație economico-financiară/ Economie – prof.  
dr. Elena Calistru**

<b>Data</b>	5-15 decembrie 2022/ aprilie 2023		
<b>Clasa</b>	a VIII-a/a XI-a		
<b>Profesor</b>	Elena Calistru		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Om și societate		
<b>Disciplina</b>	Educație socială – educație economico-financiară/ Economie		
<b>Subiectul</b>	Banii		
<b>Tipul lecției</b>	Sistematizare/ recapitulare		
<b>Durata secvenței</b>	5 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• recunoașterea principalelor forme de bani contemporani: cunoașterea fiecărui tip de bani care circulă în România și descrierea a cel puțin două caracteristici</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• expunerea didactică</li> <li>• conversația euristică</li> <li>• conversația catehetică</li> <li>• exercițiul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicațiile <a href="https://www.educaplay.com">educaplay.com</a>,</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observația</li> <li>• aprecierea verbală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvențelor</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cu o zi, două înainte acesta realizează pe Educaplay jocul, astfel: <ul style="list-style-type: none"> <li>- se face un cont pe <a href="https://www.educaplay.com">https://www.educaplay.com</a> sau se poate accesa direct de pe contul Google (Anexa nr. 1);</li> <li>- click! din colțul dreapta sus, butonul – new activity;</li> <li>- se selectează butonul matching columns game (anexa nr. 2);</li> <li>- se completează spațiile din anexa nr. 3, lasându-se varianta pentru spaniolă. Nu există variantă pentru limba română;</li> <li>- <a href="https://www.educaplay.com/en/editarActividad.php?action=editarActividad&amp;idActividad=13171018#">https://www.educaplay.com/en/editarActividad.php?action=editarActividad&amp;idActividad=13171018#</a> acesta este un tutorial despre cum se realizează și completează cele două coloane;</li> <li>- acesta este jocul realizat pentru elevi: <a href="https://www.educaplay.com/game/13429852-formele_banilor.html">https://www.educaplay.com/game/13429852-formele_banilor.html</a></li> </ul> </li> </ul> <p><b>Elevi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Înainte de oră, repetă formele banilor.</li> </ul>		
<b>Derularea secvențelor</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	

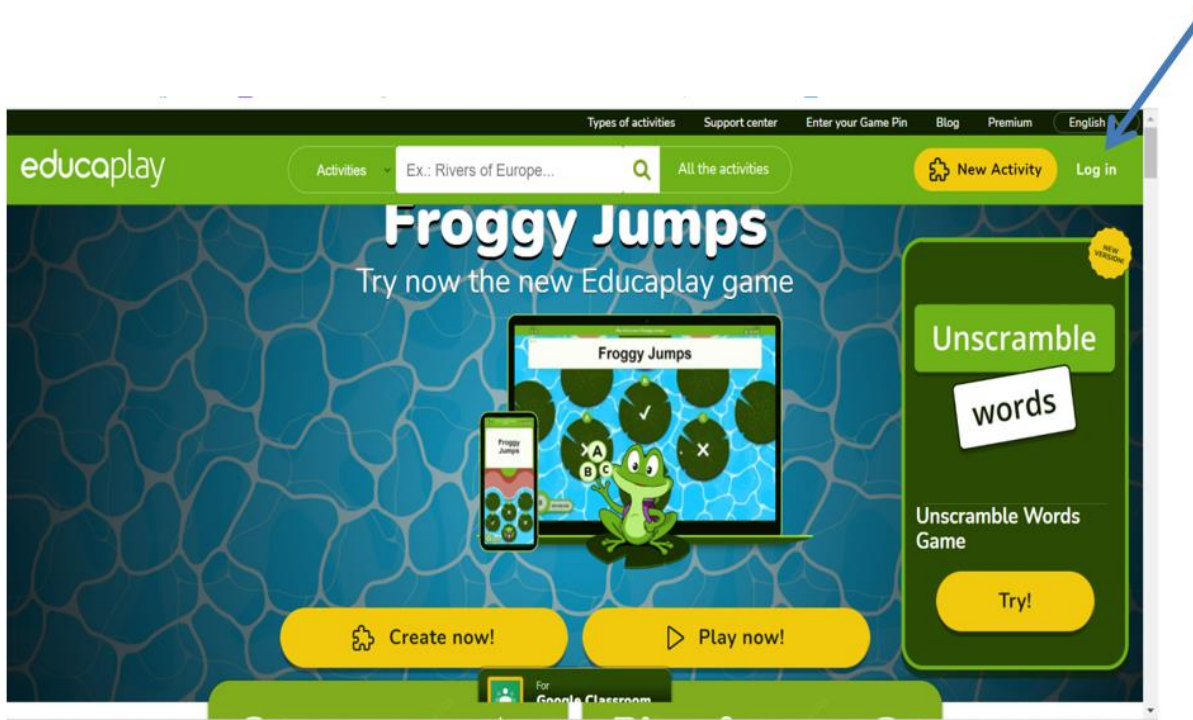
<p>- se accesează jocul  <a href="https://www.educaplay.com/game/13429852-formele_banilor.html">https://www.educaplay.com/game/13429852-formele_banilor.html</a>                  - profesorul numește elevii care vor face asocierile și care vor răspunde la întrebări: <i>Ce formă a apărut prima?, Cum au apărut bancnotele?, Ce sunt banii scripturali?, Ce știi despre criptomonede?</i></p>	<p>- elevii numiți ies pe rând pentru a asocia informațiile din prima coloană (formele de bani) cu cele din a doua (imagini cu tipurile de bani)                  - aceștia răspund la întrebări.</p>
<p><b>Feed-back/evaluare</b></p>	<p>Se consideră că obiectivul a fost atins dacă elevii răspund corect la întrebări și se implică în rezolvarea sarcinilor..</p>
<p><b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b></p>	<p>Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent, Internet, să nu meargă pc-ul sau TV-ul.</p>

**Bibliografie/webografie:**

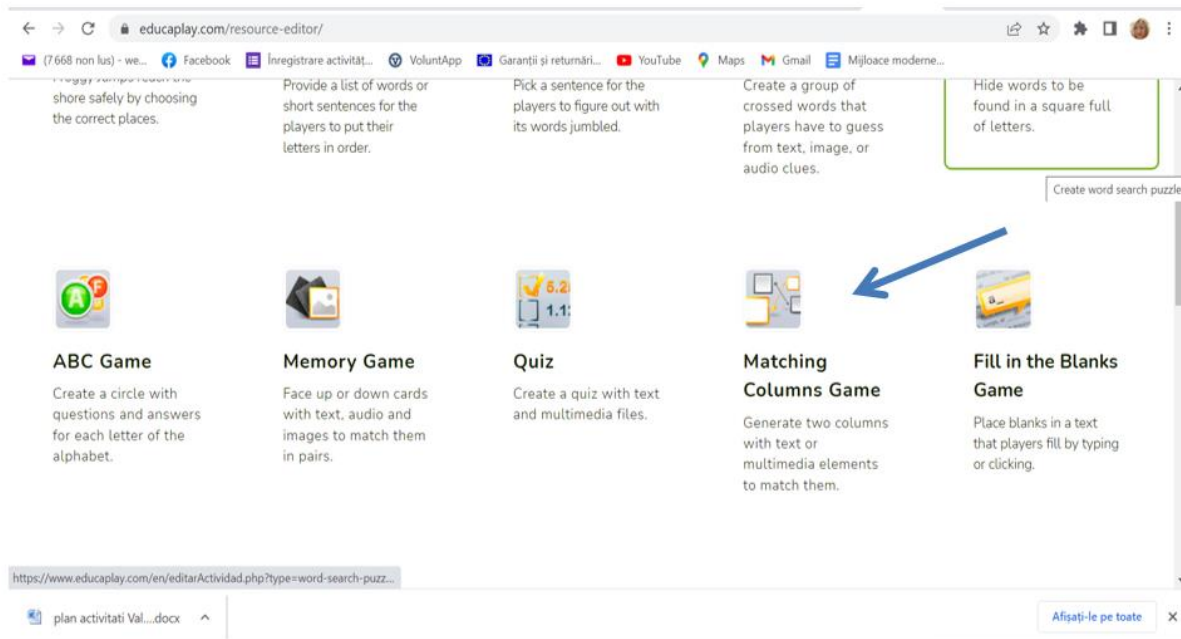
- <https://www.educaplay.com>

**Anexe**

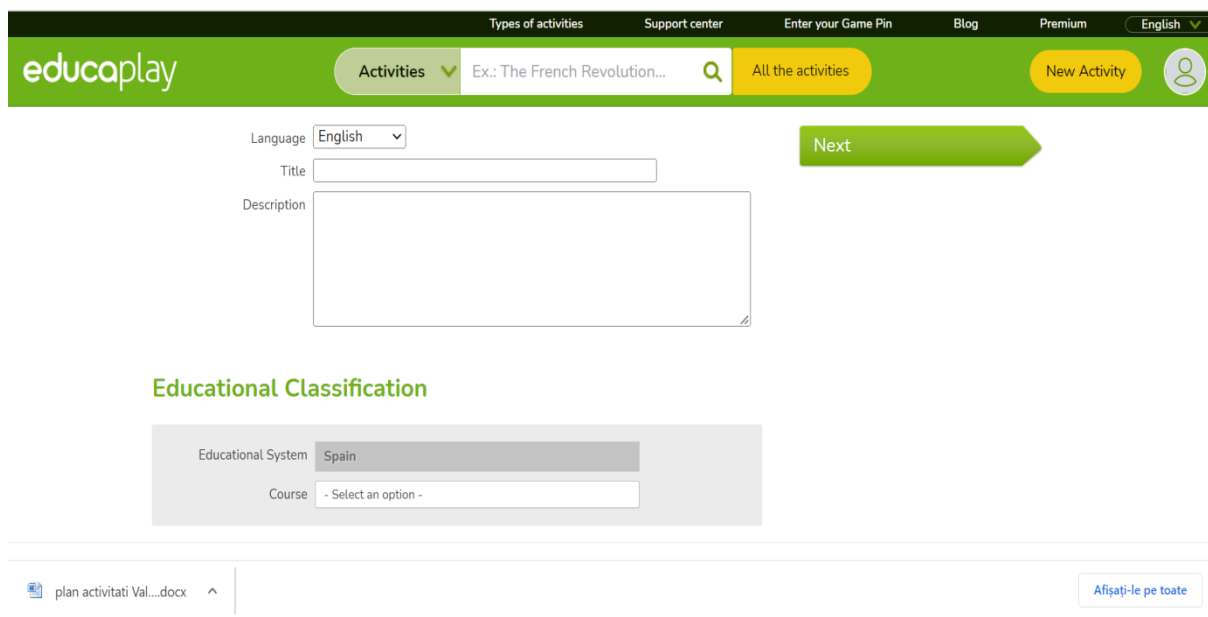
**Anexa 1**



## Anexa 2



## Anexa 3



\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	5-15 decembrie 2022/ aprilie 2023
<b>Clasa</b>	a VIII-a/ a XI-a
<b>Profesor</b>	Elena Calistru
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași
<b>Aria curriculară</b>	Om și societate
<b>Disciplina</b>	Educație socială – educație economico-financiară/ Economie
<b>Subiectul</b>	Valoarea banilor



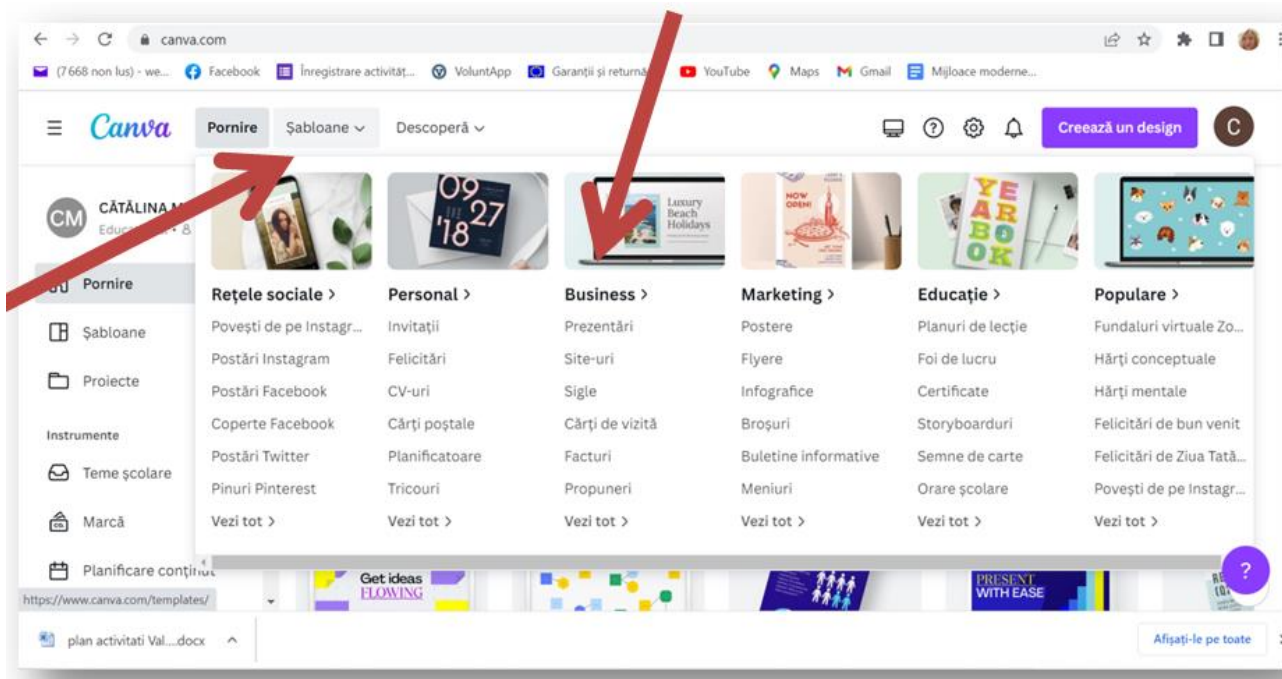
<b>Tipul lecției</b>	sistematizare		
<b>Durata secvenței</b>	5 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• înțelegerea rolului și valorii banilor: exemplificare a cel puțin două funcții ale banilor și explicarea relației dintre preț/venit și valoarea banilor</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• expunerea didactică</li> <li>• conversația euristică</li> <li>• conversația catehetică</li> <li>• problematizarea</li> <li>• exercițiul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicațiile canva.com</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontal</li> <li>• pe grupe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observația</li> <li>• aprecierea verbală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvențelor</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se intră pe <a href="http://www.canva.com">www.canva.com</a>, unde se poate face un cont premium gratuit, dacă specifici că ești profesor;</li> <li>- se selectează din bara de meniu de sus – Business -, apoi, storyboard-uri, pentru a ilustra valoarea banilor (Anexele nr. 1 și 2);</li> <li>- se alege șablonul dorit. (Anexa nr. 3) În șablon se lucrează foarte ușor cu drag and drop, click + delete, click + scris;</li> </ul> <p>Se salvează din meniul de sus, stânga: Fișier/ Salvează/ Descarcă (Anexa nr. 4):</p> <p><a href="https://www.canva.com/design/DAFRz6tSmU4/NxJLwYjGnWqUf_ytKjv0kQ/edit">https://www.canva.com/design/DAFRz6tSmU4/NxJLwYjGnWqUf_ytKjv0kQ/edit</a></p> <p><b>Elevi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Înainte de oră, pot urmări câteva filme despre această temă, oferite de BCR pentru ore de educație financiară.</li> </ul>		
<b>Derularea secvențelor</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- se repetă valoarea banilor, plecând de la un storyboard:</li> </ul> <p><a href="https://www.canva.com/design/DAFRz6tSmU4/NxJLwYjGnWqUf_ytKjv0kQ/edit">https://www.canva.com/design/DAFRz6tSmU4/NxJLwYjGnWqUf_ytKjv0kQ/edit</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le cere elevilor să urmărească imaginile din storyboard și să le asocieze valoarea corespunzătoare. Apoi, să explice în ce relație se află cu valoarea banilor.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- elevii citesc descrierile fiecărei casete, apoi, asociază imaginilor 2-5 tipul de valoare corespunzător;</li> <li>- răspund la întrebările profesorului privind relația dintre valoarea banilor și cea a bunurilor, a remunerației primite sau a alegerilor făcute.</li> </ul>	
<b>Feed-back/evaluare</b>	Se consideră că obiectivul a fost atins dacă elevii răspund corect la întrebări și se implică în rezolvarea sarcinilor..		
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent, Internet, să nu meargă PC-ul sau TV-ul.		

## Bibliografie/webografie:

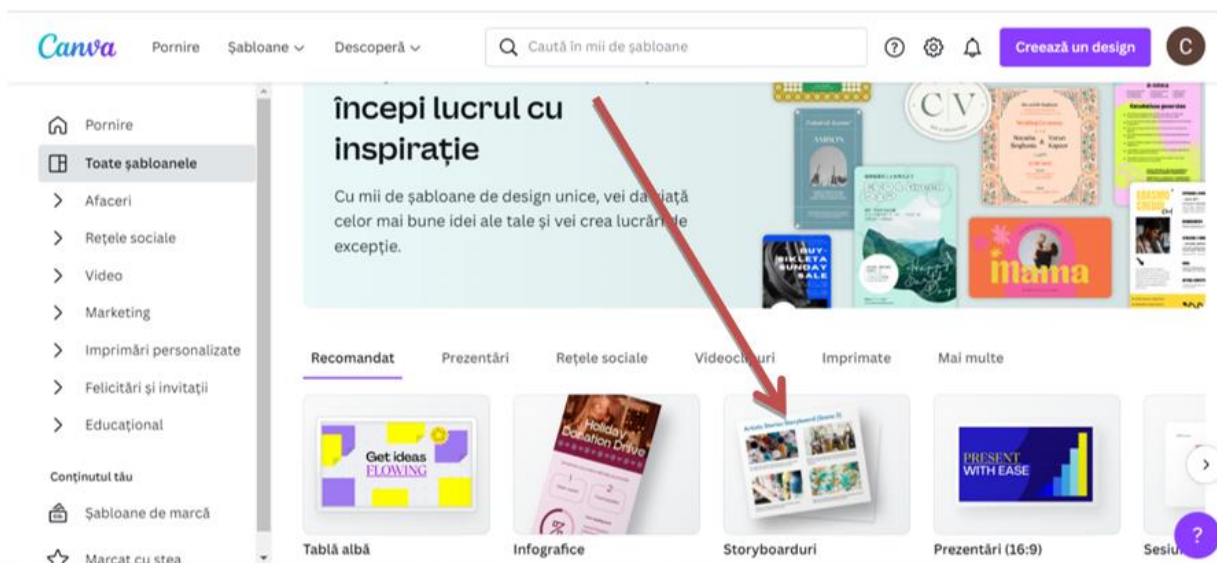
- [www.canva.com](http://www.canva.com);

## Anexe

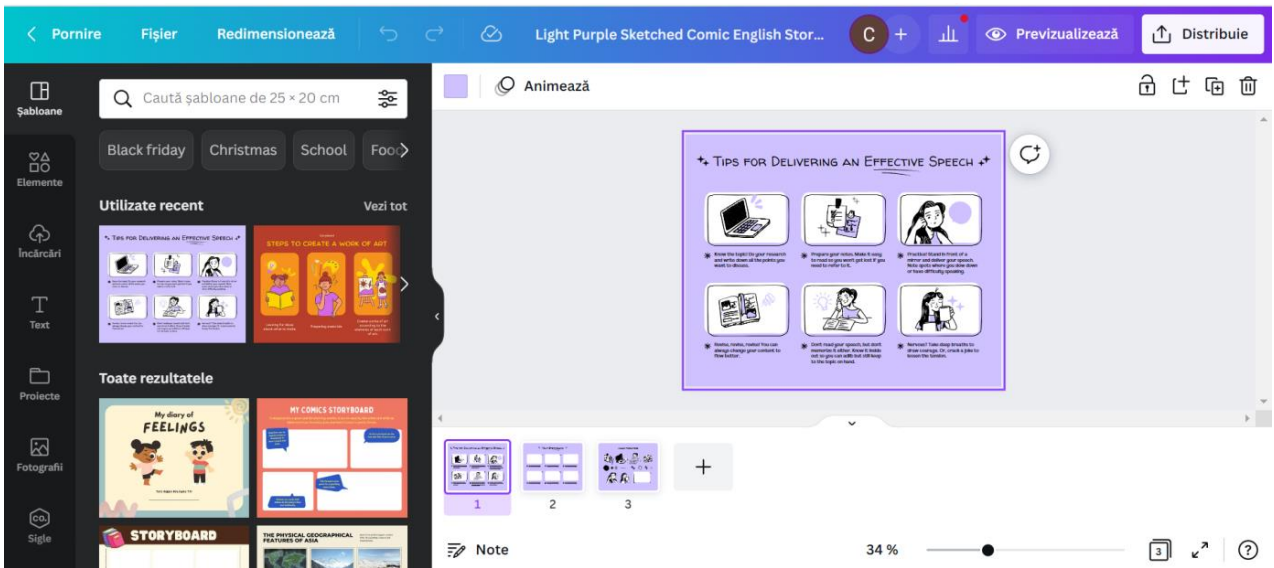
### Anexa 1



### Anexa 2



Anexa 3



Anexa 4



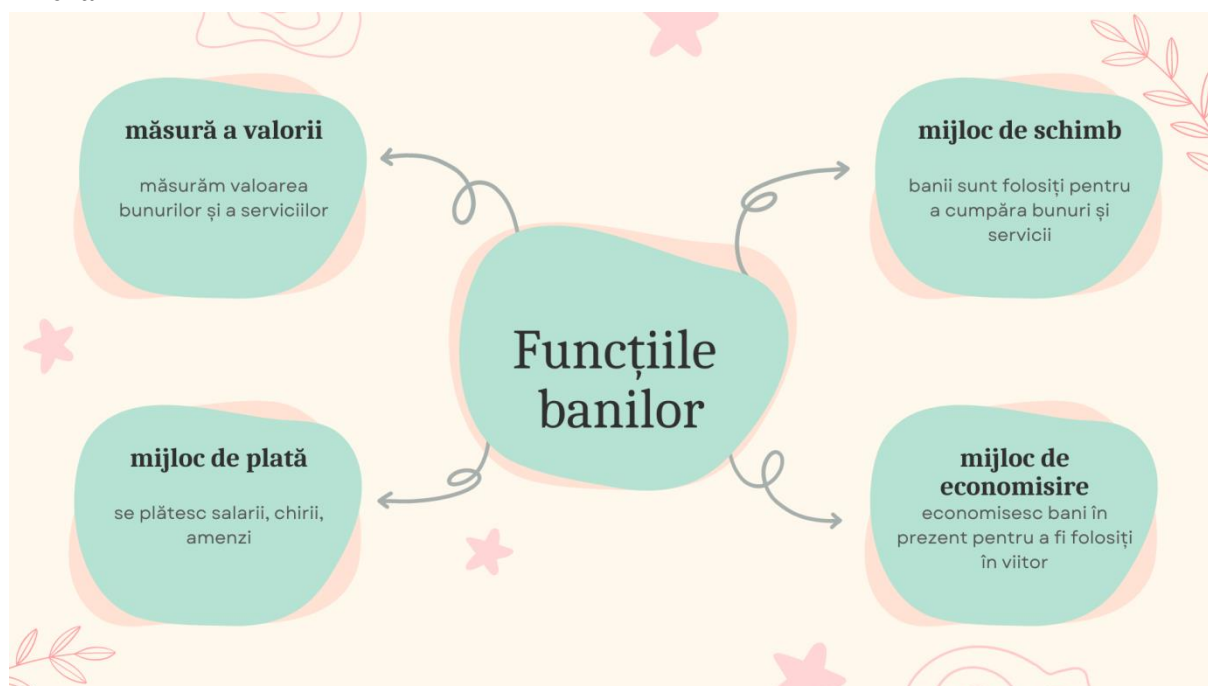
\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	5-15 decembrie 2022/ aprilie 2023		
<b>Clasa</b>	a VIII-a/ a XI-a		
<b>Profesor</b>	Elena Calistru		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Om și societate		
<b>Disciplina</b>	Educație socială – educație economico-financiară/ Economie		
<b>Subiectul</b>	Funcțiile banilor		
<b>Tipul lecției</b>	Sistematizare/ recapitulare		
<b>Durata secvenței</b>	5 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• înțelegerea rolului și valorii banilor: exemplificare a cel puțin două funcții ale banilor și explicarea relației dintre preț/ venit și valoarea banilor</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• expunerea didactică</li> <li>• conversația euristică</li> <li>• exercițiul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• canva.com,</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontal</li> <li>• pe grupe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observația</li> <li>• aprecierea verbală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvențelor</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>- din același meniu se poate alege și o hartă mentală (mind map), pentru funcțiile banilor, unde se lucrează în șablon la fel de simplu: click, delete, scris textul nou. Se salvează ca și storyboard-ul:</p> <p><a href="https://www.canva.com/design/DAFR2OPdDiA/cj4JDmbEqXCPZtajcyBP-A/edit">https://www.canva.com/design/DAFR2OPdDiA/cj4JDmbEqXCPZtajcyBP-A/edit</a> (Anexa nr. 1)</p> <p><b>Elevi:</b></p> <p>- înainte de oră, pot recapitula informațiile studiate în clasa a VIII-a..</p>		
<b>Derularea secvențelor</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
se recapitulează funcțiile banilor plecând de la o hartă mentală:		elevii asociază fiecărei funcții un exemplu	
<a href="https://www.canva.com/design/DAFR2OPdDiA/cj4JDmbEqXCPZtajcyBP-A/edit">https://www.canva.com/design/DAFR2OPdDiA/cj4JDmbEqXCPZtajcyBP-A/edit</a>			
<b>Feed-back/evaluare</b>	Se consideră că obiectivul a fost atins dacă elevii răspund corect la întrebări și se implică în rezolvarea sarcinilor..		
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent, Internet, să nu meargă pc-ul sau TV-ul.		

**Bibliografie/webografie:**

- [www.canva.com](http://www.canva.com).

Anexa



\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	5-15 decembrie 2022/ aprilie 2023
<b>Clasa</b>	a VIII-a/ a XI-a
<b>Profesor</b>	Elena Calistru
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași
<b>Aria curriculară</b>	Om și societate
<b>Disciplina</b>	Educație socială – educație economico-financiară/ Economie
<b>Subiectul</b>	Banii
<b>Tipul lecției</b>	sistematizare
<b>Durata secvenței</b>	10 minute
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• recunoașterea principalelor forme de bani contemporani: cunoașterea fiecărui tip de bani românești care circulă în România și să le descrie cel puțin două caracteristici</li> <li>• înțelegerea rolului și valorii banilor: exemplificare a cel puțin două funcții ale banilor și explicarea relației dintre preț/ venit și valoarea banilor</li> <li>• compararea instrumentelor de plată: găsirea a cel puțin câte două asemănări/ deosebiri și evidențierea avantajelor/ dezavantajelor utilizării acestora</li> </ul>



<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• expunerea didactică</li> <li>• conversația euristică</li> <li>• conversația catehetică</li> <li>• Problematizarea</li> <li>• exercițiul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicațiile <a href="http://worldwall.net">worldwall.net</a></li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontal</li> <li>• pe grupe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observația</li> <li>• aprecierea verbală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvențelor</b>	<p><b>Profesor:</b> Realizează o roată aleatoare în Worldwall.com, astfel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se intră în contul Worldwall.com cu ajutorul contului Google;</li> <li>- selectează butonul creare activitate – bara de meniu de sus, dreapta;</li> <li>- alege roată aleatoare;</li> <li>- se stabilește un nume al activității și sunt trecute sarcinile (Anexele 1 - 3);</li> <li>- o face publică pentru a o putea folosi la oră;</li> </ul>		
	<p><b>Elevi:</b> Recapitulează informațiile despre bani;</p>		
<b>Derularea secvențelor</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- profesorul deschide aplicația: <a href="https://wordwall.net/ro/resource/38122228/moneda-na%c8%9bional%c4%83">https://wordwall.net/ro/resource/38122228/moneda-na%c8%9bional%c4%83</a></li> <li>- numește elevii care să răspundă (dacă răspunsul e corect, atunci varianta este exclusă, dacă nu e corect, rămâne pe tablă)</li> <li>- dacă elevul a răspuns corect, atunci întrebarea este eliminată, dacă nu, aceasta poate rămâne (apare mesaj în partea de jos a ecranului)</li> </ul>		<p>elevii răspund la întrebările primite</p>	
<b>Feed-back/evaluare</b>	Se consideră că obiectivul a fost atins dacă elevii răspund corect la întrebări și se implică în rezolvarea sarcinilor..		
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent, Internet, să nu meargă pc-ul sau TV-ul.		

**Bibliografie/webografie:**

- [www.worldwall.net](http://www.worldwall.net)



## Anexe

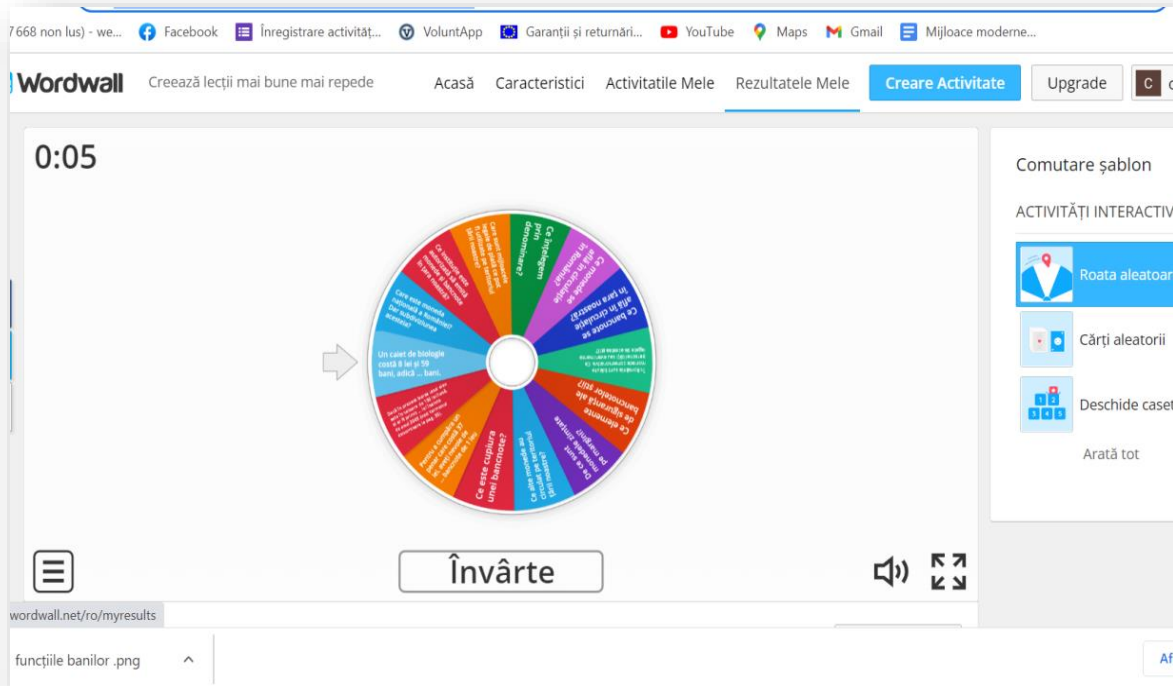
### Anexa 1

The screenshot shows the 'Wordwall' 'Create Activity' interface. At the top, there is a navigation bar with 'Wordwall', 'Creează lecții mai bune mai repede', 'Acasă', 'Caracteristici', 'Activitățile Mele', 'Rezultatele Mele', 'Creeare Activitate', 'Upgrade', and a user profile icon. Below the navigation bar, there are three steps: 'Alege un șablon', 'Introdu conținut', and 'Joacă'. The 'Introdu conținut' step is active. The main area contains a 'Titlu activitate' field with the text 'Fără titlu3'. Below it is an 'Instrucțiune' section with a rich text editor containing '1.' and a text box with a blue border. A toolbar with icons for bold (B), superscript (x²), subscript (x₂), and insert (Ω) is visible. At the bottom right, there is a blue 'Terminat' button.

### Anexa 2

The screenshot shows the 'Wordwall' 'Roata aleatoare' interactive activity. The main area is a dark screen with the text 'Roata aleatoare' and 'Moneda națională' in large white font. A blue play button with the text 'ÎNCEPE' is in the center. Below it, the text reads 'Rotește roata pentru a vedea care elementul următor.' At the bottom right, there are speaker and window control icons. On the right side, there is a sidebar with 'Comutare șablon' and 'ACTIVITĂȚI INTERACTIVE'. The 'Roata aleatoare' template is selected and highlighted in blue. Other templates listed are 'Cărți aleatorii' and 'Deschide caseta'. At the bottom left, there is a file name 'funcțiile banilor .png' and an 'Afișă' button at the bottom right.

Anexa 3



\*\*\*\*\*

Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale –  
disciplina Religie – prof. Camelia Elena Chihăroi

<b>Data</b>	31.10 - 04.11. 2022		
<b>Clasa</b>	a VIII-a		
<b>Profesor</b>	Camelia Elena Chiharoi		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Om și societate		
<b>Disciplina</b>	Religie		
<b>Subiectul</b>	<i>Cuvântul lui Dumnezeu - lumină pentru oameni: Pilda semănătorului</i>		
<b>Tipul lecției</b>	predare-învățare		
<b>Durata secvenței</b>	20 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• explicarea cuvântul “pildă”</li> <li>• enumerarea pildelor rostite de Mântuitorul Hristos</li> <li>• explicarea simbolurilor din Pilda semănătorului;</li> <li>• rezumarea conținutului acestei pilde</li> <li>• identificarea însușirilor pentru fiecare categorie de oameni amintite simbolic în pildă</li> <li>• identificarea „roadelor bune” care îi motivează pe oameni să asculte și să împlinescă Cuvântul lui Dumnezeu</li> <li>• formularea învățăturilor necesare progresului spiritual</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<b>metode și procedee</b>	<b>mijloace</b>	<b>forme de organizare</b>	<b>metode de evaluare</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• conversația,</li> <li>• explicația,</li> <li>• exercițiul,</li> <li>• problematizarea,</li> <li>• lectura,</li> <li>• argumentarea</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația Padlet</li> <li>• aplicația Word Art</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• activitate frontală,</li> <li>• activitate individuală</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• exercițiul</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesorul:</b> Profesorul anunță lecția nouă: <i>Cuvântul lui Dumnezeu - lumină pentru oameni: Pilda semănătorului</i>, amintind elevilor definiția noțiunii de <i>Pildă</i> din perspectivă interdisciplinară dar și pildele studiate anterior.</p> <p>Profesorul solicită ca elevii să-și instaleze pe telefon aplicațiile Padlet și Word Art pe care le vor utiliza în derularea următorului moment al lecției. Elevii vor putea urmări aplicațiile și cu ajutorul unui video proiector sau pe un ecran mai mare.</p>		

	<p>Apoi le cere elevilor să acceseze de pe telefon un link transmis pe grupul de WhatsApp al clasei și să completeze cerințele enumerate în aplicația Padlet.</p>	
	<p><b>Elevii:</b></p> <p>a. Elevii își instalează aplicațiile padlet și word art pe telefon urmând indicațiile de conectare;</p> <p>b. Citesc și rezolvă sarcinile de lucru primite;</p>	
<b>Derularea secvenței</b>		
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>	
a. Trimite elevilor link-ul de conectare către aplicația PADLET pentru a răspunde cerințelor (Anexă): <a href="https://padlet.com/chiharoicamelia/uehmtecmpsurt2cs">https://padlet.com/chiharoicamelia/uehmtecmpsurt2cs</a>	<p>a. Intră pe aplicația Padlet și răspund la următoarele cerințe:</p> <p>1. Enumerați pildele studiate anterior;</p> <p>2. Alcătuiți enunțuri în care cuvântul „pildă” să aibă sensurile următoare: parabolă; proverb; model demn de urmat; avertisment.</p>	
b. Prezintă elevilor <i>Pilda Semănătorului</i> identificând împreună cu ei simbolurile și semnificațiile prezente în textul citit.	<p>b. Elevii ascultă cu atenție și împreună cu profesorul identifică simbolurile prezente în <i>Pilda Semănătorului</i> și semnificațiile acestora.</p>	
c. Pentru a profunza și consolida înțelegerea sensului pildei profesorul propune elevilor să alcătuiască după metoda CVINTETUL scurte poezii (Un cuvânt-cheie, două adjective, trei verbe, o propoziție formată din 4 cuvinte, un substantiv sau un verb). Solicită elevilor ca sarcină de lucru în clasă sau acasă să folosească aplicația Word Art pentru a crea imagini sugestive pornind de la poeziile create. (Anexa 2 ) <a href="#">Pilda Semănătorului: Cvintetul - WordArt.com</a>	<p>c. Elevii alcătuiesc scurte poezii care scot în evidență sensul pildei Semănătorului pe care apoi le ilustrează folosind aplicația Word Art.</p>	
<b>Feed-back/evaluare</b>	<p>Profesorul apreciază și notează activitatea elevilor. Elevii urmăresc și apreciază activitățile colegilor.</p>	
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	<p>Pentru ca toți elevii să poată participa la activitățile enunțate se recomandă ca pe lângă telefoanele accesate de elevi să se utilizeze în același timp pentru întreaga clasă și un ecran mai mare/video proiector pe care să fie urmărite progresele obținute.</p>	

**Bibliografie/webografie:**

- Biblia sau Sfânta Scriptură, Editura Institutului Biblic și de Misiune al Bisericii Ortodoxe Române București, 1992;
- Parabolele și învățăturile Domnului nostru Iisus Hristos, Ed. Vestala, București, 1998;
- Cucuș, Constantin, Psihopedagogie pentru examenele de definitivat și grade didactice, Editura Polirom, Iași, 1998;

- Muha, Camelia, Caiet de Religie creștin–ortodoxă pentru clasa a VIII–a, Editura “Sf. Mina”, Iași, 2002;
- Cristian Alexa, Mirela Șova, Manual de Religie – Cultul Ortodox, clasa a VIII-a, Editura Akademos Art, București, 2020.



Anexe:

Anexa 1

**!Paclet**  
 CHIHAROI CAMELIA + 11 IUNI  
**Pilda Semănătorului**  
 Aplicații

**1. Pildă/Parabolă**  
 Pilda Semănătorului  
**Parabolă sau pildă este o scurtă povestire** având în general un rol didactic, moralizator; o istorioară cu tâlc. Mântuitorul Hristos a utilizat această metodă - parabola - pentru a-l învăța pe oameni tainele vieții spirituale și ale împărăției cerurilor.  
**Dați exemple de pilde rostite de Mântuitorul Hristos.**

**Parabola talanților (Matei 25, 14-30)**  
 Și mai este ca un om care, plecând deoparte, și-l-a chemat slugile și le-a dat pe mână avuția sa. Unuia i-a dat cinci talanți, altuia doi, altuia unul, fiecare după puterea lui și a plecat. Îndată, mergând, cei ce luase cinci talanți a lucrat cu ei și a câștigat alți cinci talanți. De asemenea și cel cu doi a câștigat alți doi. Iar cel ce luase un talant s-a dus, a săpat o groapă în pământ și a ascuns argintul stăpânului său.

**Parabola celor zece fecioare (Matei 25, 1-13)**  
 Împărăția cerurilor se va asemăna cu zece fecioare, care luând candelile lor, au ieșit în întâmpinarea mirelui. Cinci însă dintre ele erau fără minte, iar cinci înțelepte. Căci cele fără minte, luând candelile, n-au luat cu sine untdelemn. Iar cele înțelepte au luat untdelemn în vase, odată cu candelile lor. Dar mirele întârziind, au atârșit toate și au adormit....

**Parabola lucrătorilor tocmiți la vie (Matei 20, 1-16)**  
 Căci împărăția cerurilor este asemenea unui om stăpân de casă, care a ieșit dis-de-dimineasă să tocmescă lucrători pentru via sa. Și învându-se cu lucrătorii cu un dinar pe zi, i-a trimis în via sa. Și ieșind pe la ceasul al treilea, a văzut pe alții stând în piață fără lucru. Și le-a zis acelorora: Mergeți și voi în vie, și ce va fi cu dreptul, vă voi da. Iar ei s-au dus....

**Pilda datornicului nemilosiv (Matei 18, 23-35)**  
 De aceea, asemănatu-s-a împărăția cerurilor omului împărat care a voit să se socotească cu slugile sale. Și, începând să se socotească cu ele, i s-a adus un datornic cu zece mii de talanți. Dar neavând el cu ce să plătească, stăpânul său a poruncit să fie vândut el și femeia și copii și pe toate câte le are, ca să se plătească. Deci, căzându-l în genunchi, sluga aceea i se închina, zicând: Doamne, îngăduiește-mă și-ți voi plăti fie tot....

**Pilda neghinei (Matei 13:24-30; 36-43)**  
 Asemenea este împărăția cerurilor omului care a semănat sămânță bună în țarina sa. Dar pe când oamenii dormeau, a venit neghină printre grâu și s-a dus. Iar dacă a crescut paiul și a făcut rod, atunci s-a arătat și neghina. Venind slugile stăpânului casei, i-au zis: Doamne, n-ai semănat tu, oare, sămânță bună în țarina ta? De unde dar are neghină? ...

**Pilda samarineanului milostiv (Luca 10, 25-37)**  
 „Un învățător de Lege s-a ridicat, ispitindu-l pe Iisus și zicând: Învățătorule, ce să fac ca să moștenez viața de veci? Iar Iisus i-a zis: Ce este scris în Lege? Cum citești? Iar el, răspunzând, a zis: Să iubesc pe Domnul Dumnezeuul tău din toată inima ta și din tot sufletul tău și din toată puterea ta și din tot cugutul tău, iar să iubesc pe Dumnezeuul tău și pe aproapele tău ca pe tine însuși. Iar El i-a zis: Drept ai răspuns, fără această și vei fi viu. Dar ei, voind să se îndrepteze pe sine, a zis către Iisus: Și cine este aproapele meu?.....

**Parabola celor zece fecioare (Matei 25, 1-13)**  
 Împărăția cerurilor se va asemăna cu zece fecioare, care luând candelile lor, au ieșit în întâmpinarea mirelui. Cinci însă dintre ele erau fără minte, iar cinci înțelepte. Căci cele fără minte, luând candelile, n-au luat cu sine untdelemn. Iar cele înțelepte au luat untdelemn în vase, odată cu candelile lor. Dar mirele întârziind, au atârșit toate și au adormit....

**Parabola lucrătorilor tocmiți la vie (Matei 20, 1-16)**  
 Căci împărăția cerurilor este asemenea unui om stăpân de casă, care a ieșit dis-de-dimineasă să tocmescă lucrători pentru via sa. Și învându-se cu lucrătorii cu un dinar pe zi, i-a trimis în via sa. Și ieșind pe la ceasul al treilea, a văzut pe alții stând în piață fără lucru. Și le-a zis acelorora: Mergeți și voi în vie, și ce va fi cu dreptul, vă voi da. Iar ei s-au dus....

**Pilda datornicului nemilosiv (Matei 18, 23-35)**  
 De aceea, asemănatu-s-a împărăția cerurilor omului împărat care a voit să se socotească cu slugile sale. Și, începând să se socotească cu ele, i s-a adus un datornic cu zece mii de talanți. Dar neavând el cu ce să plătească, stăpânul său a poruncit să fie vândut el și femeia și copii și pe toate câte le are, ca să se plătească. Deci, căzându-l în genunchi, sluga aceea i se închina, zicând: Doamne, îngăduiește-mă și-ți voi plăti fie tot....

**Pilda neghinei (Matei 13:24-30; 36-43)**  
 Asemenea este împărăția cerurilor omului care a semănat sămânță bună în țarina sa. Dar pe când oamenii dormeau, a venit neghină printre grâu și s-a dus. Iar dacă a crescut paiul și a făcut rod, atunci s-a arătat și neghina. Venind slugile stăpânului casei, i-au zis: Doamne, n-ai semănat tu, oare, sămânță bună în țarina ta? De unde dar are neghină? ...

**2. Aicătuți enunțuri în care cuvântul PILDĂ să alba următoarele sensuri:**  
 a) parabolă;  
 b) proverb;  
 c) model demn de urmat, exemplu;  
 d) avertisment;

**Adevărată este pilda care zice: «sfatul cel bun noaptea se naște» căci „noaptea este sfetnic bun”.**

**Dădeam, de pildă, cincizeci de lei la fiecare ghișeu din primărie drept impozit.**

**Mântuitorul Hristos a rostit multe pilde despre Împărăția lui Dumnezeu. Bătrânii sfătuiesc în pilde pe cei tineri.**

**Este necesară o pildă pentru cei asemeni vouă, și pilda trebuie să fie groaznică și vrednică de fapta rea săvârșită...**





<b>Tipul lecției</b>	recapitulare		
<b>Durata secvenței</b>	15 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• explicarea simbolurilor din Pilda semănătorului</li> <li>• rezumarea conținutului acestei pilde</li> <li>• identificarea „roadelor bune” care îi motivează pe oameni să asculte și să împlinescă Cuvântul lui Dumnezeu</li> <li>• formularea învățăturilor necesare progresului spiritual</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• conversația,</li> <li>• explicația,</li> <li>• exercițiul,</li> <li>• problematizarea,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• platforma kahoot</li> <li>• aplicația WordArt</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• activitate frontală,</li> <li>• activitate individuală</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• exercițiul</li> <li>• testul kahoot</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesorul:</b> Profesorul reactualizează cunoștințele primite în lecția anterioară: <i>Cuvântul lui Dumnezeu - lumină pentru oameni: Pilda semănătorului.</i></p> <p>Profesorul solicită ca elevii să-și instaleze pe telefon aplicațiile Kahoot și WordArt pe care le vor utiliza în momentele următoare. Apoi le cere elevilor să acceseze de pe telefon un link transmis pe grupul de WhatsApp al clasei și să completeze cerințele enumerate în aplicația kahoot.</p> <p><b>Elevii:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Elevii își instalează aplicația kahoot pe telefon urmând indicațiile de conectare;</li> <li>b. Citesc și rezolvă sarcinile de lucru primite;</li> </ol>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
<p>a. Reactualizează cunoștințele primite în <i>Pilda Semănătorului</i> identificând împreună cu elevii simbolurile și semnificațiile prezente în textul amintit. Le cere elevilor să intre pe link-ul (codul pin al quizz-ului) trimis de pe platforma Kahoot pentru a răspunde la un chestionar cu tema enunțată mai sus. (Anexa 1)</p> <p><a href="https://create.kahoot.it/details/2f06b732-0150-467e-af23-6bc2a064d9b4">https://create.kahoot.it/details/2f06b732-0150-467e-af23-6bc2a064d9b4</a></p>		<p>a. Elevii ascultă cu atenție și împreună cu profesorul recapitulează simbolurile prezente în <i>Pilda Semănătorului</i> și semnificațiile acestora. Apoi intră pe platforma kahoot pentru a răspunde la întrebările din chestionarul trimis de profesor.</p>	

<p>b. Pentru a fixa mai bine cunoștințele dobândite profesorul evidențiază care este rolul faptelor bune în viața creștinului și cere elevilor să realizeze mai multe imagini-simbol cu ajutorul aplicației WordArt la tema <i>Virtuțile creștine-roade ale credinței</i>. (Anexa 2):                  „Pornind de la următoarea epigramă realizați imagini simbol cu ajutorul aplicației Word Art:                  „În al naturii viu izvod,/ Un pai de grâu e un simbol:                  Plecat e spicul greu de rod/ Și țepăn șade spicul gol.”                  Cornelius Enescu, <i>Pledoarie pentru epigramă</i> (2007)  <a href="http://www.citatepedia.ro/index.php?id=54905">http://www.citatepedia.ro/index.php?id=54905</a>  <a href="#">Virtuțile - roade bune - WordArt.com</a></p>	<p>b. Elevii realizează imagini-simbol cu ajutorul aplicației WordArt cu tema virtuțile creștine-roade ale credinței.</p>
<p><b>Feed-back/evaluare</b></p>	<p>Profesorul apreciază și notează activitatea elevilor. Elevii urmăresc și apreciază activitățile colegilor.</p>
<p><b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b></p>	<p>Pentru ca toți elevii să poată participa la activitățile enunțate se recomandă ca pe lângă telefoanele accesate de elevi să se utilizeze în același timp pentru întreaga clasă și un ecran mai mare/video proiector pe care să fie urmărite progresele obținute.</p>

**Bibliografie/webografie:**

- Biblia sau Sfânta Scriptură , Editura Institutului Biblic și de Misiune al Bisericii Ortodoxe Române București, 1992.
- Parabolele și învățăturile Domnului nostru Iisus Hristos, Ed. Vestala, București, 1998.
- Cucuș, Constantin, Psihopedagogie pentru examenele de definitivat și grade didactice, Editura Polirom, Iași, 1998.,
- Muha, Camelia, Caiet de Religie creștin–ortodoxă pentru clasa a VIII–a, Editura “Sf. Mina”, Iași, 2002.
- Cristian Alexa, Mirela Șova, Manual de Religie – Cultul Ortodox, clasa a VIII-a, Editura Akademos Art, București, 2020
- <http://www.citatepedia.ro/index.php?id=54905>

**Anexe:**

**Anexa 1**

# Kahoot!

## Pilda Semănătorului

Aplicații

A public kahoot

### Questions (6)

1 - True or false

**1. Domnul Hristos este semănătorul, semințele reprezintă mesajele Acestuia, iar pământul reprezintă inimile noastre.**



2 - True or false

**2. Pilda Semănătorului se adresează doar agricultorilor din vremea Mântuitorului Hristos.**



3 - Quiz

**3. Ce reprezintă semințele care cad pe drum și sunt mâncate de păsări?**



4 - True or false

**4. Pământul pietros îi reprezintă pe oamenii care îl ascultă pe Dumnezeu, dar renunță la El cu ușurință .**



5 - True or false

**5. Spini reprezintă grijile, bogățiile și plăcerile vieții care înăbușă Cuvântul lui Dumnezeu.**



6 - Quiz

**6. Ce simbolizează roadele semințelor care cad pe pământ bun?**



1 din 1

## Anexa 2



\*\*\*\*\*

Data	31.10 - 4.11.2022
------	-------------------

<b>Clasa</b>	a X-a		
<b>Profesor</b>	Camelia Elena Chiharoi		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Om și societate		
<b>Disciplina</b>	Religie		
<b>Subiectul</b>	<i>Legea morală a Vechiului Testament (Decalogul)</i>		
<b>Tipul lecției</b>	predare-învățare		
<b>Durata secvenței</b>	30 de minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• identificarea conceptelor învățăturilor moral-creștine desprinse din conținutul „Decalogului”</li> <li>• recunoașterea rolului moral - religios al celor Zece Porunci în asumarea responsabilă a alegerilor pe care le fac tinerii zilelor noastre</li> <li>• argumentarea importanței respectării legilor moral - divine în viața personală și socială a tinerilor în contextul actual</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• conversația,</li> <li>• explicația,</li> <li>• exercițiul</li> <li>• problematizarea,</li> <li>• lectura</li> <li>• argumentarea</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicația Padlet</li> <li>• Aplicația Google Slides</li> <li>• Aplicația Wooclap</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• activitate frontală,</li> <li>• activitate individuală</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• exercițiul</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesorul:</b> Profesorul anunță lecția nouă: <i>Legea morală a Vechiului Testament (Decalogul)</i>, amintind elevilor definiția noțiunii de lege în context interdisciplinar.</p> <p>Profesorul solicită ca elevii să-și instaleze pe telefon aplicația Padlet pe care o vor utiliza în derularea unor momente ale lecției. Elevii vor putea urmări aceste momente pe telefon dar și cu ajutorul unui video proiector sau pe un ecran mai mare.</p> <p>Profesorul le cere elevilor să-și acceseze contul de google pentru a utiliza platforma Google Suite for Education.</p> <p>Apoi le cere elevilor să acceseze de pe telefon link-urile transmise pe grupul de WhatsApp al clasei și să respecte cerințele enumerate pe parcursul lecției.</p> <p><b>Elevii</b></p> <p>a. Elevii își instalează aplicația Padlet pe telefon urmând indicațiile de conectare;</p> <p>b. Elevii își accesează contul de pe platforma Google Suite for Education;</p>		

	c. Citesc și rezolvă sarcinile de lucru primite pe parcursul lecției;
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
a. Profesorul propune elevilor să discute despre conceptul de lege și apoi să realizeze o hartă conceptuală interdisciplinară cu ajutorul aplicației <b>PADLET</b> . După realizarea acestei hărți (legi naturale, legi dumnezeiești, legi fizice, legi biologice, legi juridice, legi economice, legi ale gândirii, legi morale etc.) se precizează definiția conceptului de lege și importanța acestuia pentru introducerea și păstrarea armoniei și ordinii într-un anumit domeniu. (Anexa 1)	a. Intră pe aplicația Padlet și realizează harta conceptuală. <a href="https://padlet.com/chiharoicamelia/legea-moral-urb8cj7nl14kivbn">https://padlet.com/chiharoicamelia/legea-moral-urb8cj7nl14kivbn</a>  Elevii răspund la întrebări realizând conexiuni și analogii cu experiențe din viața personală.
b. Profesorul evidențiază informațiile generale despre Decalog și conținutul lui cu ajutorul unei prezentări <b>Google Slides</b> și a unui videoclip de pe situl Youtube (Anexa 2): <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3cBZzGI889Q">Legea Vechiului Testament.pptx</a> ; <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3cBZzGI889Q">https://www.youtube.com/watch?v=3cBZzGI889Q</a>	b. Intră pe Google Slides, urmăresc prezentarea și cu ajutorul informațiilor oferite răspund la următoarele întrebări: 1. Ce este și ce cuprinde Decalogul ? 2. Care au fost împrejurările istorice ale primirii Decalogului? 3. Dacă a fost primit acum aproximativ 3500 de ani își mai păstrează astăzi importanța?
c. Profesorul propune spre dezbatere următorul citat din Fericitul Augustin: „ <b>Adevarata iubire constă în a ne atașa de adevăr pentru a trăi în dreptate...iubește și fă ce vrei.</b> ”	Elevii participă la dezbatere realizând conexiuni și analogii cu experiențe din viața personală.
<b>Feed-back/evaluare</b>	În urma dezbaterii adresează elevilor o întrebare cu ajutorul aplicației <b>Wooclap</b> : <i>Respectarea poruncilor divine anulează libertatea omului?</i> Elevii vor vota răspunsul nu/da/nu știu la această întrebare. Profesorul va afișa statistica răspunsurilor și va face aprecieri cu privire la procentajele afișate.
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Pentru ca toți elevii să poată participa la activitățile enunțate se recomandă ca pe lângă telefoanele accesate de elevi să se utilizeze în același timp pentru întreaga clasă și un ecran mai mare/video proiector.

#### Bibliografie/webografie:

- Biblia sau Sfânta Scriptură , Editura Institutului Biblic și de Misiune al Bisericii Ortodoxe Române București, 1992.
- Cucoș, Constantin, Psihopedagogie pentru examenele de definitivat și grade didactice, Editura Polirom, Iași, 1998,
- Muha, Corneliu, Caiet de Religie creștin–ortodoxă pentru clasa a X–a, Editura “Sf. Mina”, Iași, 2011.

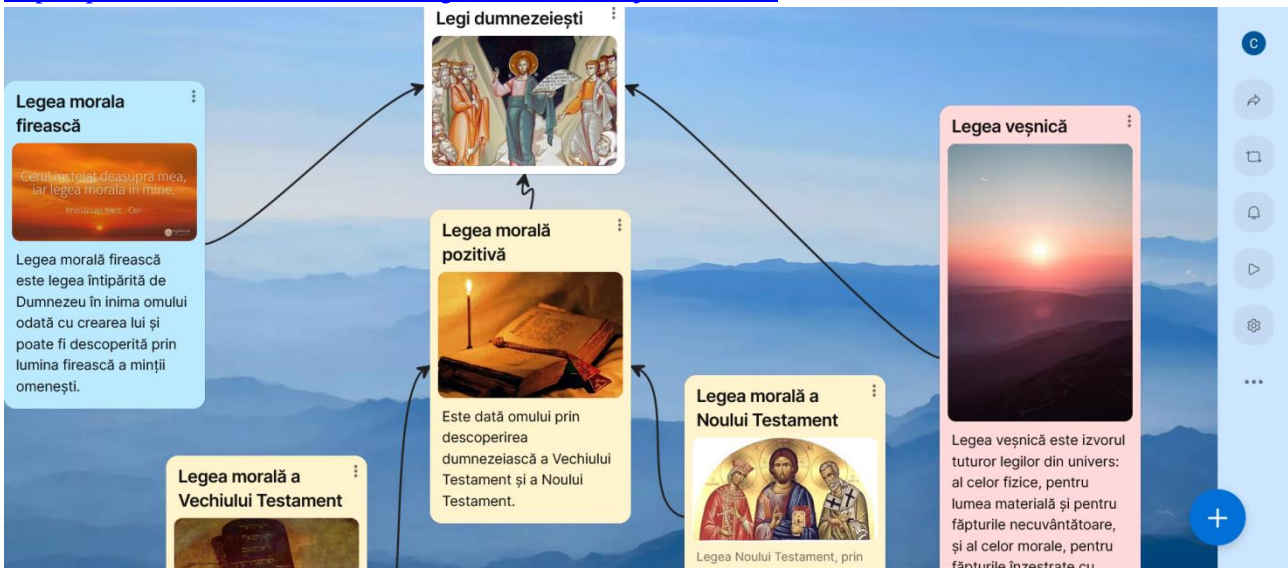


- Lemeni Adrian, Paunoiu Georgian, Tudose Silviu, Ștefanescu Dumitru, Manual de religie - cultul ortodox - pentru clasa a X-a, Editura Corint, București, 2008.
- [https://www.didactic.ro/materiale-didactice/135144\\_decalogul-generalitati](https://www.didactic.ro/materiale-didactice/135144_decalogul-generalitati)
- <http://www.cuvantul-ortodox.ro/fer-augustin-iubeste-si-fa-ce-vrei/>
- [www.doxologia.ro](http://www.doxologia.ro)

## Anexe:

### Anexa 1

<https://padlet.com/chiharoicamelia/legea-moral-urb8cj7nl14kivbn>




### Anexa 2

<https://docs.google.com/presentation/d/1xKwS0UfGBrCGgyEFb-3arJkIQirzLlzJ/edit?usp=sharing&ouid=117875605595696063611&rtpof=true&sd=true>

# DECALOGUL

PRELIMINARII

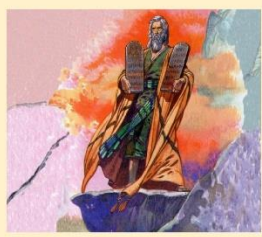


## MUNTELE SINAI



- ◆ Dumnezeu nu îi obligă pe oameni să respecte cele zece porunci, căci El i-a înzestrat pe aceștia cu libertatea de a alege între bine și rău.

„Aproape ești Tu, Doamne, și toate poruncile Tale sunt adevărul.” Psalmul 118, 151



- ◆ Cele zece porunci sunt cunoscute și cu numele DECALOGUL. Primele patru porunci precizează datoriile oamenilor față de Dumnezeu. Următoarele șase porunci arată modul corect de comportare și datoriile față de semenii.

„Să țineți bine poruncile Domnului Dumnezeului vostru, legile Lui și hotărârile Lui, pe care vi le-a dat El.” (Deuteronomul 6, 17)



- ◆ Poruncile au fost scrise de însuși Dumnezeu pe două table de piatră numite „tablele legii”.  
În acest mod, Dumnezeu a transmis oamenilor cum trebuie să se comporte în viață, astfel încât să fie plăcuți Lui.

\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	3 - 7.10.2022
<b>Clasa</b>	a VIII-a
<b>Profesor</b>	Camelia Elena Chiharoi
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași
<b>Aria curriculară</b>	Om și societate
<b>Disciplina</b>	Religie
<b>Subiectul</b>	<i>Mărturisirea Sfintei Treimi în “Simbolul de credință”</i>
<b>Tipul lecției</b>	predare-învățare
<b>Durata secvenței</b>	30 de minute
<b>Locul desfășurării</b>	Sala de clasă
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• definirea „Crezului” ca sinteza învățaturii creștine</li> <li>• prezentarea învățăturilor din Crez</li> <li>• argumentarea importanței sinoadelor ecumenice în alcătuirea Crezului</li> <li>• realizarea de analogii între elemente din creație și Sfânta Treime</li> </ul>

<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• conversația,</li> <li>• explicația,</li> <li>• exercițiul</li> <li>• hexagonul</li> <li>• problematizarea,</li> <li>• lectura</li> <li>• argumentarea</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația Canva</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• activitate frontală,</li> <li>• activitate individuală</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• exercițiul</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesorul:</b> Profesorul anunță lecția nouă: <i>Mărturisirea Sfintei Treimi în “Simbolul de credință”</i>, amintind elevilor definiția noțiunilor de bază din lecțiile studiate în anii anteriori.</p> <p>Profesorul solicită ca elevii să-și instaleze pe telefon aplicația Canva pe care o vor utiliza în derularea momentelor lecției. Elevii vor putea urmări aceste momente pe telefon dar și cu ajutorul unui video proiector sau pe un ecran mai mare.</p> <p>Apoi le cere elevilor să acceseze de pe telefon un link transmis pe grupul de WhatsApp al clasei și să respecte cerințele enumerate pe parcursul lecției.</p>		
	<p><b>Elevii</b></p> <p>a. Elevii își instalează aplicația Canva pe telefon urmând indicațiile de conectare;</p> <p>b. Citesc și rezolvă sarcinile de lucru primite pe parcursul lecției;</p>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
<p>a. Trimite elevilor link-ul de conectare către aplicația Canva. Invită elevii să deruleze videoclipul cu tema lecției rezolvând indicațiile (Anexă):</p> <p>- Fiecare om are unul sau mai multe idealuri, una sau mai multe valori. Identificați trei idealuri sau valori care compun „Crezul Personal”. Care credeți că este importanța „Crezului” în viața bisericii pornind de la „Crezul personal”</p>		<p>a. Intră pe aplicația Canva, urmăresc videoclipul și identifică elementele și valorile „Crezului personal”.</p> <p>Elevii răspund la întrebări realizând conexiuni și analogii cu experiențe din viața personală.</p>	
<p>b. Folosind metoda hexagonului vom răspunde împreună la întrebări cu ajutorul informațiilor prezentate în videoclipul de mai jos (Anexă).</p>		<p>b. Intră pe aplicația Canva, urmăresc videoclipul și cu ajutorul informațiilor oferite răspund la următoarele întrebări:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Ce</b> este și ce cuprinde Simbolul Credinței sau Crezul?</li> <li>- <b>De ce</b> a fost nevoie de un Simbol al Credinței Creștine?</li> <li>- <b>Când</b> a fost compus și în ce împrejurări?</li> <li>- <b>Unde</b> au avut loc sinoadele ecumenice la care s-a compus Crezul?</li> </ul>	

	<p>- <b>Cine</b> a avut cel mai mare rol în alcătuirea Simbolului Credinței?</p> <p>- <b>Cum</b> s-a păstrat până astăzi?</p>
c. Profesorul le cere elevilor să urmărească în continuare videoclipul pentru a afla răspunsul la întrebarea „Știați că...?” ( Trifoiul Sfântului Patrick, Icoana Sfintei Treimi, pictată de Sfântul Andrei Rubliov, etc.)	c. Elevii urmăresc prezentarea și fac aprecieri cu privire la informațiile primite.
<b>Feed-back/evaluare</b>	Aplicație: găsește „oul de cuc”/intrusul
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Pentru ca toți elevii să poată participa la activitățile enunțate se recomandă ca pe lângă telefoanele accesate de elevi să se utilizeze în același timp pentru întreaga clasă și un ecran mai mare/video proiector.

### Bibliografie/webografie:

- *Biblia sau Sfânta Scriptură*, Editura Institutului Biblic și de Misiune al Bisericii Ortodoxe Române, București, 1988.
- Alexa, Cristian, Șova, Mirela, *Manual de Religie – Cultul Ortodox*, clasa a VIII-a, Editura Akademos Art, București, 2020
- „Să învățăm religia și altfel”, dvd, Editura Sf. Mina, Iași, 2011;
- www.doxologia.ro

### Anexe:

[https://www.canva.com/design/DAEn9kHRD\\_s/Wtke2McX2Bv1np8DqMnpBQ/view?utm\\_content=DAEn9kHRD\\_s&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=publishsharelink](https://www.canva.com/design/DAEn9kHRD_s/Wtke2McX2Bv1np8DqMnpBQ/view?utm_content=DAEn9kHRD_s&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink)





**S**inodul I Ecumenic

Primul Sinod Ecumenic a fost convocat de Împăratul Constantin cel Mare, pe 20 mai 325. Sinodul s-a întrunit la Niceea, fiind deschis oficial chiar de către împăratul Constantin cel Mare și s-a desfășurat în sala mare a palatului imperial din Niceea, care astăzi este acoperit de lacul Iznik.



Lacul Iznik



17 Martie

Sfântul Ierarh  
**Patrick**  
Luminătorul Irlandei

icoane articole

## TRIFOIUL SFÂNTULUI PATRICK



Cel mai iubit sfânt al Irlandei, Sfântul Patrick, a trăit în secolul al IV-lea, bunicul său fiind preot, iar tatăl diacon.

„Om de neam mare”, așa cum se traduce numele său, a ajuns să fie vândut ca sclav în Irlanda.

După șase ani de robie se întoarce acasă, dar are un vis în care este trimis în Irlanda, așa că este hirotonit episcop.

În momentul în care un om a vrut să îl omoare, acela a înțepenit, dar Sfântul l-a dezlegat și astfel irlandezii au crezut în Dumnezeu și așa a fost botezată toată țara.

Trecut la cele veșnice, Sfântul este reprezentat în icoane ținând în mână un trifoi, simbol al Sfintei Treimi.



Sfântul Patrick, Luminătorul Irlandei

partea metodica DOXOLOGIA.ro

\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	10-14.10; 17-21.10. 2022/ S6-7
<b>Clasa</b>	a IX-a
<b>Profesor</b>	Chiharoi Camelia Elena
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași
<b>Aria curriculară</b>	Om și societate
<b>Disciplina</b>	Religie
<b>Subiectul</b>	Datoriile creștinului
<b>Tipul lecției</b>	Evaluare
<b>Durata secvenței</b>	10 minute
<b>Locul desfășurării</b>	Sala de clasă

<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• enumerarea datoriilor față de Dumnezeu, față de sine însuși și față de aproapele în contextul vârstei adolescenților;</li> <li>• exemplificarea modalităților de asumare a responsabilităților creștine specifice vârstei adolescenților;</li> <li>• evidențierea prin exemple concrete asumarea responsabilităților creștine în fața tentațiilor lumii contemporane;</li> <li>• utilizarea platformei WIX pentru a realiza un site prin care să expună cunoștințele dobândite prin capitolul „Datoriile creștinului”;</li> </ul>	
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• explicația</li> <li>• problematizarea</li> <li>• expunerea</li> <li>• lectura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Platforma WIX</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• activitate frontală</li> <li>• activitate pe grupe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• exercițiul</li> <li>• proiectul</li> <li>• dezbateră</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b> împarte elevii pe echipe cerându-le să realizeze proiecte/prezentări în power point/prezi/site-uri cu tematica specifică materiei clasei a IX-a. Împarte fiecărei echipe o temă și stabilește perioada de realizare a proiectelor. Profesorul enumeră principalele criterii de evaluare ale proiectelor și bibliografia/webografia:</p> <p>1. funcționalitatea, accesibilitatea; 2. conținutul complex – informații de specialitate corecte și complete; 3. corectitudinea gramaticală; 4. structurarea informațiilor selectate; 5. impresia estetică, 6. diversitatea media folosite (PPT, link-uri, interviuri, materiale video sau audio, documente, etc.); 7. fond muzical adecvat și impactul emoțional 8. informații de contact, interactivitate; 9 bibliografie/webografie.</p> <p><b>Elevi:</b> Își aleg temele proiectelor, membrii echipelor, își notează sarcinile și perioada de lucru, criteriile de evaluare.</p>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
a. Selectează echipele și împarte temele specifice materiei clasei a IX-a;		a. Elevii se organizează în echipe formate din 3-4 elevi;	
b. Împarte sarcinile de lucru (documentarea și realizarea materialelor informative tip text; selectarea materialelor video și a imaginilor; selectarea materialelor audio, etc.)		b. Elevii și aleg tipul de proiect și își îndrumați de profesor își aleg responsabilitățile din cadrul echipei;	
c. Oferă sprijin și consiliere pe parcursul realizării proiectelor;		c. Solicită ajutorul și sprijinul profesorului pe parcursul lucrului la proiect;	
d. Selectează cel mai bun proiect pentru a-l prezenta la concursul interjudețean „Religia în dimensiune virtuală” organizat de Liceul Teoretic		d. Prezintă proiectul selectat de profesor la concursul „Religia în dimensiune virtuală”.	



de Informatică „Grigore Moisil” din Iași și ISJ Iași	
<b>Feed-back/evaluare</b>	Aprecieri verbale, premiarea produselor finale.
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	În cadrul activităților pe echipe pot apărea conflicte între elevi cu privire la realizarea sarcinilor de lucru. În acest caz este nevoie de intervenția profesorului care poate redistribui responsabilitățile fiecărui elev sau poate schimba componența echipelor.

### **Bibliografie/webografie:**

- \*\*\*, *Sfânta Scriptură*, Editura Institutului Biblic și de Misiune al Bisericii Ortodoxe Române, București, 1990
- Cucuș, Constantin, *Educația religioasă*, Editura Polirom, Iași, 1990
- Cucuș, Constantin (coordonator), *Psihopedagogie* pentru examenele de definitivat și grade didactice, Editura Polirom, Iași, 1999
- Mladin, Nicolae, *Morala creștină* pentru Institutele teologice, vol. II, Morala specială, Iași, 1990
- Opreș, Dorin, Orpiș, Monica, Horga, Irina, Tacea, Antoaneta – Firuța, *Religie, Cultul ortodox*, Manual pentru clasa a IX-a, Editura Dacia, Cluj - Napoca, 2004
- Răducă, Pr. Vasile, *Ghidul creștinului ortodox de azi*, Editura Humanitas, București, 1998
- <https://users.wix.com/signin?originUrl=https:%2F%2Fmanage.wix.com%2Faccount%2Fsites%3FreferralAdditionalInfo%3DRoute&redirectTo=https:%2F%2Fmanage.wix.com%2Faccount%2Fsites%3FreferralAdditionalInfo%3DRoute&overrideLocale=en&forceRender=true>
- [https://artspporttotal.ro/blog/sporturi-echipa-beneficii-recomandari?gclid=Cj0KCQjw-fmZBhDtARIsAH6H8qiSJjKFBBr6qmVWZ3LR5t7oeW23kp0KN0tMDSI7SIetYtfKjGE1nB5YaAn5xEALw\\_wcB](https://artspporttotal.ro/blog/sporturi-echipa-beneficii-recomandari?gclid=Cj0KCQjw-fmZBhDtARIsAH6H8qiSJjKFBBr6qmVWZ3LR5t7oeW23kp0KN0tMDSI7SIetYtfKjGE1nB5YaAn5xEALw_wcB)
- [https://ro.wikipedia.org/wiki/Biserica\\_Banu\\_din\\_Ia%C8%99i](https://ro.wikipedia.org/wiki/Biserica_Banu_din_Ia%C8%99i)
- <https://www.claudianicolae.ro/beneficiile-sportului-de-echipa-pentru-copii-b315>
- [https://www.facebook.com/biserica.banuiasi/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/biserica.banuiasi/?ref=page_internal)
- <https://www.infohidromania.com/biserica-banu-iasi.html>
- <http://www.radiotrinitas.ro/fonoteca/pr-cleopa-ilie/>
- <https://actualitateacredintei.weebly.com/biserica-icircn-mijlocul-comunit259539ii.html>
- <https://biblia.resursecrestine.ro/ioan/8/32>
- <https://duminicaturorsfintilor.mmb.ro/>
- <https://app.clipchamp.com/editor/3f3bb9ab-f7b6-4f72-9885-b8c62761c2c0>

### **Anexe**

<https://www.ziaruldeiasi.ro/stiri/concurs-intre-elevii-de-liceu-organizat-la-mitropolie-foto--335570.html>

Ineditul acestei activități a constat în faptul că au participat la concursul de site-uri atât echipe aflate față-în-față, cât și echipe on-line. Echipele aflate în sală au avut reprezentanți de la Colegiul Național din Iași, de la Liceul Teoretic de Informatică „Grigore Moisil” din Iași și de la Liceul Teoretic „Grigore Antipa” din Botoșani.



Din mediul online au prezentat, pe platforma Microsoft Teams, două echipe de elevi de la Colegiul Național Militar „Alexandru Ioan Cuza” din Constanța și o echipă de la Liceul Teoretic „Petru Rareș” din Târgu Lăpuș, județul Maramureș.

Echipele formate din 3 sau 4 elevi au fost jurizate de profesorii de religie și informatică îndrumători, care au acordat punctaje doar celorlalte echipe. Pe site-urile create, echipele de liceeni au prezentat materiale realizate de ei: PPT-uri, interviuri, articole, filme, materiale cu caracter didactic, informații și opinii despre „Tânărul între adevărata libertate și capcanele societății”, „Adevărata libertate”, „Sfinți pe pământ dobrogean” sau „Un spațiu al slăvirii lui Dumnezeu, Biserica „Sfântul Nicolae” Copou.

Din echipa de organizare a acestei manifestări au făcut parte următoarele cadre didactice de la Liceul Teoretic de Informatică „Grigore Moisil” Iași: Violeta Tuțui (profesoară de religie și coordonatoarea proiectului), director adjunct Mihaela Acălfoaie (profesor de informatică), consilier educativ Mariana Pașcan (profesor de fizică) și Virgă Liliana (profesor de informatică).



La finalul concursului, președintele juriului, prof. dr. Mihaela-Adina Romanescu, a acordat două premii I - Colegiul Național din Iași și Liceul Teoretic de Informatică „Grigore Moisil” din Iași, premiul al II-lea - Liceul Teoretic „Petru Rareș”, din Târgu Lăpuș, Premiul al III-lea - Liceul Teoretic „Grigore Antipa” din Botoșani și două Mențiuni pentru echipele de la Colegiul Național Militar „Alexandru Ioan Cuza” din Constanța. Elevii au primit diplome și cărți din partea Mitropoliei Moldovei și Bucovinei.

<https://concursuljudetean.wixsite.com/adevaratalibertate>



Harlaoanu Sofia

Oloeru Alexandra

Hutu Andreea-Erica



ADEVARATA LIBERTATE

Name  
De ce in generatia aceasta tinerii cede...  
Despre Libertate

Download Single

00:00 / 00:49

1	De ce in generatia aceasta tinerii cedeaza mai usor ispitei?	00:49
2	Recomndarile preotului Harloanu pentru tinerii	01:04
3	Ce reprezinta libertatea din perspectiva unui tanar crestin	02:30
4	Petras Adrian Cuvânt la premiarea olimpiciolor nationali la religie 2017 (2)	04:01

Adevărata Libertate  
Tentatile lumii contemporane

Acasa   Articole   Videoclipuri   Biserica Banu   More   Log In

Articole



All Posts

Despre Libertate

Tentativele lumii contemporane



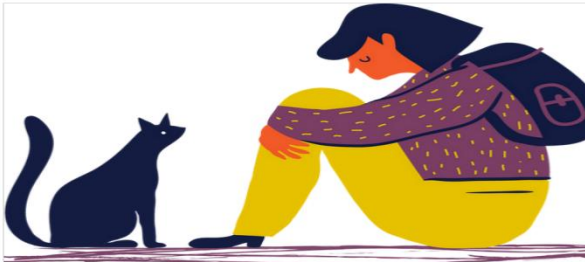
Andreea-Erica  
Oct 6, 2022 · 1 min



### Modalități de dezvoltare personala

Prin articolele prezente pe site-ul nostru ne-am propus să punem la dispoziția tinerilor aflați în căutarea valorilor autentice...

12 views 0 comments



Sofia Harlaoum  
Oct 6, 2022 · 1 min



### Provocarile tinerilor

Educația este percepută în mod diferit de fiecare persoană în parte, cauzele ce o influențează fiind multiple. Cei mai importanți factori...

10 views 0 comments



alexandraoerui  
Oct 7, 2022 · 0 min



### Cum ne tratam de foamea de putere, cea mai cumplita ispita moderna: „Nu poti sa ai slanina in pod

3 views 0 comments



Andreea-Erica  
Oct 7, 2022 · 0 min



### Cioran sau „nihilistul perfect” de Dumitru Tucan

1 view 0 comments



Sofia Harlaoum  
Oct 7, 2022 · 1 min



### Adolescenta-varsta schimbarilor profunde si a riscurilor inevitabil

Adevarul.ro

This site was designed with the [WIX.com](#) website builder. Create your website today. [Start Now](#)

2 views 0 comments



alexandraoerui  
Oct 6, 2022 · 1 min



### Despre Libertate

Libertatea este un concept, a cărei semnificație ar putea fi minimalizată ca lipsa constrângerilor și trăirea după propria voință sau...

3 views 0 comments





TRINITAS TV

### Cuvânt pentru suflet. Sfaturi duhovnicești pentru tineri (05 09 2016)

Invitat: Pr. Dr. Răzvan Andrei Ionescu, Parohia Ortodoxă Română „Sfânta Parascheva și Sfânta Geneveva” din Paris



### Interviu cu parintele Daniel Țifui

Interviu facut de Laura Mosneagu, fosta eleva a Colegiului National Iasi



TRINITAS TV

### Credință și Cultură. Responsabilitatea libertății religioase (29 11 2021)

Invitat: Lect. univ. dr. Cătălin Raiu, Facultatea de Administrație și Afaceri, București



### Ce reprezintă libertatea din perspectiva unui tânăr creștin

Interviu cu parintele Harloanu



### Interviu cu Părintele Panțiru de la Biserica Sf. Nicolae Socola

Interviu luat de Teodora Agavriolaie, fosta eleva a Colegiului National Iasi, studenta la medicina in anul II si olimpica la religie.



TRINITAS TV

### Libertatea religioasă



### Interviu cu parintele Harloanu

Interviu luat de Sofia Harloanu, Alexandra Oloeru si Andreea-erica Hutu, eleve a Colegiului National Iasi



O Chilie Athonită - Bucurii din Sfântul Munte

### Către tinerii de azi - Interviu la Radio Trinitas cu părintele Teologos

Vizionați un interviu dat la Radio Trinitas la emisiunea „Tineri către tineri” în care sunt abordate problemele tinerilor de azi, î...



### Recomandarile preotului Harloanu pentru tineri

Interviu cu parintele Harloanu

This site was designed with the [WIX.com](https://www.wix.com) website builder. Create your website today.

[Start Now](#)



### Interviu cu parintele Harloanu

Interviu luat de Sofia Harloanu, Alexandra Oloeru si Andreea-erica Hutu, eleve a Colegiului National Iasi



O Chilie Athonită - Bucurii din Sfântul Munte

### Către tinerii de azi - Interviu la Radio Trinitas cu părintele Teologos

Vizionați un interviu dat la Radio Trinitas la emisiunea „Tineri către tineri” în care sunt abordate problemele tinerilor de azi, î...



### Recomandarile preotului Harloanu pentru tineri

Interviu cu parintele Harloanu

[Load More](#)

Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplina  
Limba engleză – prof. Roxana Diaconița

<b>Data</b>	26.09.2022		
<b>Clasa</b>	a VIII-a B		
<b>Profesor</b>	Roxana Diaconița		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Limbă și comunicare		
<b>Disciplina</b>	Limba engleză		
<b>Subiectul</b>	Ziua europeană a limbilor străine		
<b>Tipul lecției</b>	Sistematizare		
<b>Durata secvenței</b>	40 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manifestarea interesului pentru cunoașterea unor aspecte culturale</li> <li>• selectarea principalelor idei dintr-un clip video</li> <li>• oferirea de feed-back la un material video</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• vizionarea unui clip video</li> <li>• problematizarea</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația Youtube</li> <li>• platforma Edpuzzle.com</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontal</li> <li>• individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observarea</li> <li>• aprecierea verbala</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>a. Își selectează un clip video de pe Youtube al cărui conținut să stârnească interesul elevilor în ceea ce privește folosirea limbilor străine în lume (statistici, curiozități)  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jGYtRSFo73A&amp;t=11s">https://www.youtube.com/watch?v=jGYtRSFo73A&amp;t=11s</a></p> <p>b. Profesorul are cont pe platforma edpuzzle.com. Se copiază link-ul generat de Youtube (A1). Se lucrează pe conținutul video folosind tastele <i>cut</i> (pentru ștergerea unor secvențe care nu sunt considerate necesare) (A2) <a href="https://support.edpuzzle.com/hc/en-us/articles/360007543912-How-do-I-cut-a-video-">https://support.edpuzzle.com/hc/en-us/articles/360007543912-How-do-I-cut-a-video-</a> și <i>questions</i> (A3/4) (pentru crearea unor întrebări de tip <i>multiple choice</i> sau cu răspuns deschis).</p> <p>c. la finalul videoclipului inserează un link pe baza caruia, elevii își vor exprima părerile despre importanța multilingvismului. (A5)  <a href="https://www.mondly.com/blog/2020/06/09/benefits-multilingualism/">https://www.mondly.com/blog/2020/06/09/benefits-multilingualism/</a>  <a href="https://edpuzzle.com/media/633085abf8288140df83e180">https://edpuzzle.com/media/633085abf8288140df83e180</a></p> <p><b>Elevi:</b></p> <p>Trebuie să folosească un telefon smart, cu o conexiune la Internet</p>		
<b>Derularea secvenței</b>			



<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
a. explică elevilor structura și conținutul activității	a. Sunt atenți la indicațiile profesorului.
b. trimite link pe grupul de WhatsApp al clasei pt accesarea activității de pe platformă	b. accesează platforma edpuzzle de pe contul Google, cu ajutorul link-ului primit
c. observă în timp real răspunsurile date de elevi (A6)	c. completează, ținând cont de instrucțiunile primite
<b>Feed-back/evaluare</b>	Profesorul observă răspunsurile elevilor pentru a aprecia dacă aceștia sunt atenți și înțeleg informațiile prezentate în videoclip. Conduce discuția liberă pe tema importanței multilingvismului în societatea actuală. Oferă explicații și aprecieri la sfârșitul activității. Acestea pot fi notate și în aplicație pentru activități care sunt completate acasă.
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Acestea pot fi de ordin tehnic. O parte dintre elevi s-ar putea să nu fie interesați de subiectul propus.

### Bibliografie/webografie:

<https://www.youtube.com/watch?v=jGYtRSFo73A&t=11s>

<https://support.edpuzzle.com/hc/en-us/articles/360007543912-How-do-I-cut-a-video->

<https://www.mondly.com/blog/2020/06/09/benefits-multilingualism/>

### Anexe:

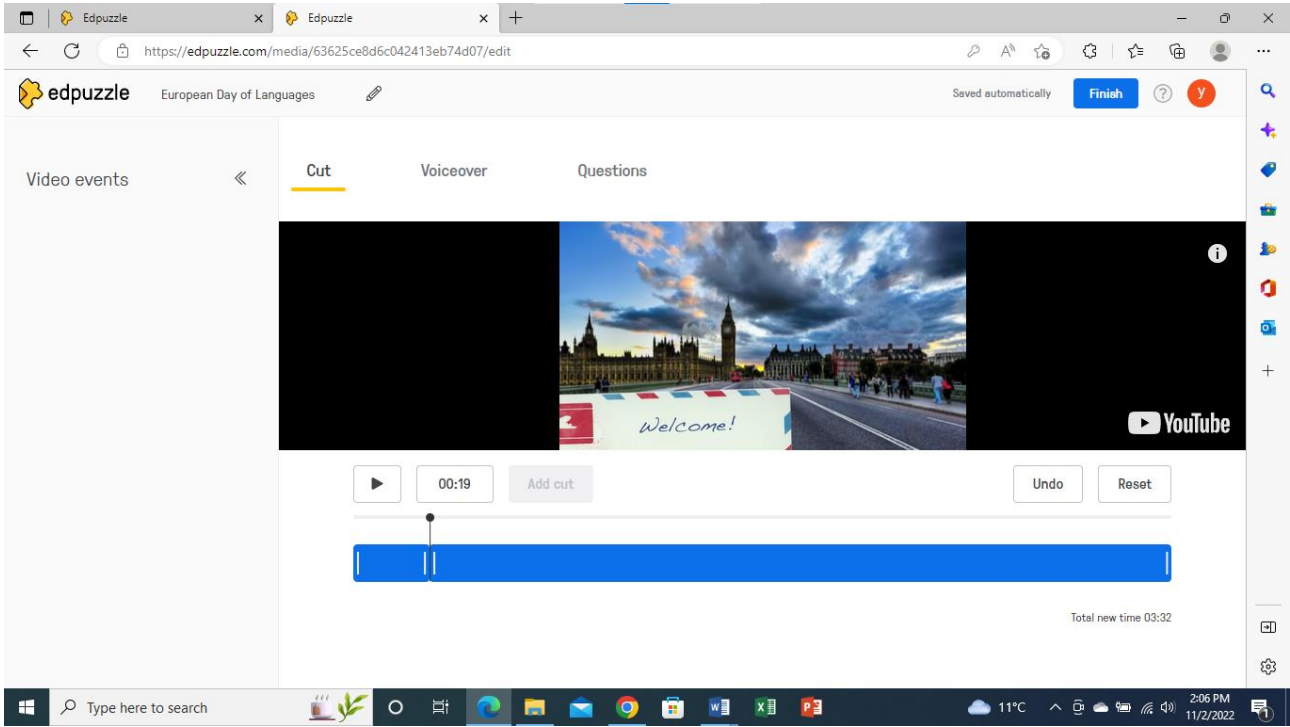
#### Anexa 1

The screenshot displays the Edpuzzle web application interface. At the top, there are browser tabs and a search bar containing the URL 'https://youtu.be/jGYtRSFo73A', which is circled in red. Below the search bar, the 'My Content' section is visible, featuring a search bar and a dropdown menu set to 'Newest'. There are tabs for 'All', 'Folders', 'Videos', and 'Projects'. The 'Videos' section shows two video thumbnails: 'European Day of Languages' (03:21) and 'Digital Citizenship | Things Explained' (04:41). The left sidebar contains navigation options like 'Discover', 'My Content', 'My Network', and 'Notifications'. At the bottom, the Windows taskbar is visible with the system clock showing 2:00 PM on 11/2/2022.

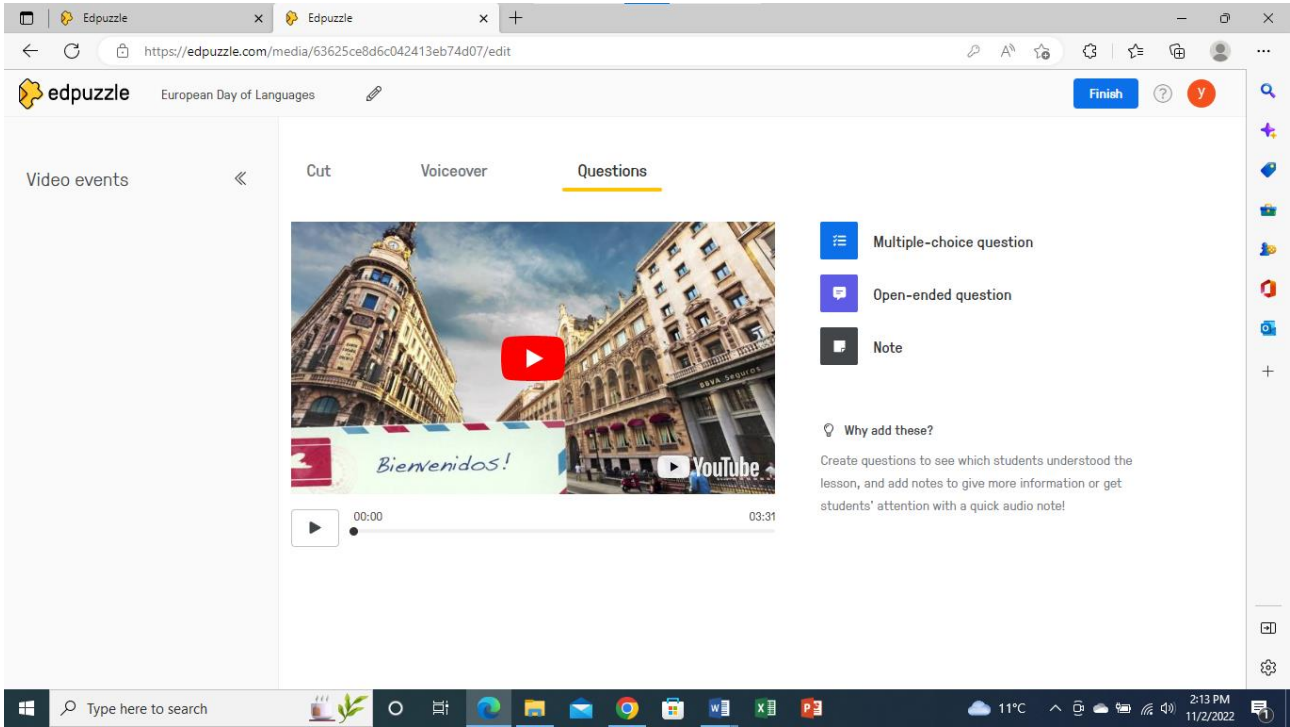
\*\*\*\*\*

\*

## Anexa 2



## Anexa 3



### Anexa 4

The screenshot shows the Edpuzzle editor interface. At the top, there are two browser tabs for 'Edpuzzle' and the URL <https://edpuzzle.com/media/63625ce8dfc042413eb74d07/edit>. The main content area is divided into three tabs: 'Cut', 'Voiceover', and 'Questions'. The 'Questions' tab is selected, displaying three multiple-choice question slots. Each slot has a rich text editor with options for bold (B), italic (I), underline (U), strikethrough (x<sup>2</sup>), subscript (x<sub>2</sub>), link, and insert (fx). The first slot is empty, while the second and third contain the text 'Type your choice here'. A 'Feedback' button is visible below the second question slot. On the left, a video player shows a street scene with a sign that says 'Bienvenidos!'. The video player has a play button and a progress bar from 00:00 to 03:31. The bottom of the screen shows the Windows taskbar with the search bar and system tray.

### Anexa 5

The screenshot shows the Edpuzzle preview interface. At the top, there are two browser tabs for 'Edpuzzle' and the URL <https://edpuzzle.com/media/633085abf8288140df83e180>. The main content area is titled 'Video Preview' and includes buttons for 'Assign', 'Edit assigned video', 'Share preview', 'Public', and a menu icon. The video player shows a sunset scene with a tree and the text 'European Day of Languages' and 'yRoxana Diaconita'. To the right of the video player is a 'NOTE' section with a blue speech bubble icon, the text 'NOTE', and a link to <https://www.mondly.com/blog/2020/06/09/benefits-multilingualism/>. Below the note are buttons for 'Rewatch', 'Skip', and 'Continue'. The bottom of the screen shows the Windows taskbar with the search bar and system tray.

## Anexa 6

The screenshot shows the Edpuzzle 'Video Assignment' page. It features a table of student progress and a sidebar with assignment settings.

Student Name	Progress	Start Date	Due Date
lavinia	~80%	Sept. 26th	Sept. 26th, 7:04pm
Blajuti, Robert	~80%	Sept. 26th	Sept. 26th, 5:07pm
Cucuzel, Mihai	~80%	Sept. 26th	Sept. 26th, 5:51pm
Hutanasu, Eliza	~80%	Oct. 16th	Oct. 16th, 10:26pm
mihaica, ema	~80%	Sept. 26th	Sept. 26th, 8:37pm
POPA, ANA ISABELA	~80%	Sept. 26th	Sept. 26th, 10:22pm
Sfica, Luiza	100%	Sept. 26th	Sept. 26th, 8:33pm
Teodor, Afilipoe	~80%	Sept. 26th	Sept. 26th, 12:52pm
Șalariu, Ana-Maria	~80%	Sept. 26th	Sept. 26th, 6:28pm
Teacher (that's me!)	~80%	Sept. 26th	Not turned in

Assignment Settings:

- Start date: Sept. 26th 12:00am
- Due Date: No due date
- Prevent Skipping: ON
- Turn on CCs: OFF

\*\*\*\*\*  
\*

<b>Data</b>	29.09.2022		
<b>Clasa</b>	a VIII-a B		
<b>Profesor</b>	Roxana Diaconița		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Limbă și comunicare		
<b>Disciplina</b>	Limba engleză		
<b>Subiectul</b>	Trăsături fizice și morale		
<b>Tipul lecției</b>	Exersare de deprinderi		
<b>Durata secvenței</b>	15 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	(sala de clasă, curtea școlii, un areal din zona școlii – e.g. treasure hunt)		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• elaborarea unei prezentări orale</li> <li>• folosirea adecvata a lexicului prezentat la lecțiile anterioare</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
• expunerea	• Platforma flip.com	• individual	• observarea

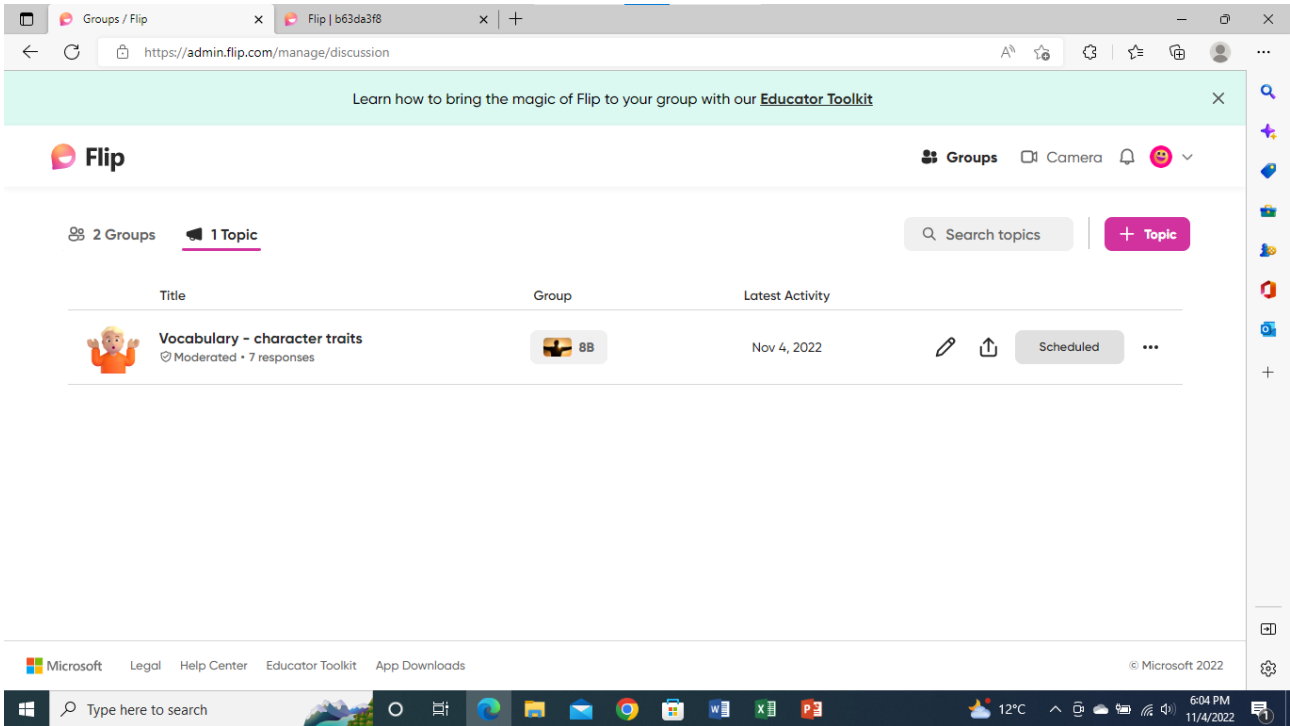
<ul style="list-style-type: none"> <li>• observarea</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aprecierea verbală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>a. Cu o oră înainte profesorul predă lexicul nou, integrat în lecția din manual.  <a href="https://catalog.manualedigitaleart.ro/art-en8-intensiv/v1/index.html">https://catalog.manualedigitaleart.ro/art-en8-intensiv/v1/index.html</a></p> <p>b. Profesorul are cont pe platforma flip.com. Se alege din colțul dreapta sus butonul <i>-topic+</i> și se crează un topic. (A1)</p> <p>c. Se completează un titlu, o descriere și se setează un timp limită pentru prezentarea ce va urma să fie înregistrată de elevi. Prezentarea poate fi video sau doar audio. (A2)</p> <p><a href="#">Vocabulary - character traits / Flip</a></p>		
	<p><b>Elevi:</b></p> <p>În urma activităților de la clasă și a temei din caietul de lucru, elevii ar trebui să fie familiarizați cu conținutul pe care îl vor avea de completat.</p>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
a. explică elevilor structura și conținutul activității (adjective descriptive, timp limită, posibilitatea de a alege între o prezentare video și una audio)		a. Sunt atenți la indicațiile profesorului.	
b. trimite link pe grupul de WhatsApp al clasei pt accesarea activității de pe platformă		b. accesează platforma flip de pe contul Google, cu ajutorul link-ului primit (A3)	
c. observă în timp real răspunsurile date de elevi (A5)		c. înregistrează prezentarea, ținând cont de instrucțiunile primite (A4/5)	
<b>Feed-back/evaluare</b>	Profesorul observă răspunsurile elevilor pentru a aprecia dacă aceștia și-au însușit lexicul predat. Oferă explicații și aprecieri la sfârșitul activității. Acestea pot fi notate și în aplicație.		
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Acestea pot fi de ordin tehnic. Majoritatea elevilor vor prefera să înregistreze prezentarea doar în format audio.		

**Bibliografie/webografie:**

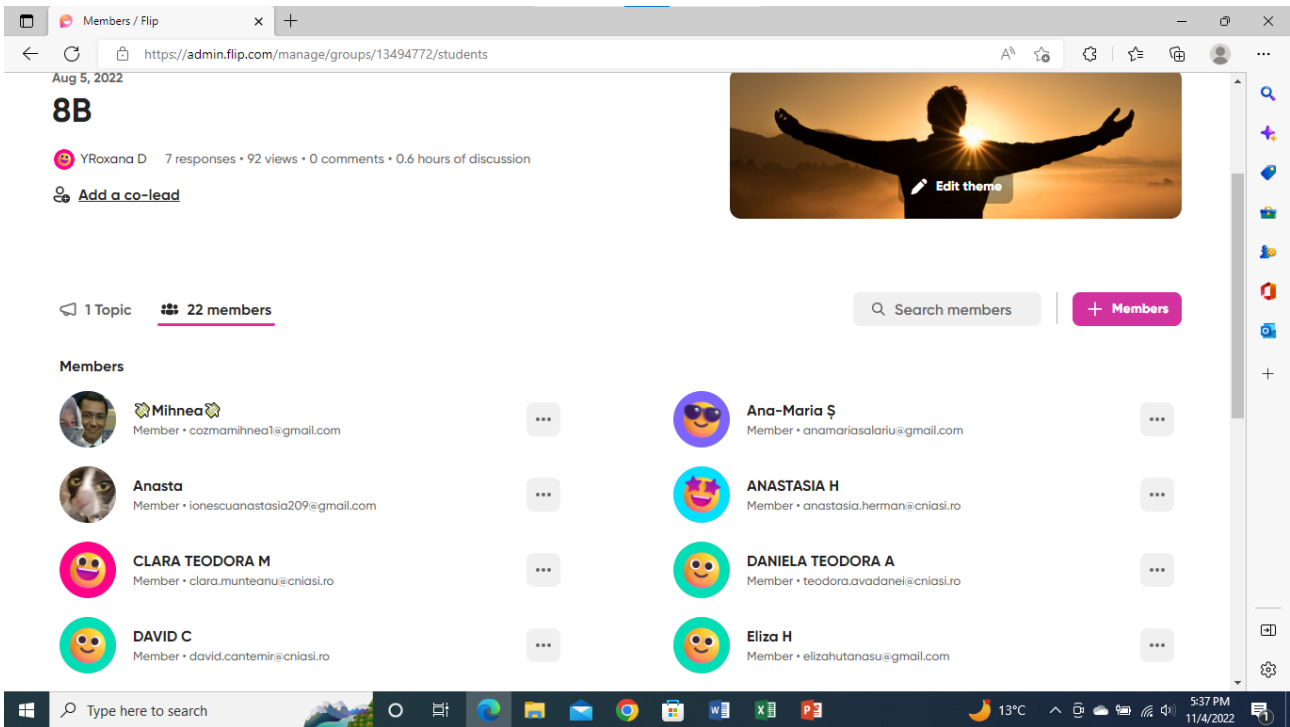
- [Vocabulary - character traits / Flip](#)
- <https://catalog.manualedigitaleart.ro/art-en8-intensiv/v1/index.html>

Anexe:

Anexa 1

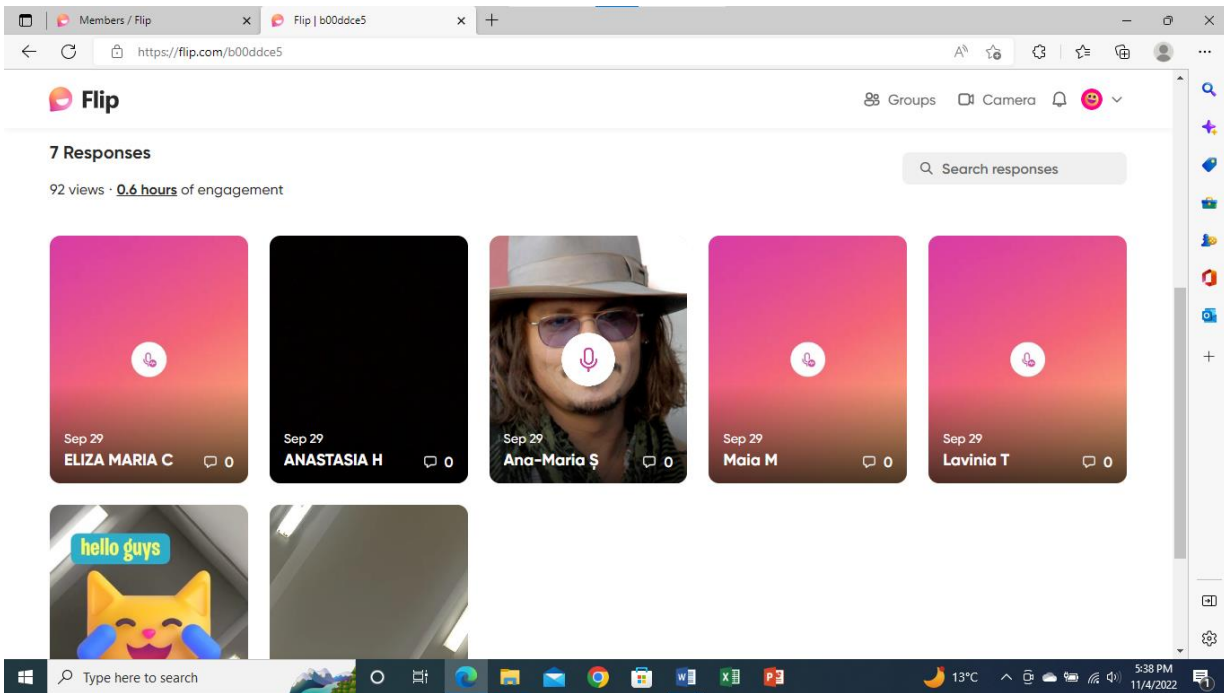


Anexa 3

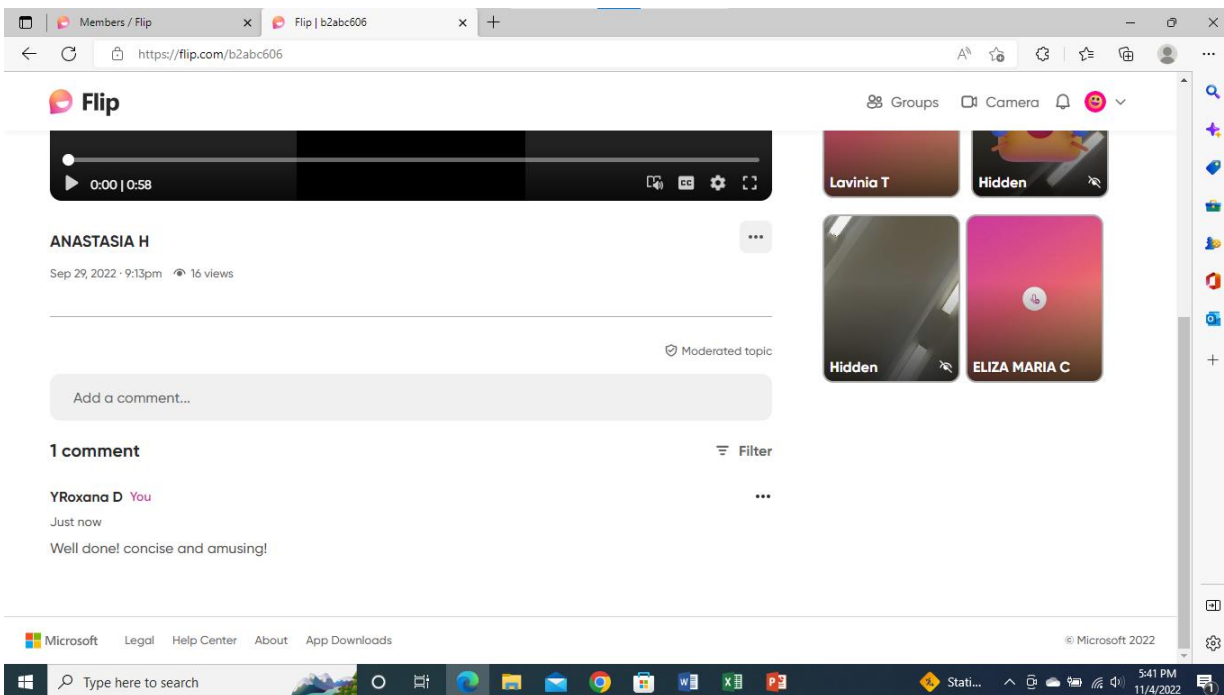




### Anexa 4



### Anexa 5



\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	10.10.2022
<b>Clasa</b>	a V-a C
<b>Profesor</b>	Roxana Diaconița
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași
<b>Aria curriculară</b>	Limbă și comunicare

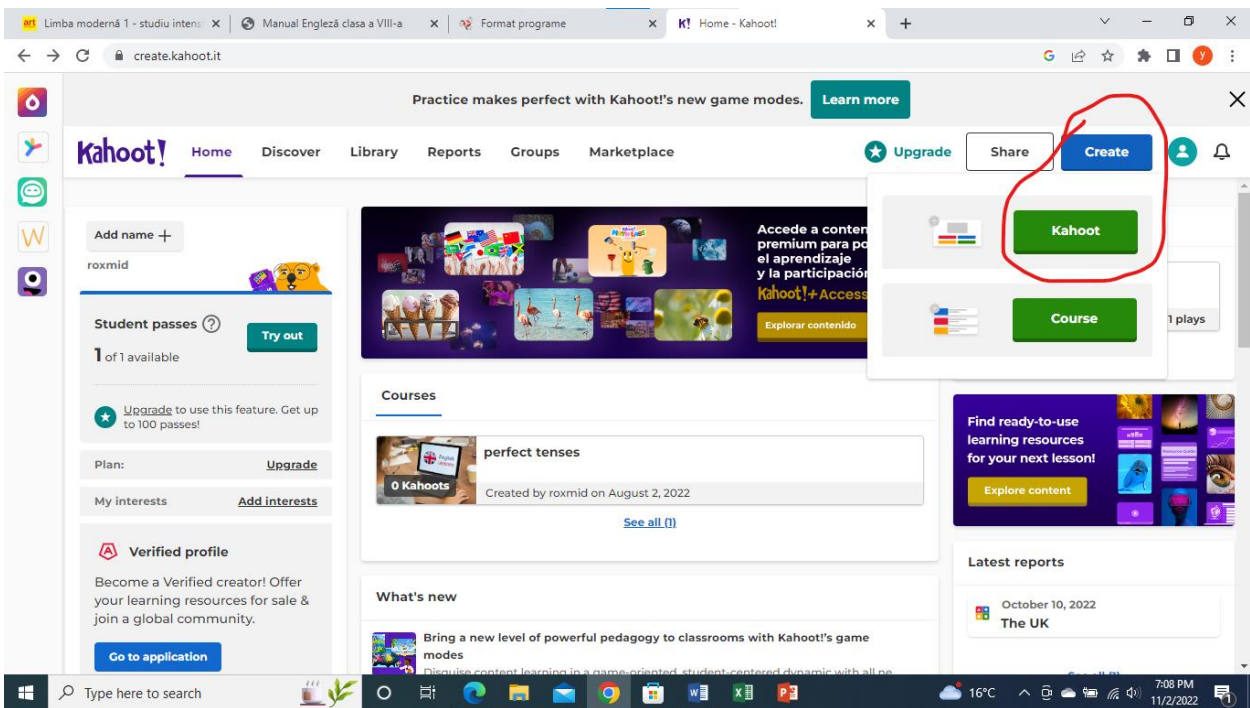
<b>Disciplina</b>	Limba engleză		
<b>Subiectul</b>	Cultură și civilizație – Regatul Unit		
<b>Tipul lecției</b>	aprofundare		
<b>Durata secvenței</b>	10 min		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicarea cunoștințelor dobândite pe parcursul orelor anterioare dedicate unui proiect, prezentat pe grupe, având ca topic reper din regatul Unit</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• vizionarea proiectelor</li> <li>• expunerea</li> <li>• rezolvarea unui test de tip Kahoot</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația WhatsApp</li> <li>• Kahoot.it</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontal</li> <li>• individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observarea</li> <li>• aprecierea verbală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Selectează câte trei întrebări, aferente fiecărui proiect, concepute de elevi</li> <li>Realizează un test de tip Kahoot, în care va chestiona elevii despre informațiile dobândite în timpul prezentării/vizionării proiectelor despre Regatul Unit.</li> <li>Profesorul are cont pe aplicația Kahoot.it. Se apasă butonul <i>create</i> și se selectează Kahoot. Se alege tempate-ul dorit. (A1) Se adaugă întrebările și variantele de răspuns. Se bifează răspunsul corect. (A2)</li> </ol> <p><a href="https://create.kahoot.it/details/89b2b67e-b65c-405d-bafa-6c8a4cda6d1e">https://create.kahoot.it/details/89b2b67e-b65c-405d-bafa-6c8a4cda6d1e</a></p> <p><b>Elevi:</b></p> <p>Trebuie să folosească un telefon smart, cu o conexiune la Internet.</p>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
a. explică elevilor structura și conținutul activității.		a. Sunt atenți la indicațiile profesorului.	
b. trimite link pe grupul de WhatsApp al clasei pt accesarea activității de pe aplicație.		b. accesează aplicația Kahoot de pe contul Google, cu ajutorul link-ului primit	
		c. rezolvă testul	
<b>Feed-back/evaluare</b>	Profesorul observă răspunsurile elevilor pentru a aprecia dacă aceștia au reținut informațiile esențiale cu privire la Regatul Unit și la ce întrebări din Kahoot au răspuns cu ușurință. (A3)		
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Acestea pot fi de ordin tehnic.		

## Bibliografie/webografie:

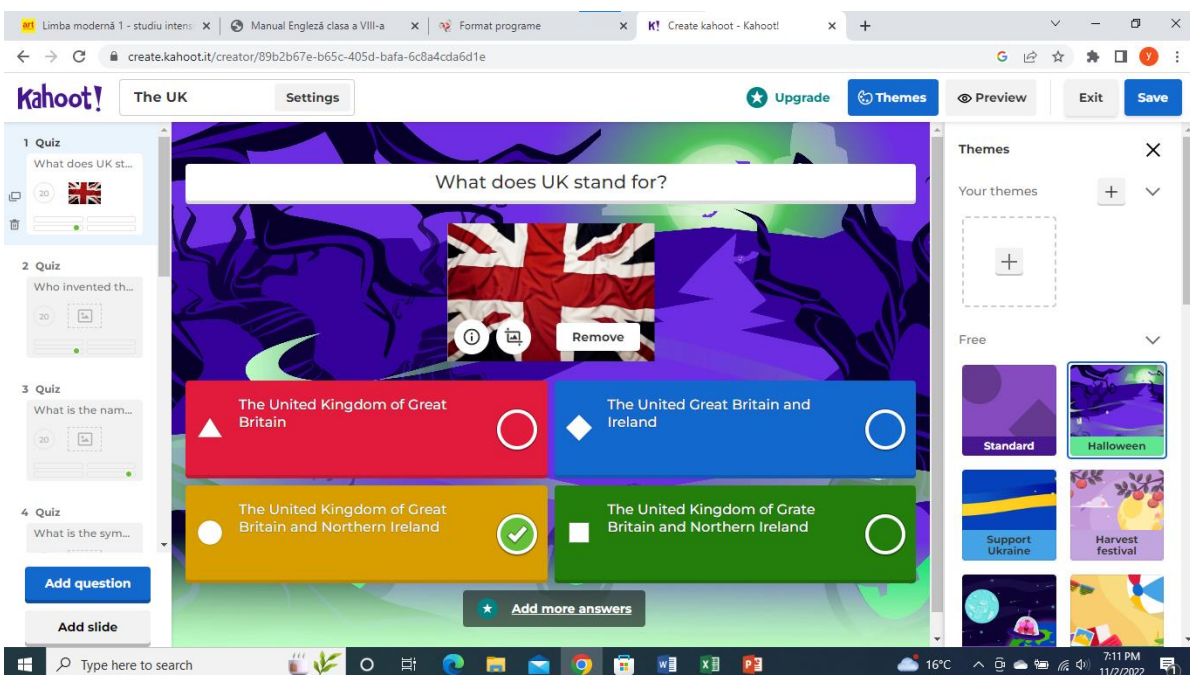
- <https://delveintoeurope.com/uk-landmarks/>
- <https://create.kahoot.it/details/89b2b67e-b65c-405d-bafa-6c8a4cda6d1e>

## Anexe:

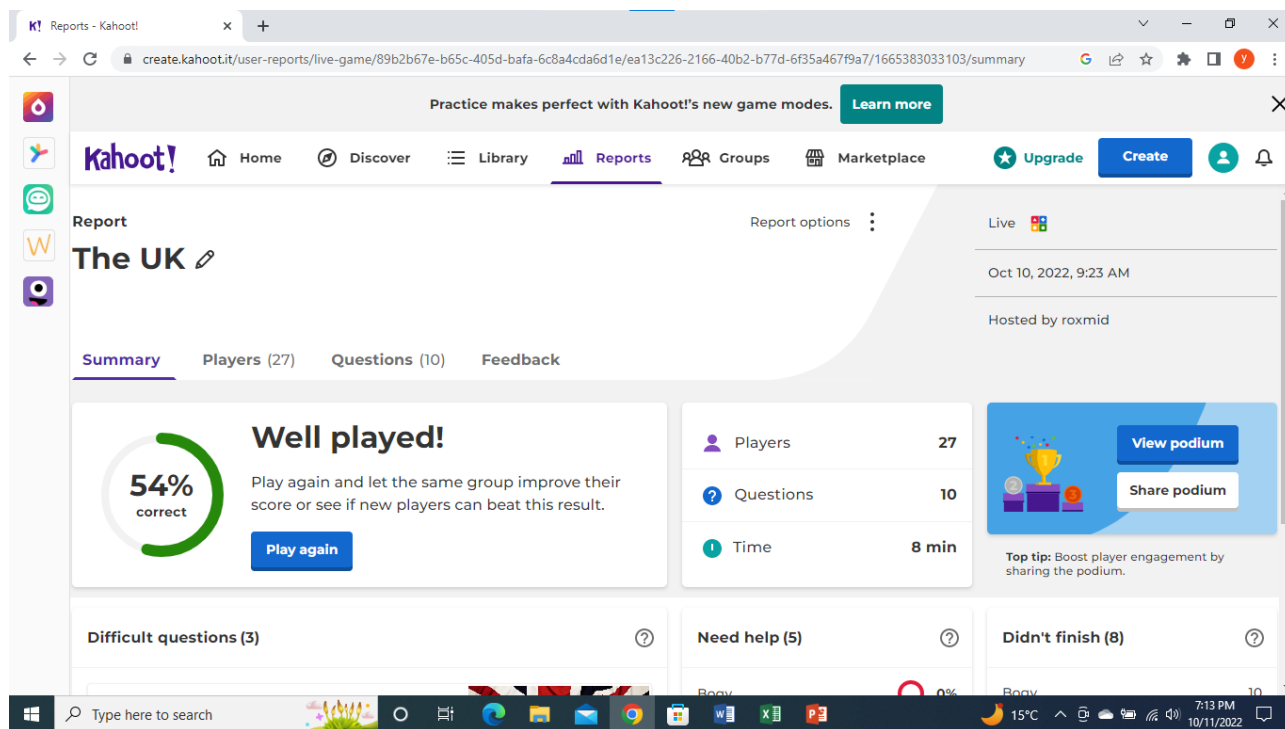
### Anexa 1



### Anexa 2



Anexa 3



\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	10.10.2022		
<b>Clasa</b>	a VIII-a B		
<b>Profesor</b>	Roxana Diaconița		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Limbă și comunicare		
<b>Disciplina</b>	Limba engleză		
<b>Subiectul</b>	Adjective descriptive		
<b>Tipul lecției</b>	Aprofundare		
<b>Durata secvenței</b>	10min		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicarea cunoștințelor dobândite pe parcursul orelor anterioare, de predare a lexicului;</li> <li>• completarea unui puzzle pe baza informațiilor primite (exercițiu de asociere cuvânt – explicație).</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• metoda activă, joc de asociere a informațiilor (crossword)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• WhatsApp</li> <li>• educaplay.com</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individual</li> <li>• frontal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observarea</li> <li>• aprecierea verbală</li> </ul>

	• TV		
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>a. Cu o ora înainte profesorul predă lexicul nou, integrat în lecția din manual.  <a href="https://catalog.manualedigitaleart.ro/art-en8-intensiv/v1/index.html">https://catalog.manualedigitaleart.ro/art-en8-intensiv/v1/index.html</a></p> <p>b. Profesorul are cont pe platforma educaplay.com. Se alege din colțul dreapta sus butonul – new activity și se selectează crossword puzzle. (A1/2)</p> <p>c. Concepe un puzzle de tip crossword, pe platforma educaplay.com, în care elevii trebuie să identifice lexicul însușit în ora anterioară. (A3/4)</p> <p>d. Activitatea are limită de timp (150s) și <i>help buttons</i> activate. (A4)  <a href="https://www.educaplay.com/learning-resources/13103074-ed_ing_adjectives.html">https://www.educaplay.com/learning-resources/13103074-ed_ing_adjectives.html</a></p>		
	<p><b>Elevi:</b></p> <p>În urma activităților de la clasă și a temei din caietul de lucru, elevii ar trebui să fie familiarizați cu conținutul pe care îl vor avea de completat.</p>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
a. explică elevilor structura și conținutul activității (adjective descriptive, timp limită, <i>help button</i> )		a. Sunt atenți la indicațiile profesorului.	
b. trimite link pe grupul de WhatsApp al clasei pt accesarea activității de pe platformă		b. accesează platforma educaplay de pe contul Google, cu ajutorul link-ului primit	
c. observa în timp real răspunsurile date de elevi (A5)		c. completează, ținând cont de instrucțiunile primite	
<b>Feed-back/evaluare</b>	Profesorul observă răspunsurile elevilor pentru a aprecia dacă aceștia și-au însușit lexicul predat. Oferă explicații și aprecieri la sfârșitul activității. Acestea pot fi notate și în aplicație pentru activități care sunt completate acasă.		
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Acestea pot fi de ordin tehnic. Un impediment în completarea tuturor cuvintelor ar putea fi timpul limită. În acest caz, termenul se poate prelungi.		

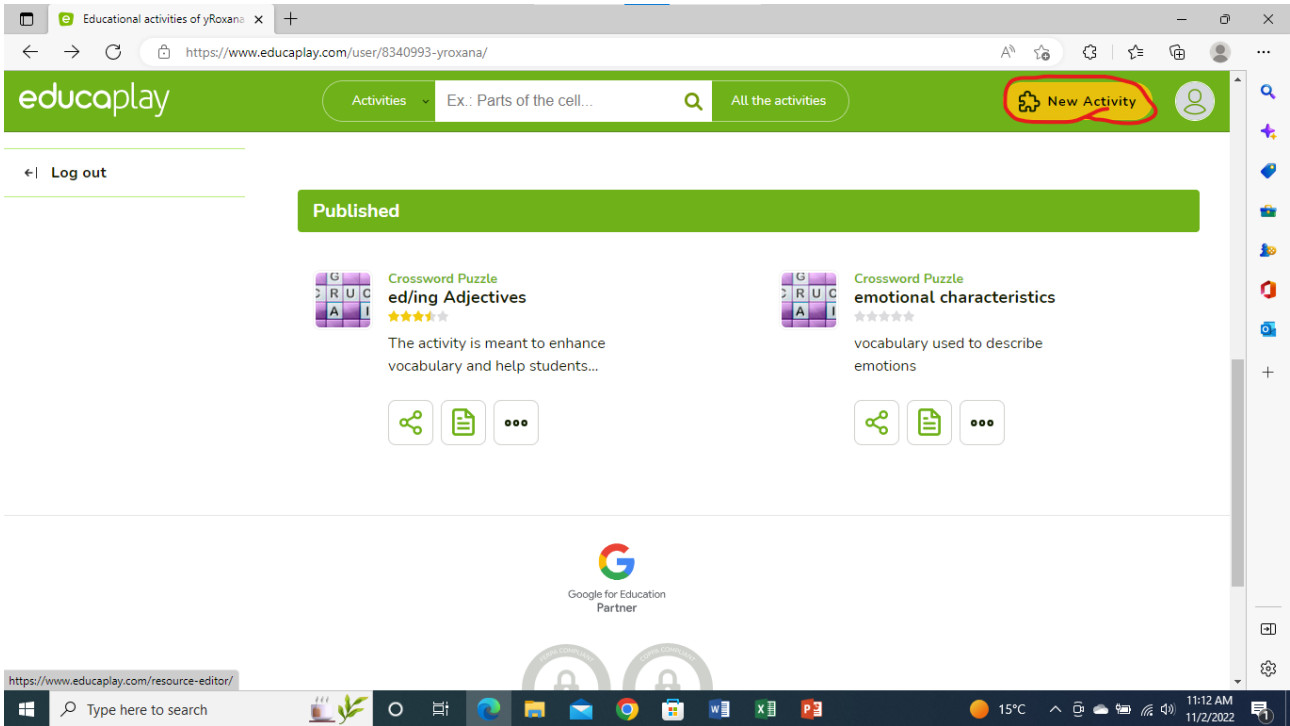
**Bibliografie/webografie:**

- [www.educaplay.com](http://www.educaplay.com)
- <https://dictionary.cambridge.org>

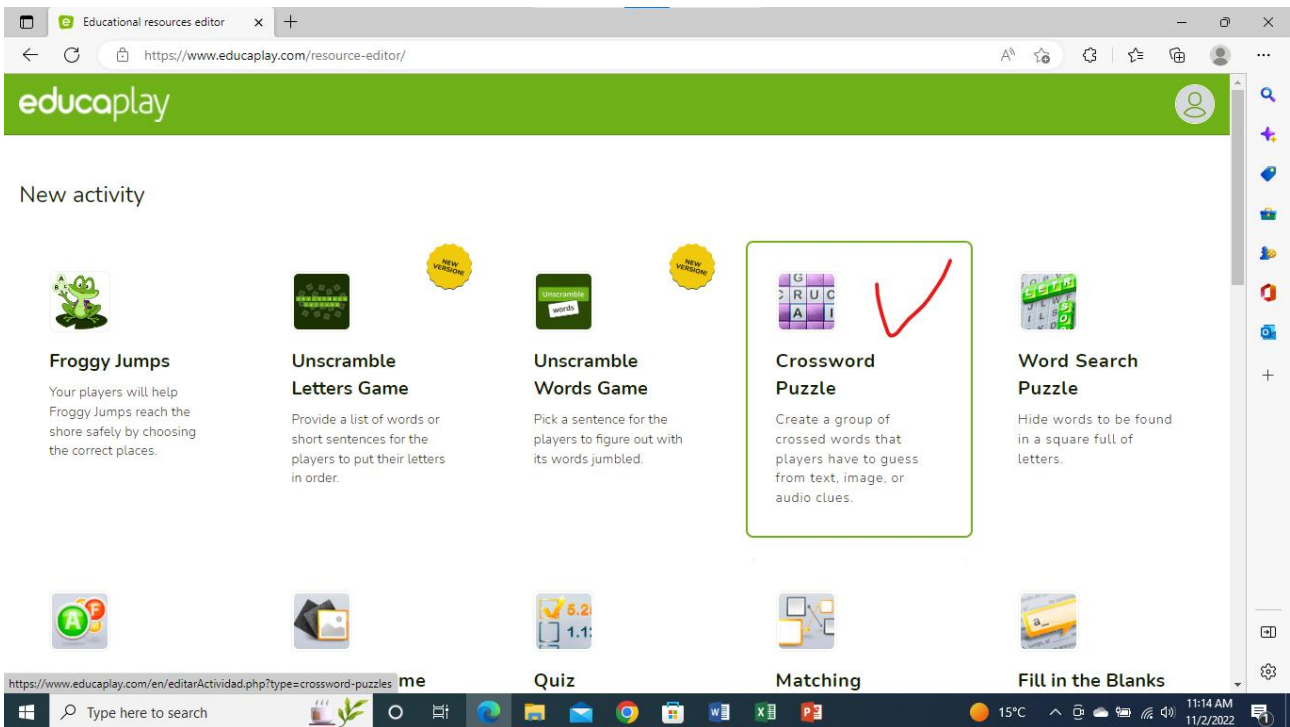


## Anexe

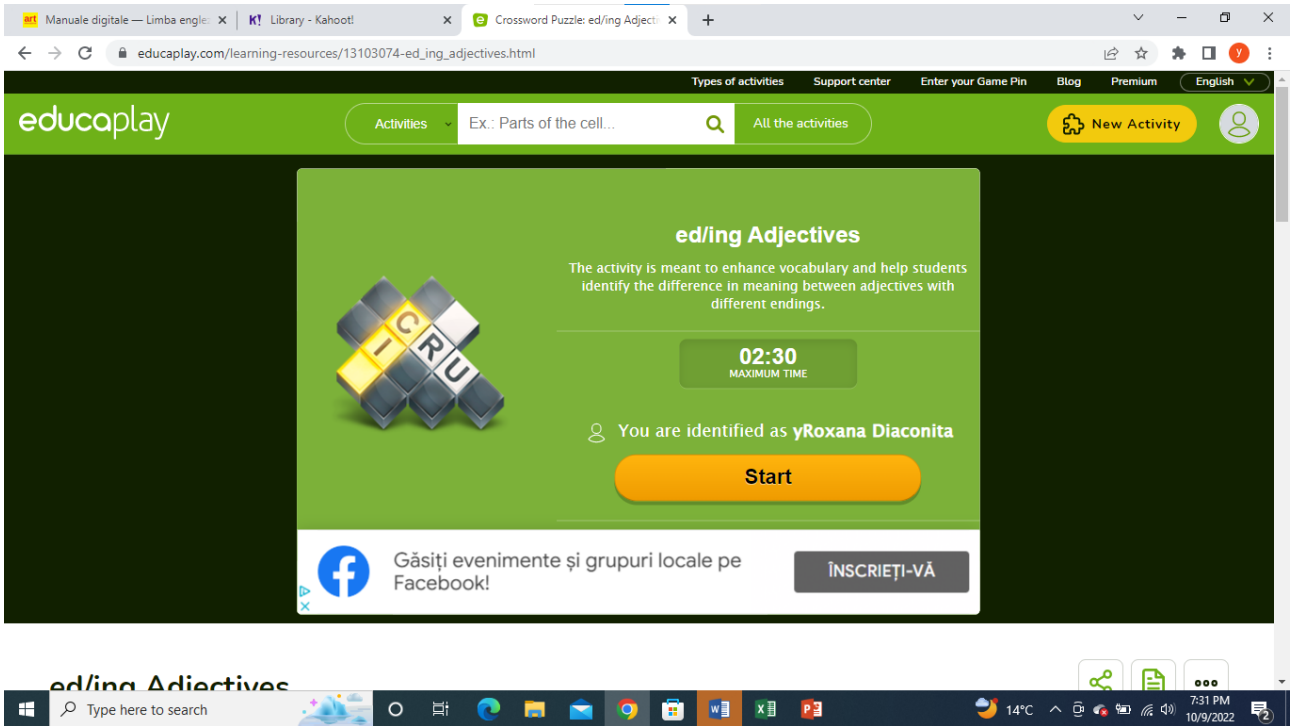
### Anexa 1



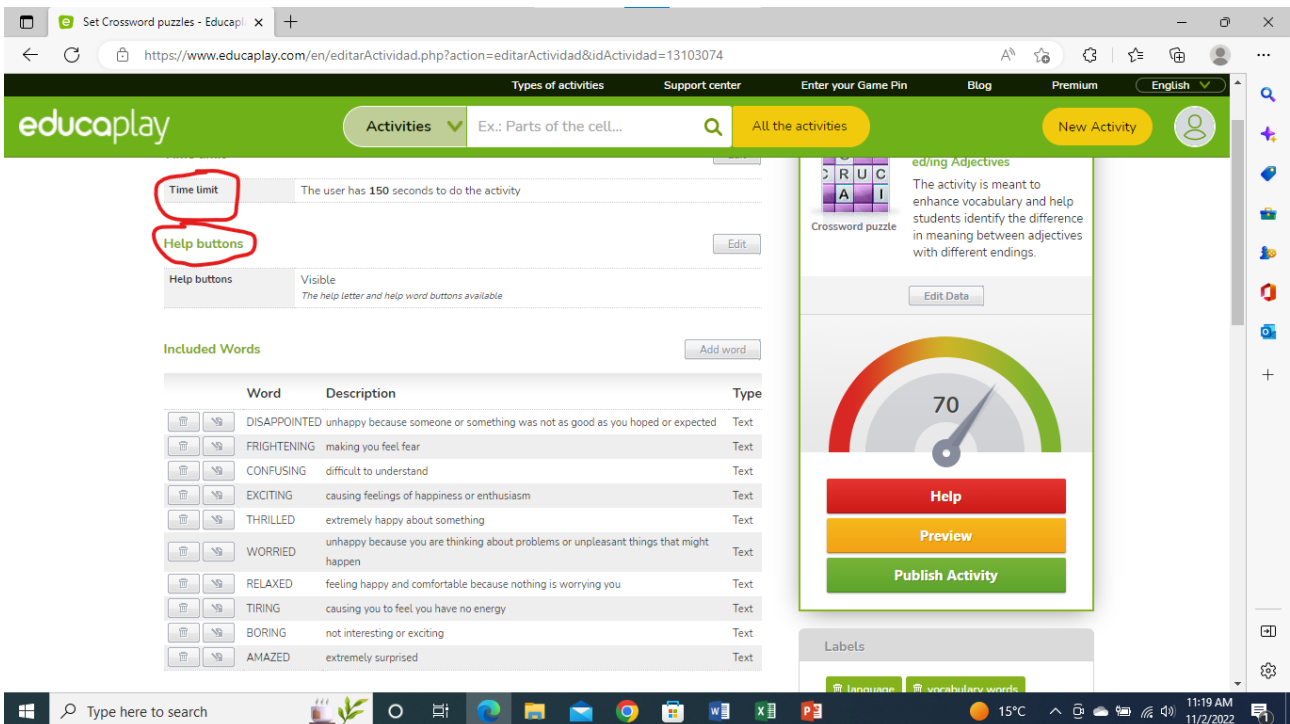
### Anexa 2



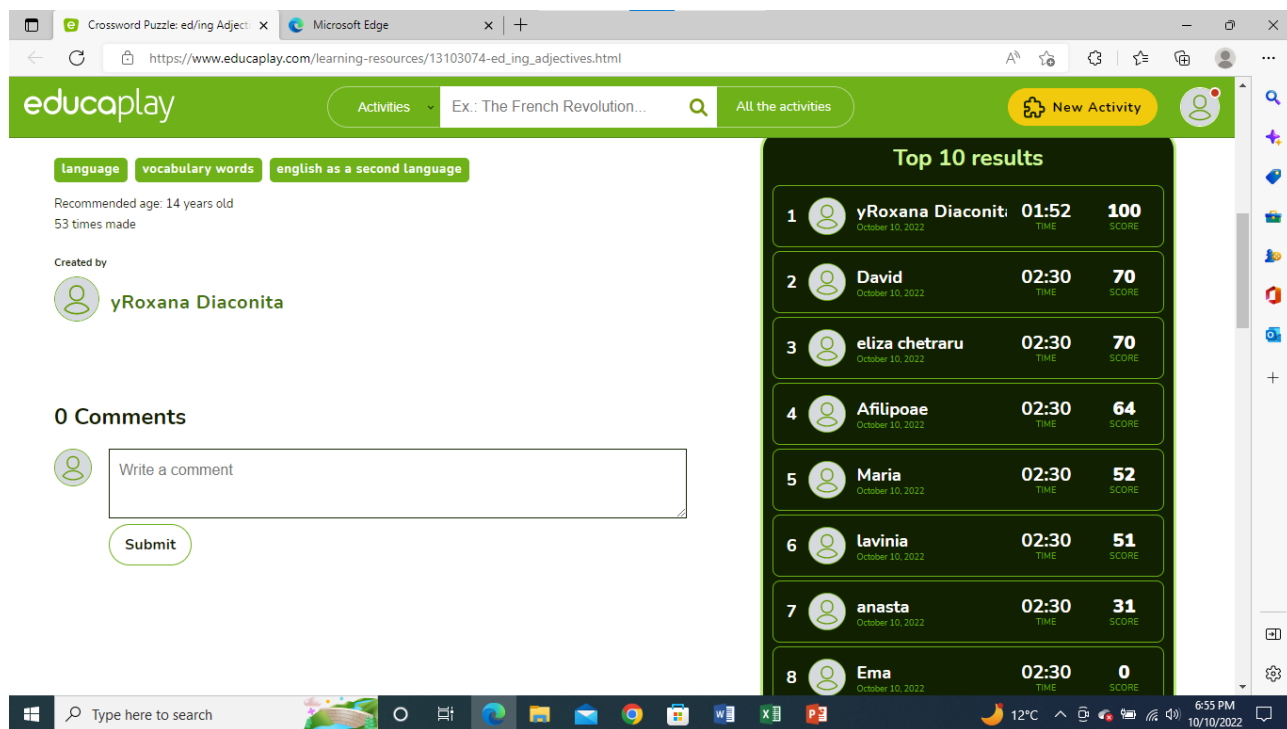
### Anexa 3



### Anexa 4



Anexa 5



\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	16.10.2022		
<b>Clasa</b>	a-VIII-a C		
<b>Profesor</b>	Roxana Diaconița		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Limbă și comunicare		
<b>Disciplina</b>	Limba engleză		
<b>Subiectul</b>	Vocabular – exprimarea emoțiilor		
<b>Tipul lecției</b>	aprofundare		
<b>Durata secvenței</b>	10 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicarea cunoștințelor dobândite pe parcursul orelor anterioare, de predare a lexicului;</li> <li>• completarea unui puzzle pe baza informațiilor primite (exercițiu de tip <i>multiple choice</i>).</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• metoda activă, joc de asociere a informațiilor (multiple-choice)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• WhatsApp</li> <li>• blooket.com</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individual</li> <li>• frontal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observarea</li> <li>• aprecierea verbală</li> </ul>

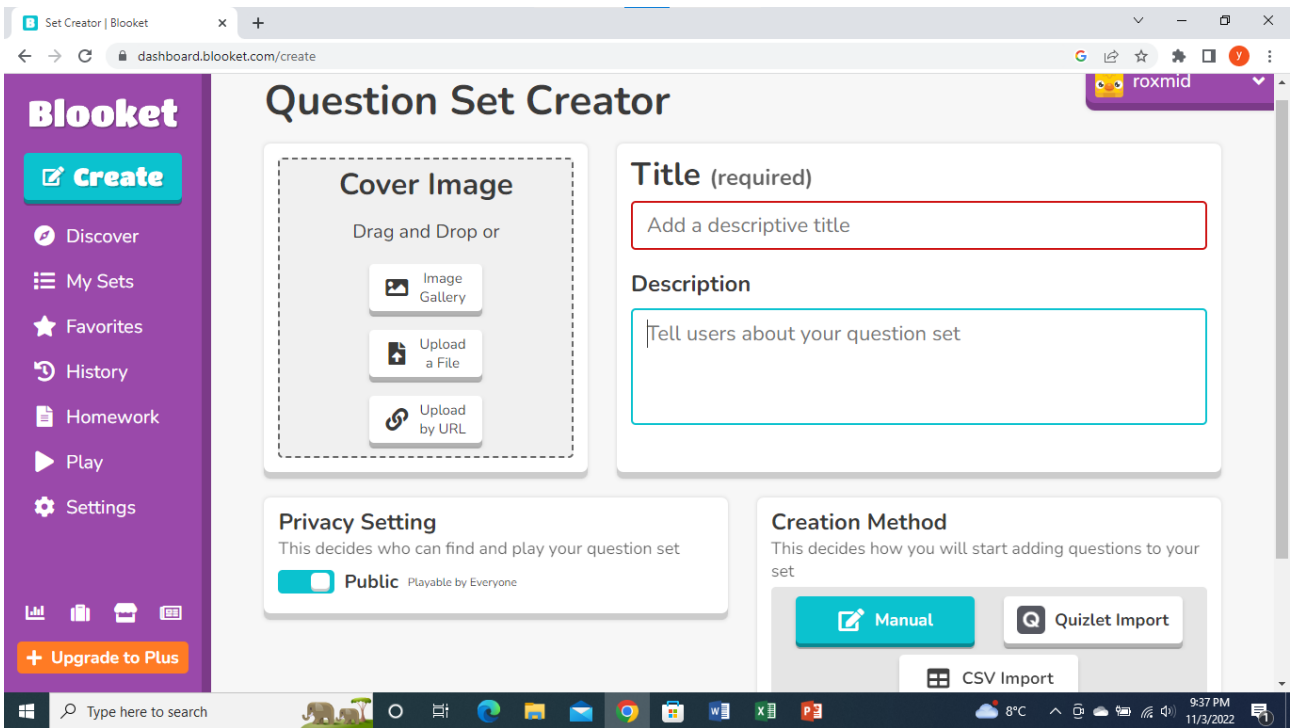
	• TV		
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>a. Cu o oră înainte profesorul predă lexicul nou, integrat în lecția din manual.</p> <p><a href="https://catalog.manualedigitaleart.ro/art-en8/v1/index.html#book/u01-08-09">https://catalog.manualedigitaleart.ro/art-en8/v1/index.html#book/u01-08-09</a></p> <p>b. Profesorul are cont pe platforma blooket.com. Se alege din colțul stânga sus butonul – create. Se alege un titlu, se completează o scurta descriere a activității și se adaugă imagini, fie din galeria Blooket, fie din arhiva personală. (A1)</p> <p>c. Concepe un exercițiu de tip <i>multiple-choice</i>, în care elevii trebuie să identifice lexicul însușit în ora anterioară. (A2)</p> <p>d. Se selectează răspunsul corect și se poate seta și limita de timp. (A3)</p> <p><a href="https://dashboard.blooket.com/edit?id=62ea466d7f373c6a887f4b79">https://dashboard.blooket.com/edit?id=62ea466d7f373c6a887f4b79</a></p>		
	<p><b>Elevi:</b></p> <p>În urma activităților de la clasă și a temei din caietul de lucru, elevii ar trebui să fie familiarizați cu conținutul pe care îl vor avea de completat.</p>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
a. explică elevilor structura și conținutul activității		a. Sunt atenți la indicațiile profesorului.	
b. trimite link pe grupul de WhatsApp al clasei pt accesarea activității de pe platformă		b. accesează platforma educaplay de pe contul Google, cu ajutorul link-ului primit	
c. observă în timp real răspunsurile date de elevi (A4)		c. completează, ținând cont de instrucțiunile primite	
<b>Feed-back/evaluare</b>		Profesorul observă răspunsurile elevilor pentru a aprecia dacă aceștia și-au însușit lexicul predat. Oferă explicații și aprecieri la sfârșitul activității. Acestea pot fi notate și în aplicație pentru activități care sunt completate acasă.	
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Acestea pot fi de ordin tehnic.		

**Bibliografie/webografie:**

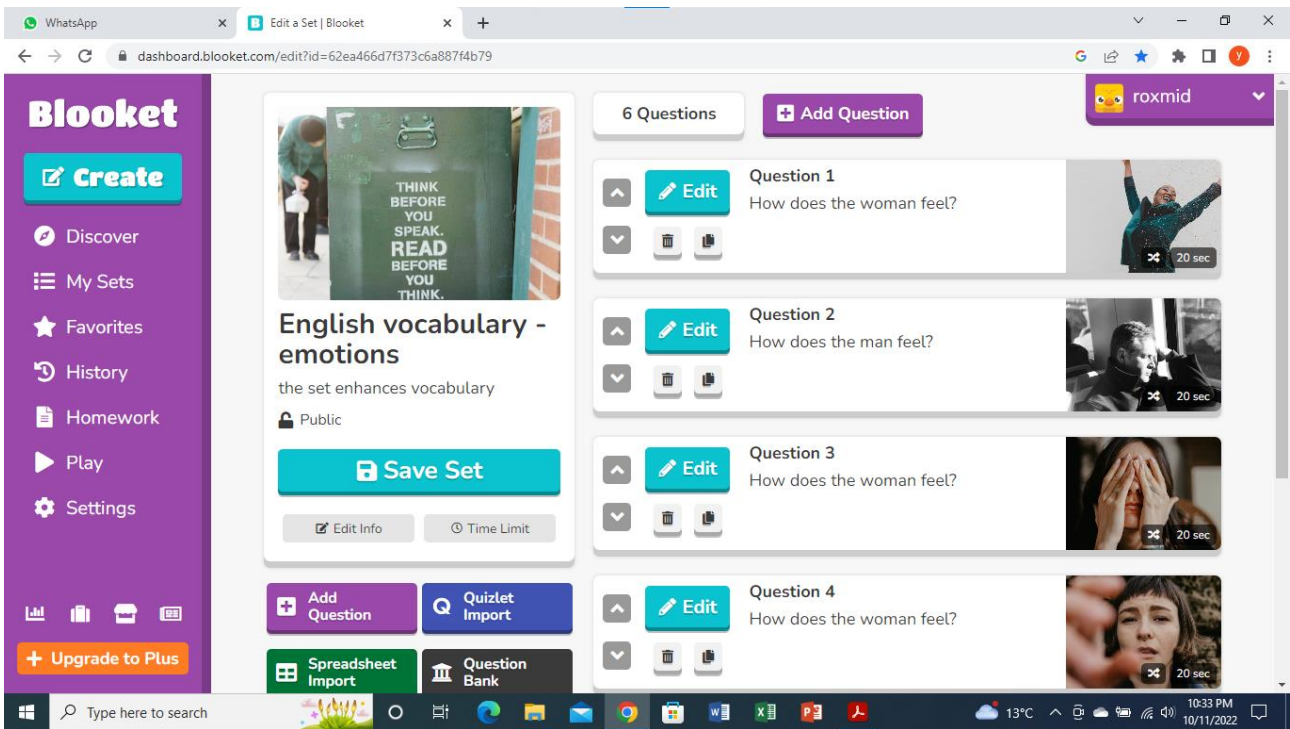
- [www.Booklet.com](http://www.Booklet.com)

**Anexe:**

### Anexa 1

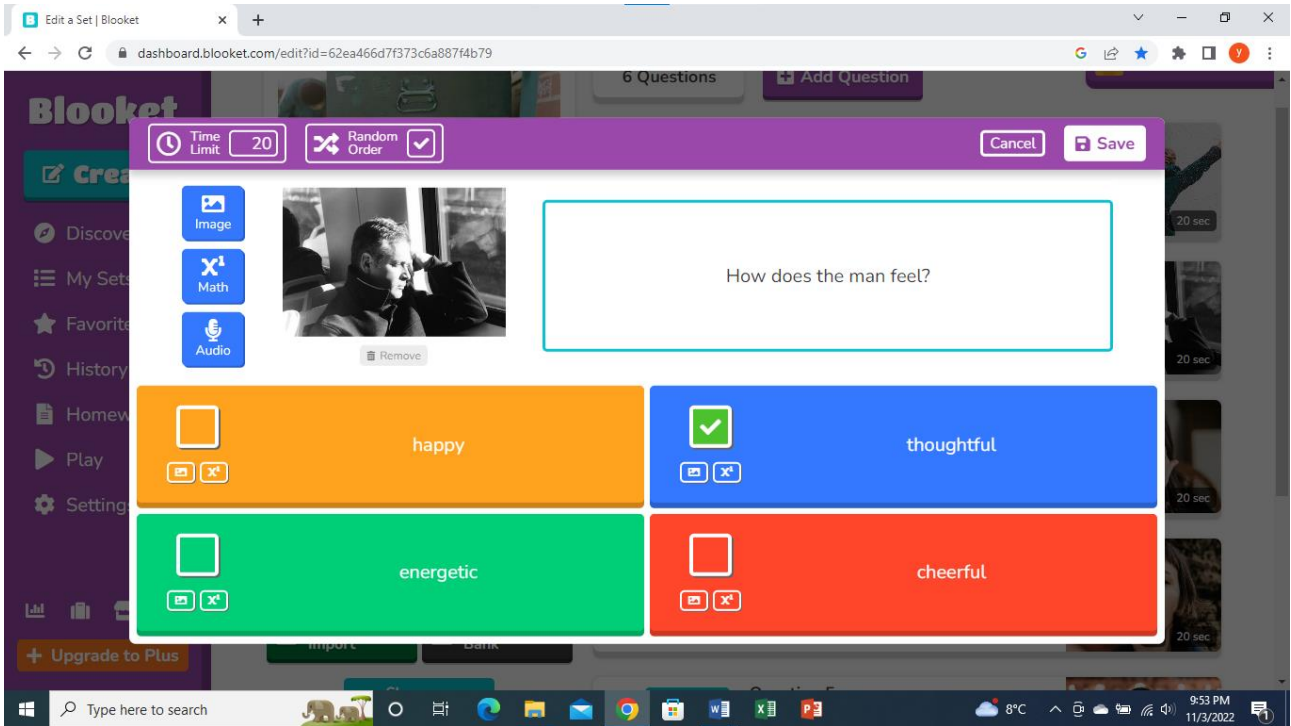


### Anexa 2

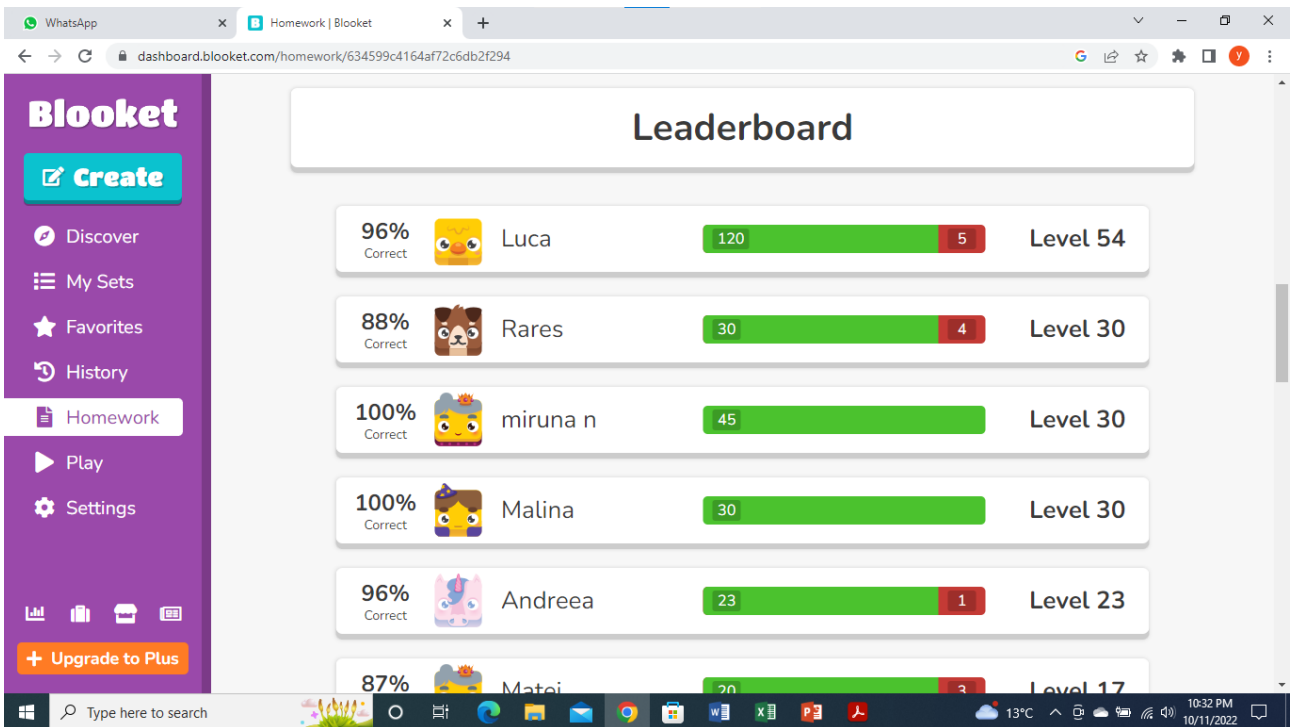




### Anexa 3



### Anexa 4



\*\*\*\*\*

Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale –  
disciplina Chimie – prof. dr. Geanina Grigoraș

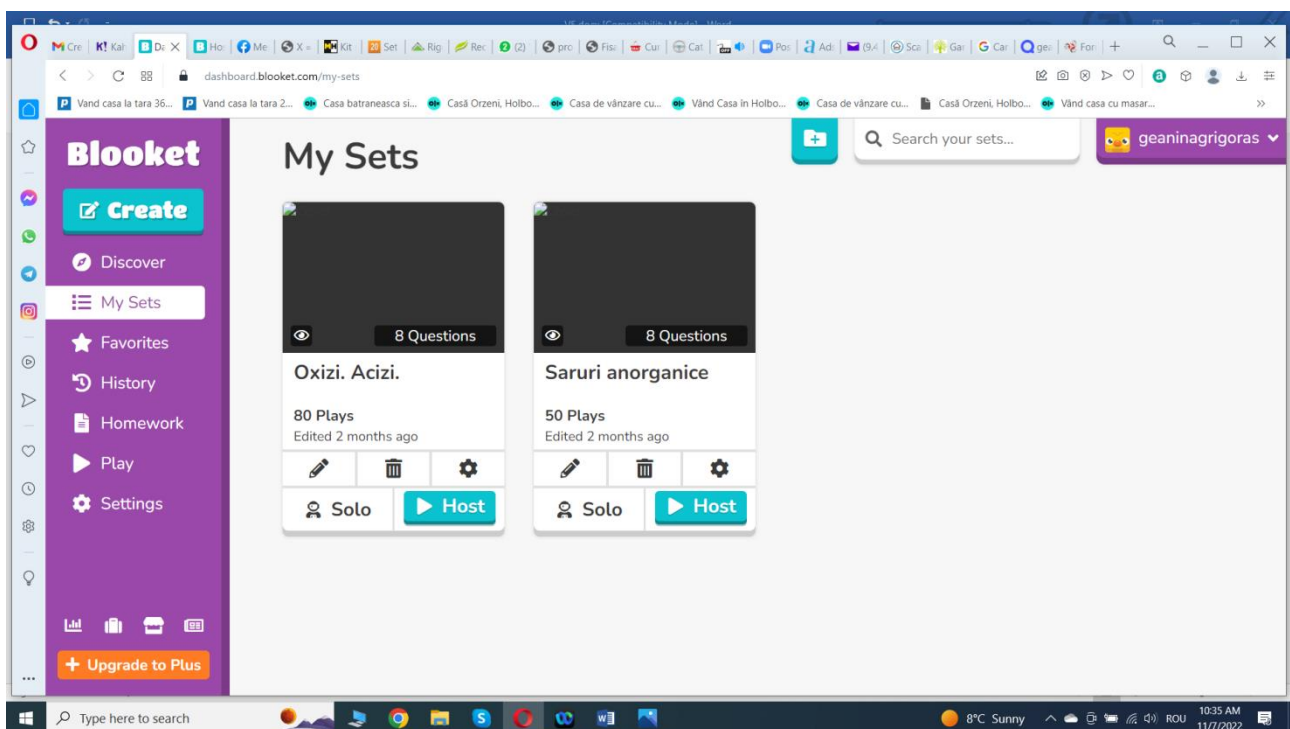
<b>Data</b>	1) 9.09.2022, 12.09.2022 2) 19.09.2022, 22.09.2022		
<b>Clasa</b>	a VIII-a C, a VIII-a D		
<b>Profesor</b>	Geanina Grigoraș		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Științe ale naturii		
<b>Disciplina</b>	Chimie		
<b>Subiectul</b>	1) Oxizi. Acizi. 2) Săruri anorganice.		
<b>Tipul lecției</b>	Sistematizare și recapitulare		
<b>Durata secvenței</b>	15 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>identificarea unor proprietăți în contexte cunoscute</li> <li>utilizarea simbolurilor specifice chimiei pentru reprezentarea unor elemente, substanțe simple sau compuse</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>problematizarea</li> <li>jocul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>aplicația Blooket</li> <li>calculator</li> <li>TV</li> <li>telefoane mobile</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>observarea</li> <li>aprecierea</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>a. Discută cu elevii despre aplicație și recapitulează materia „Compuși anorganici ” prin metodele clasice</p> <p>b. Creează jocurile ”Săruri anorganice”, ”Oxizi. Acizi” pe aplicația Blooket</p> <p>- se intră pe aplicația Blooket;</p> <p>- se accesează butonul create și se creează mai mulți itemi</p> <p>- o face publică pentru a o putea folosi la oră;</p> <p><b>Elevii:</b></p> <p>Trebuie să aleagă rezolve itemii într-un timp stabilit de către profesor</p>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
a. Accesează aplicația Blooket și apasă butonul Host (vezi anexa printscreen)		Aleg modul de joc Intră în aplicație și își creează un cont	

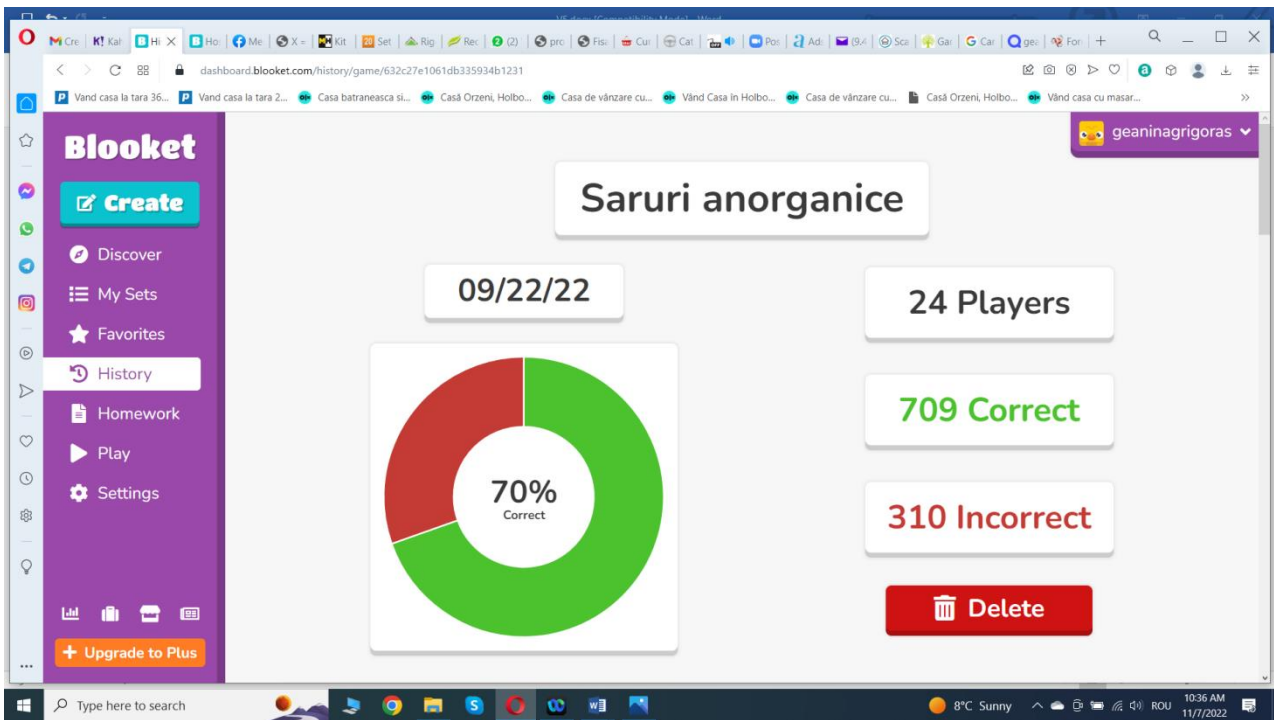
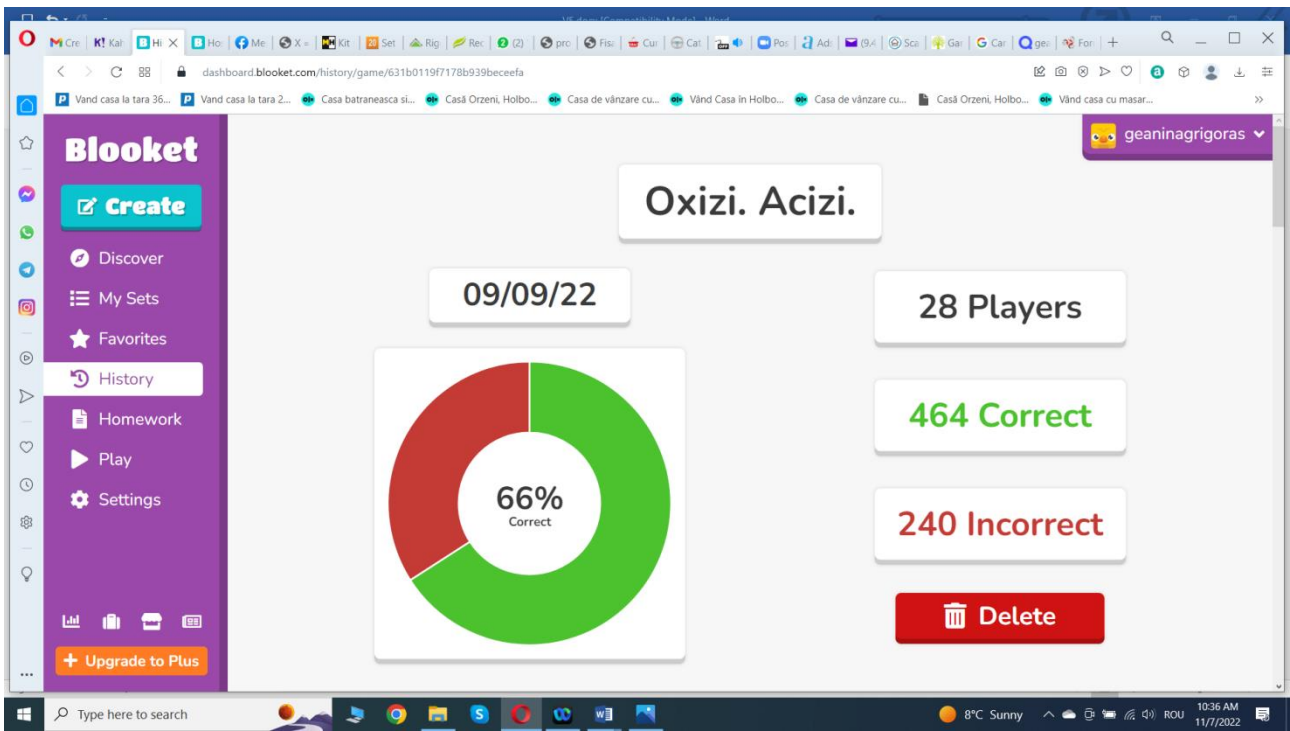
b. Solicită elevilor să aleagă un mod de a juca jocurile propuse pentru cele două teme ( Kafe, Crazy kingdom, etc....., vezi anexa printscreen)	Joacă jocul rezolvând itemii propuși
c. Trimite pinul pentru participare la joc elevilor	
d. Urmărește progresul elevilor	
<b>Feed-back/evaluare</b>	Elevii care iau punctajul cel mai mare sunt notați (Vezi anexa cu rezultatele elevilor) Se discută greșelile elevilor
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Rețea de date mobile instabilă

**Bibliografie/webografie:**

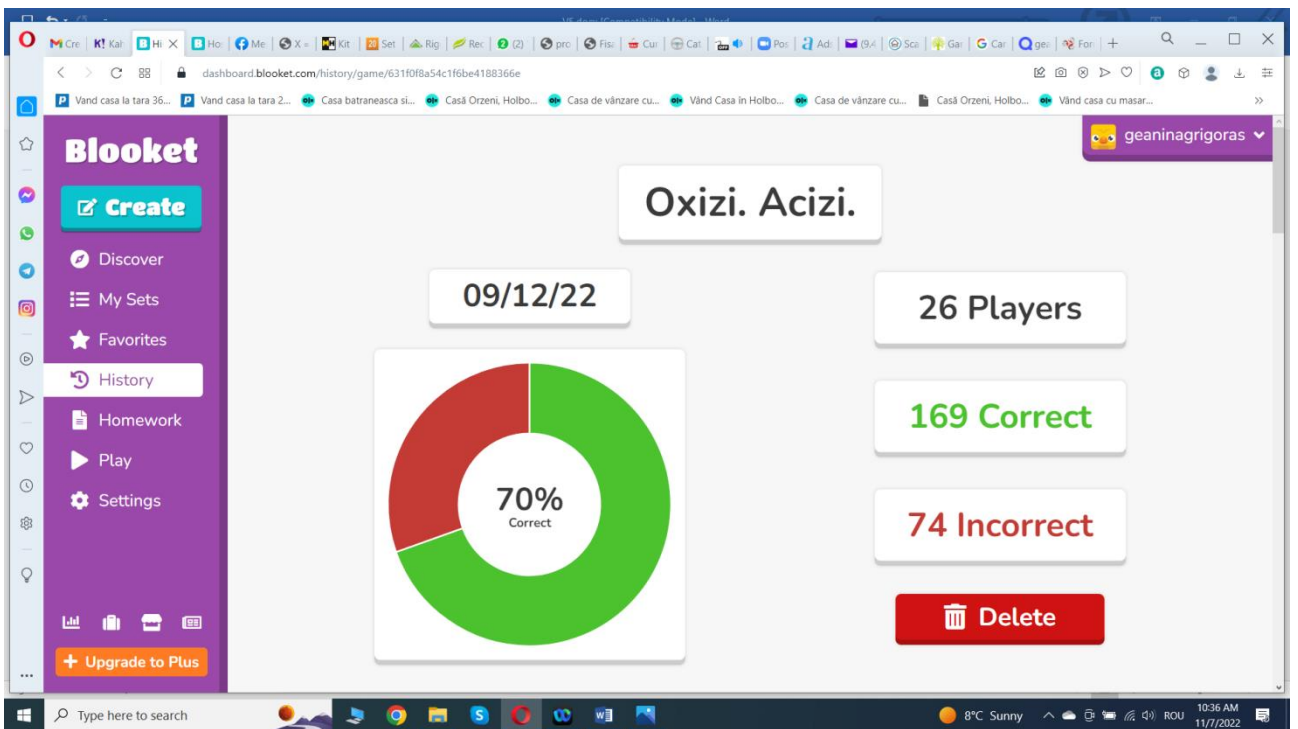
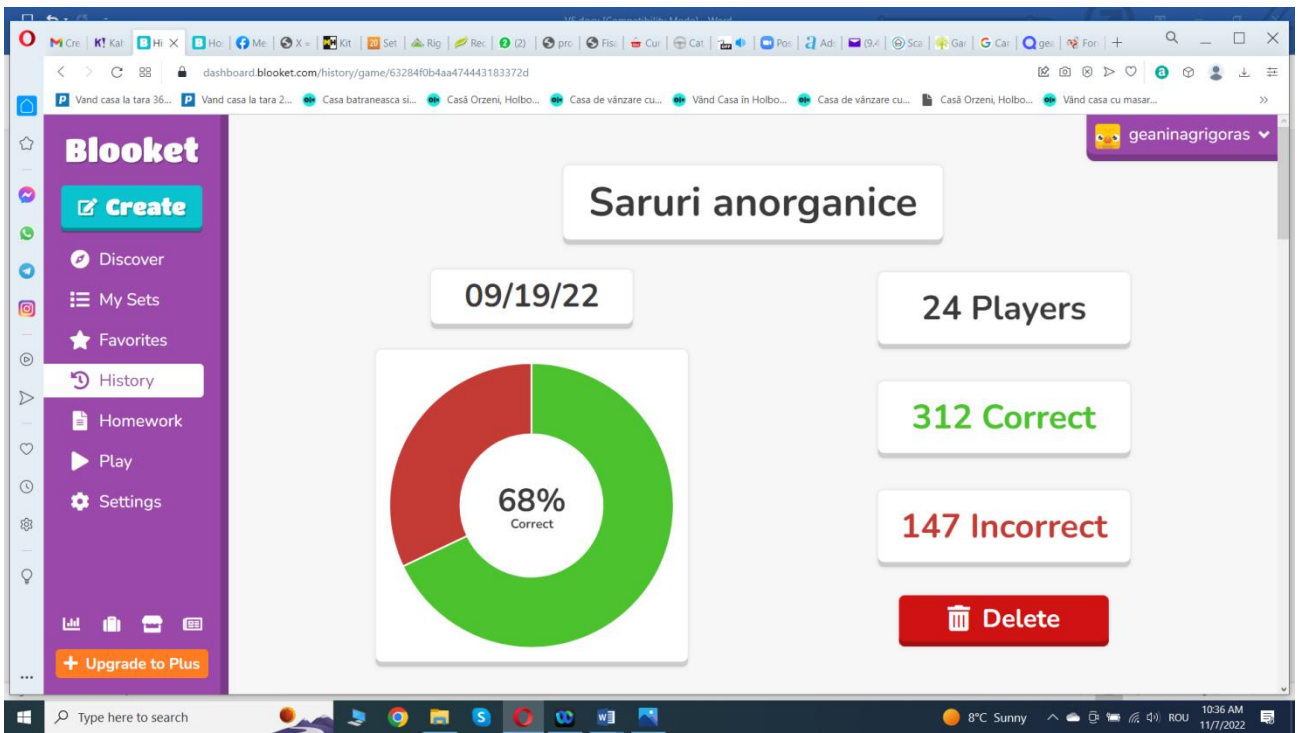
- <https://www.blooket.com>

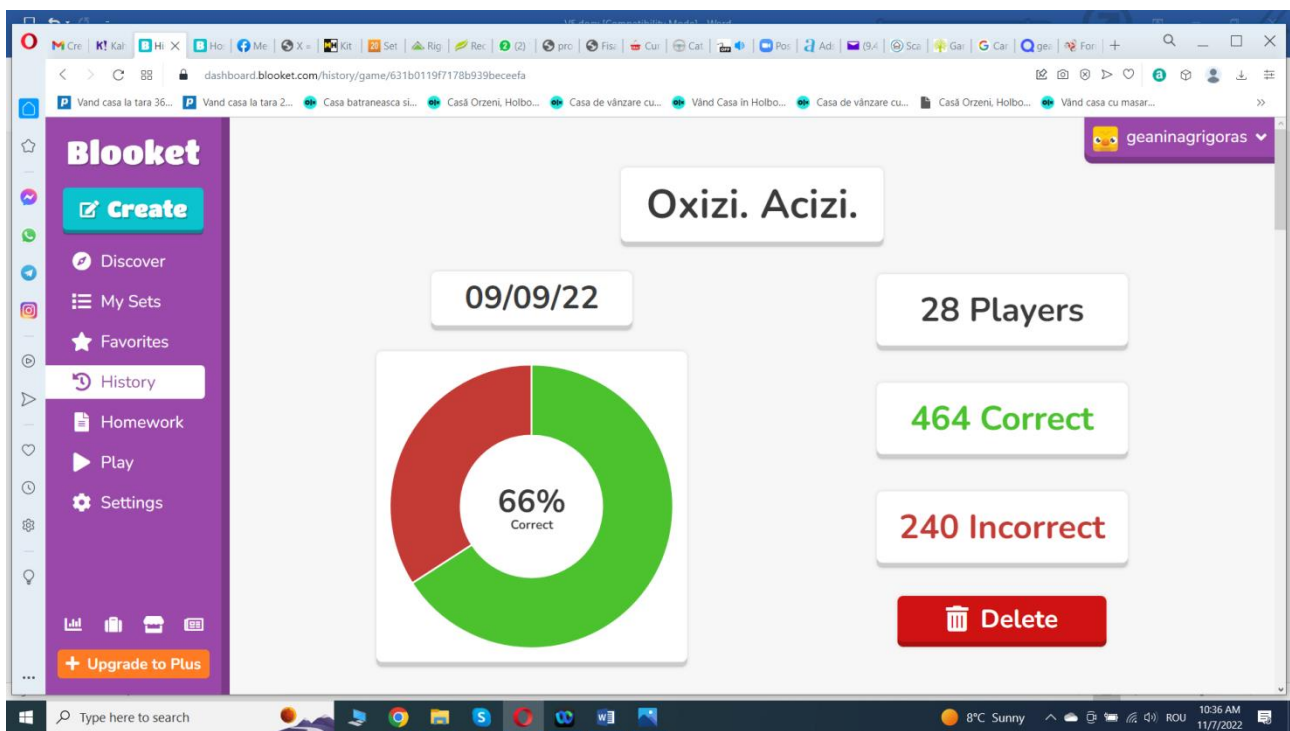
**Anexe:**











\*\*\*\*\*

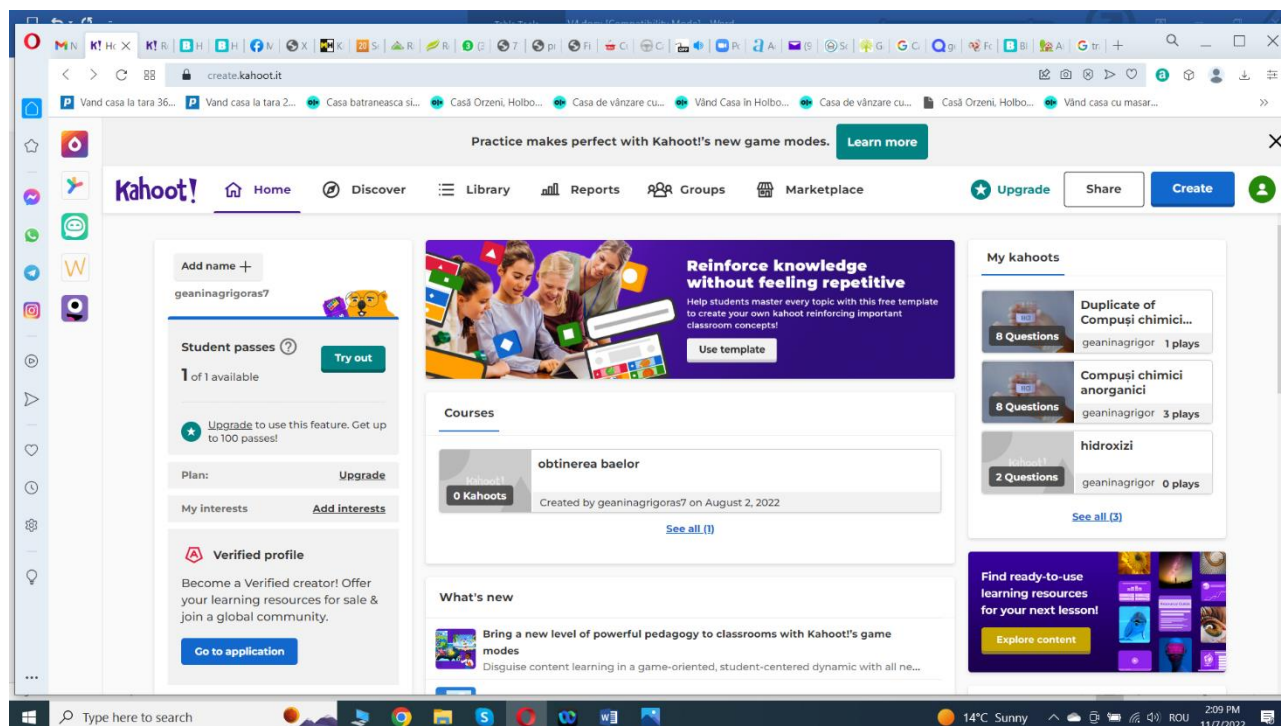
<b>Data</b>	12.09.2022		
<b>Clasa</b>	a VII-a C, a VIII-a D		
<b>Profesor</b>	Geanina Grigoraș		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Științe ale naturii		
<b>Disciplina</b>	Chimie		
<b>Subiectul</b>	Compuși chimici anorganici		
<b>Tipul lecției</b>	Recapitulare		
<b>Durata secvenței</b>	8 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>cunoașterea clasificării și formulelor chimice ale compușilor anorganici</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>jocul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>aplicația Kahoot</li> <li>telefoane mobile</li> <li>calculator</li> <li>TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>frontală</li> <li>individuală</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>observarea</li> <li>aprecierea</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<b>Profesor:</b> Realizează jocul sub formă de itemi "Compuși chimici anorganici" ( vezi anexe)		

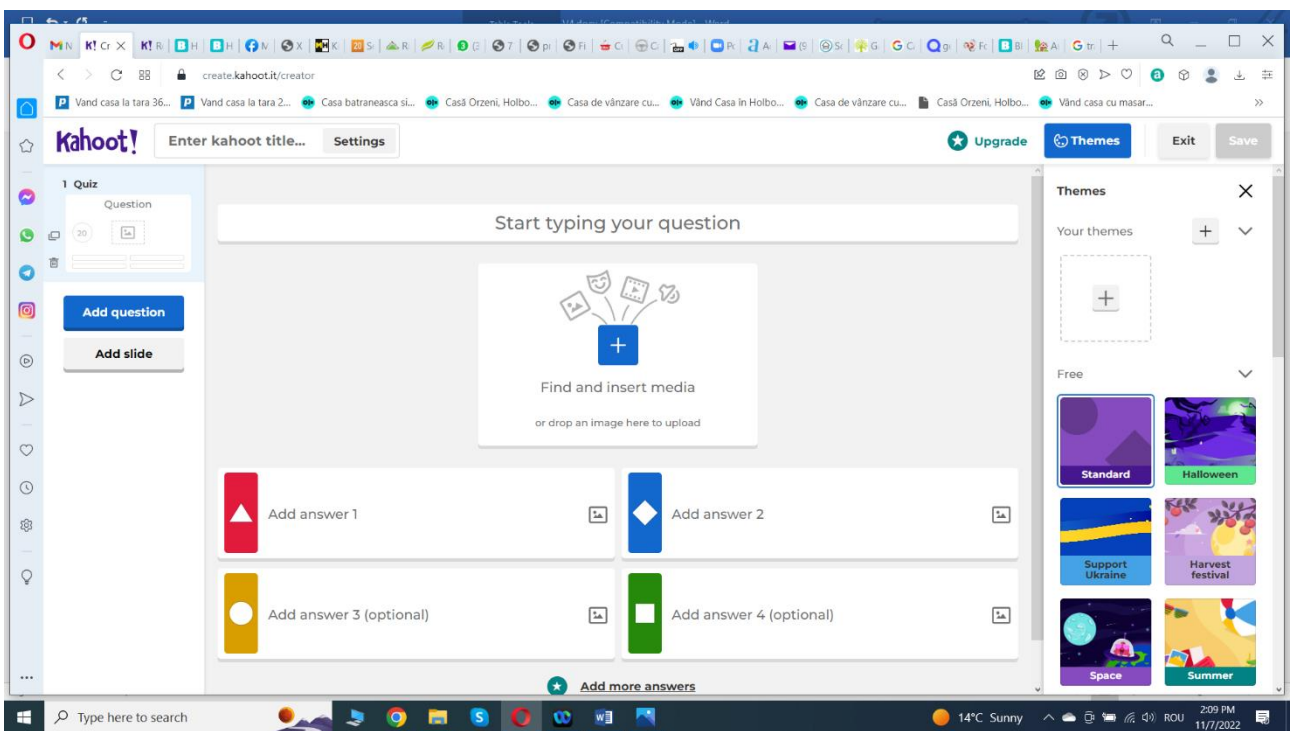
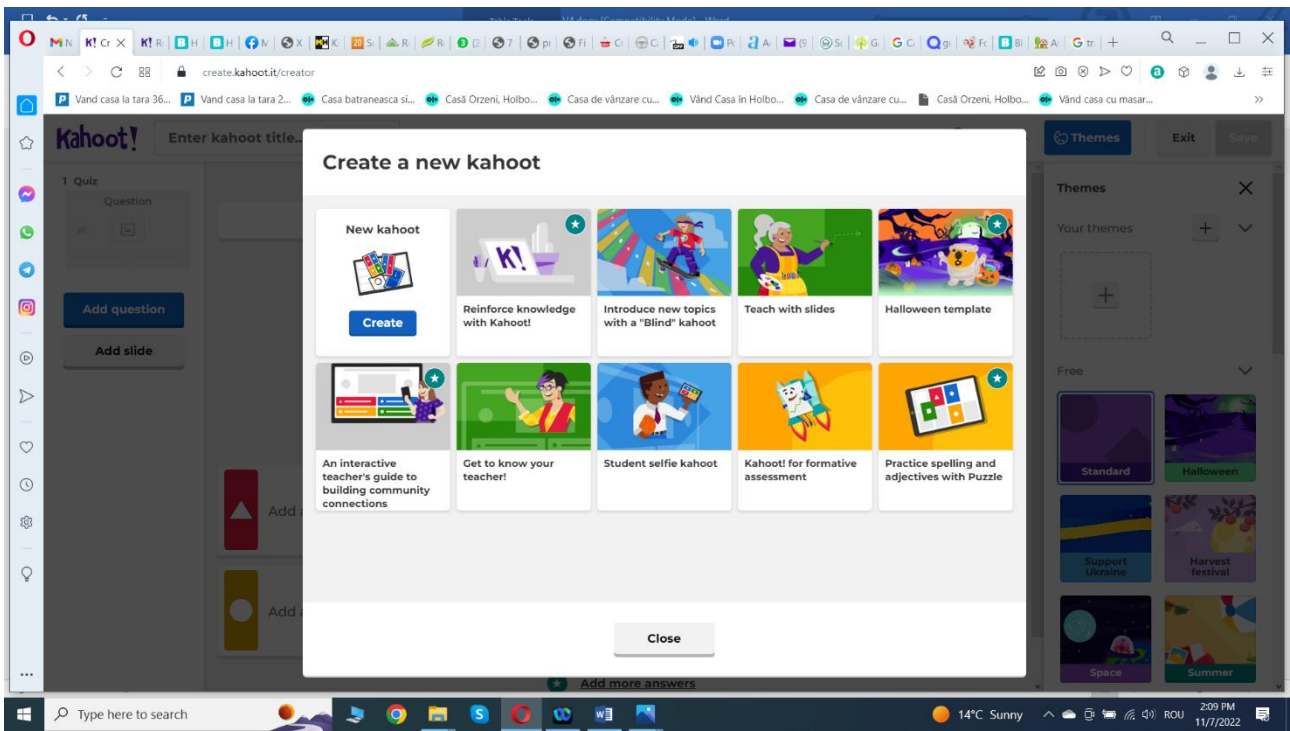
	<b>Elevii:</b> nu au ceva de făcut pentru a se pregăti.	
<b>Derularea secvenței</b>		
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>	
- se intră pe aplicația <a href="https://kahoot.it">https://kahoot.it</a> ( vezi anexa) - se distribuie pinul de acces al jocului	Aleg modul în care vor să joace jocul Răspund itemilor din joc	
<b>Feed-back/evaluare</b>	Se notează elevii care au primit cel mai mare punctaj Se discută greșelile din itemi	
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Conexiune slabă la internet	

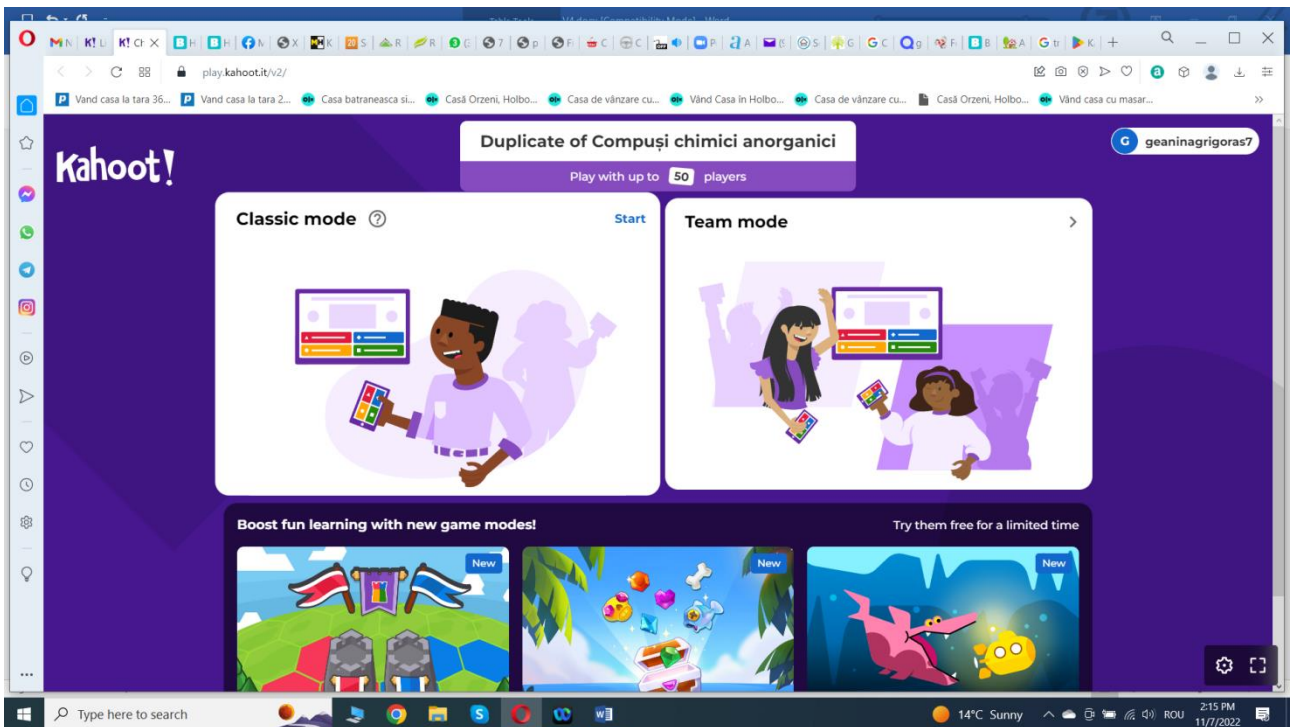
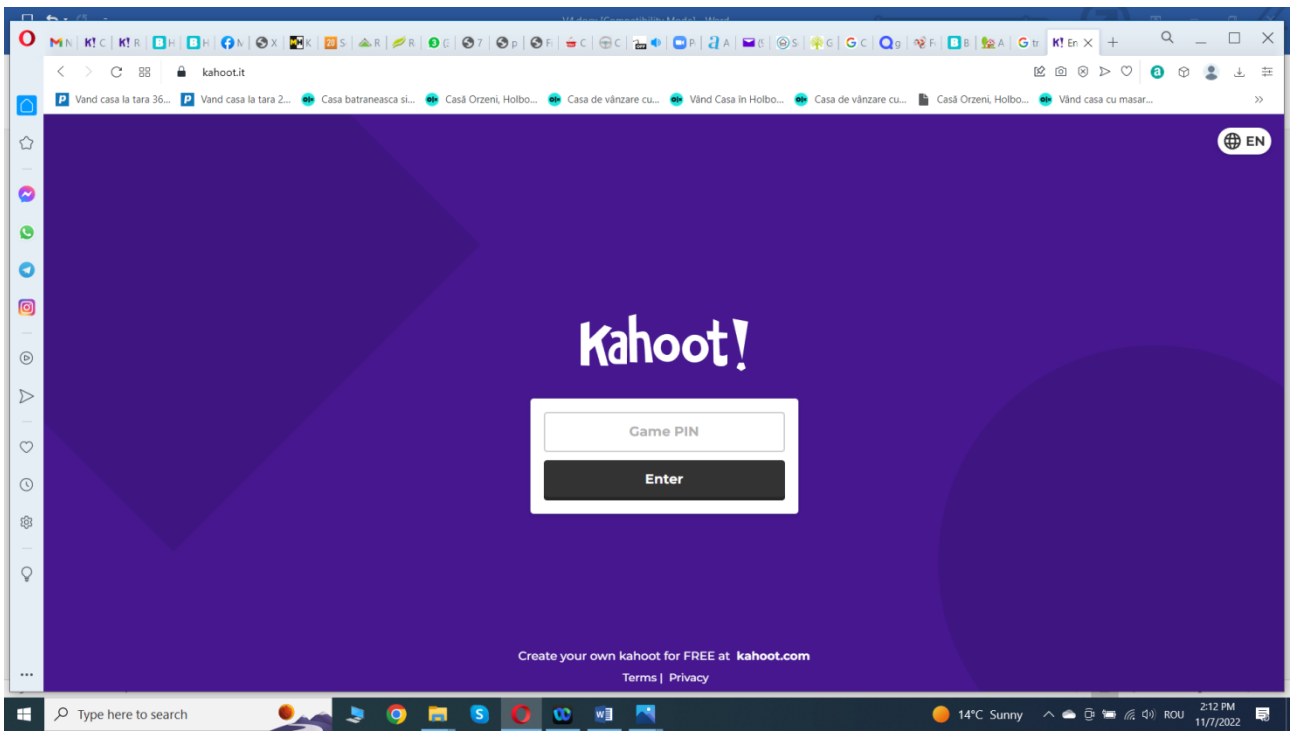
**Bibliografie/webografie:**

- [https://play.google.com/store/apps/details?id=no.mobitroll.kahoot.android&hl=en\\_US&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=no.mobitroll.kahoot.android&hl=en_US&gl=US)

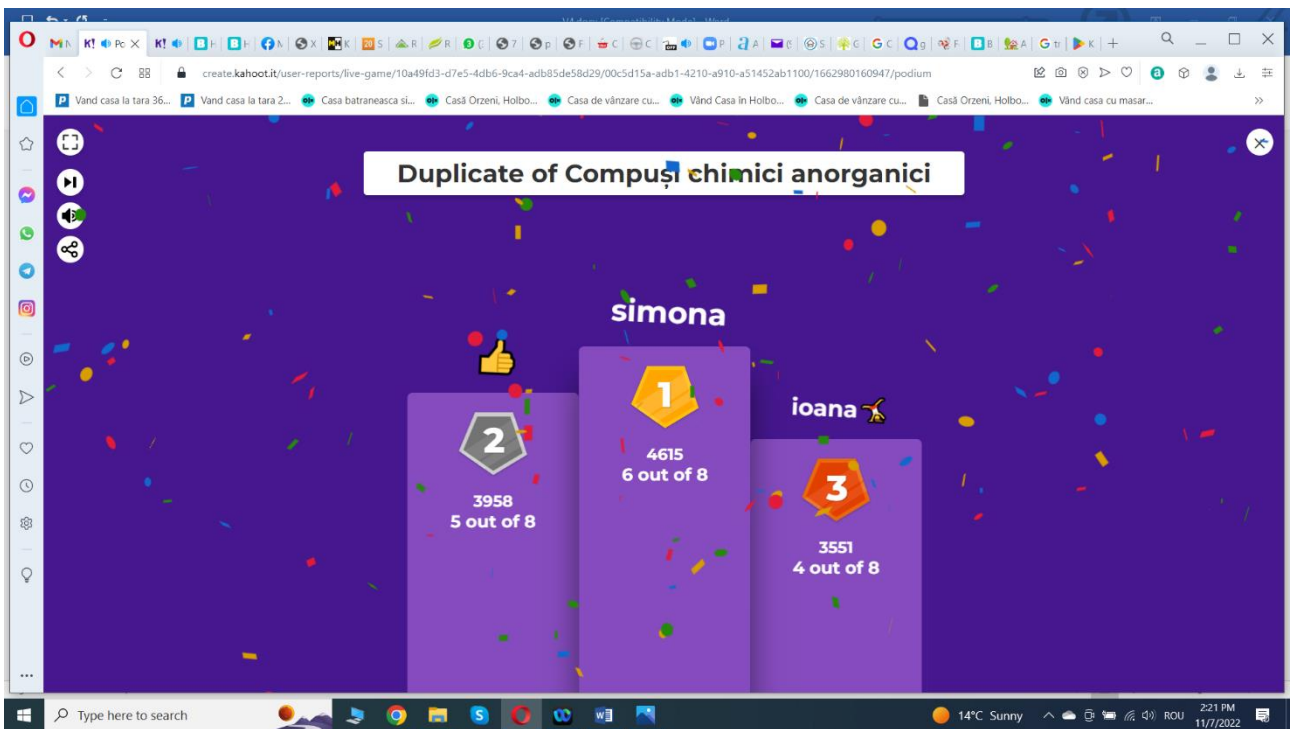
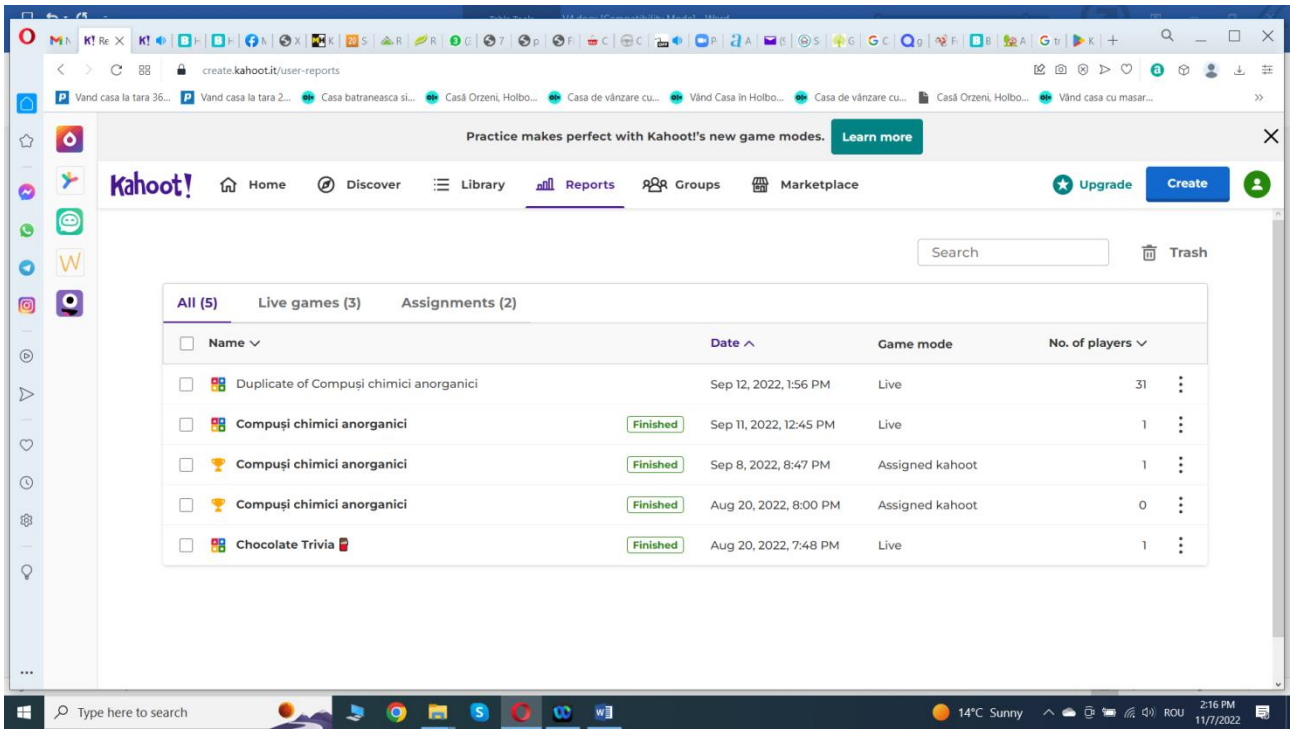
**Anexe:**











\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	19.09.2022
<b>Clasa</b>	a VII-a C, a VII-a D
<b>Profesor</b>	Geanina Grigoraș
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași
<b>Aria curriculară</b>	Matematică și științe ale naturii
<b>Disciplina</b>	Chimie



<b>Subiectul</b>	Activități de recapitulare și sistematizare ale noțiunilor de cls a 7-a		
<b>Tipul lecției</b>	Recapitulare și testare cunoștințelor		
<b>Durata secvenței</b>	15 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă, acasă ca temă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>cunoașterea formulelor compușilor anorganici și utilizările acestora</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>jocul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>aplicațiile Quizlet și Educaplay</li> <li>platforma adservio</li> <li>telefoane mobile</li> <li>calculator</li> <li>TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>frontal</li> <li>individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>observația</li> <li>aprecierea verbală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<b>Profesor:</b> Profesorul creează jocul de cuvinte încrucișate "Acids" pe platforma educaplay și testul "Tipuri de compuși anorganici" în aplicația Quizlet		
	<b>Elevi:</b> Intră în aplicații și rezolvă sarcinile de lucru		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>			<b>Activitatea elevului:</b>
Profesorul trimite elevilor linkurile respective			Intră în aplicații și rezolvă sarcinile de lucru
<b>Feed-back/evaluare</b>	Se discută cu elevii porțiunile unde au întâmpinat dificultăți		
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	<p>- În aplicația Educaplay limba engleză în care elevii trebuie să denumească acizii din rebus încetinește ritmul de lucru și face rebusul mai puțin atractiv</p> <p>- În aplicația Quizlet un raport particular pentru fiecare elev există doar în varianta premium a aplicației( în varianta basic este un raport general)</p>		

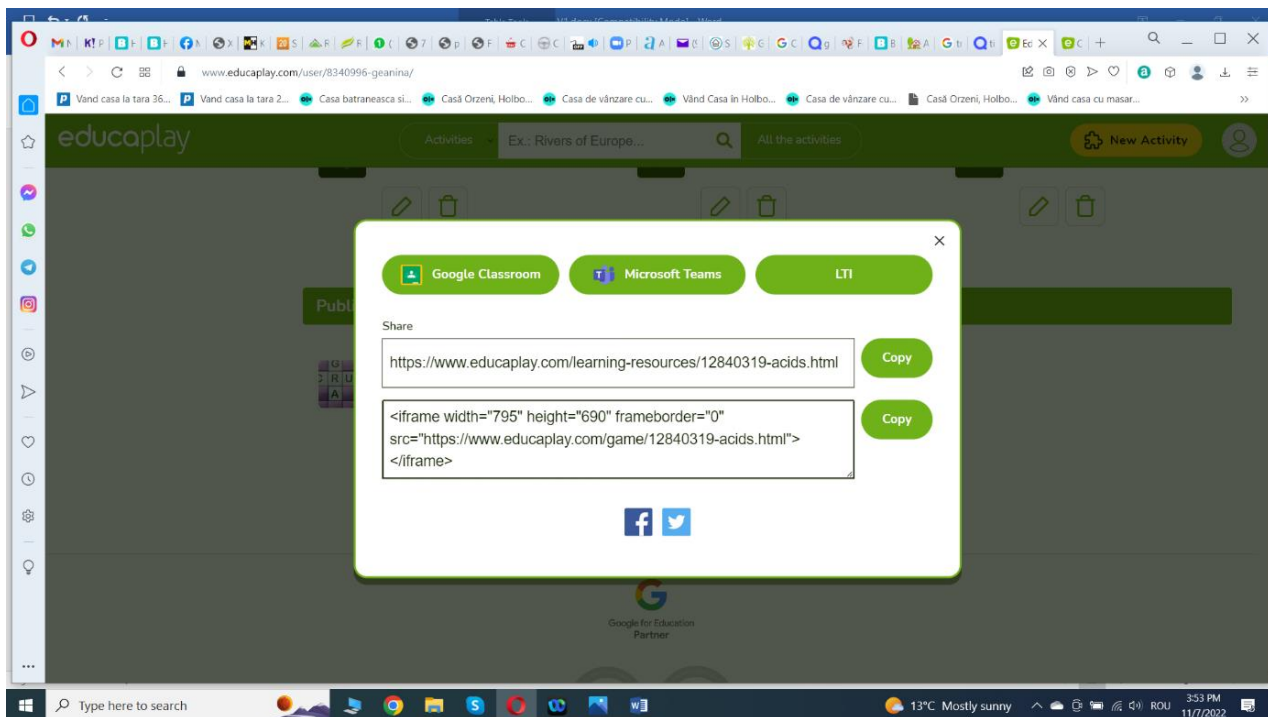
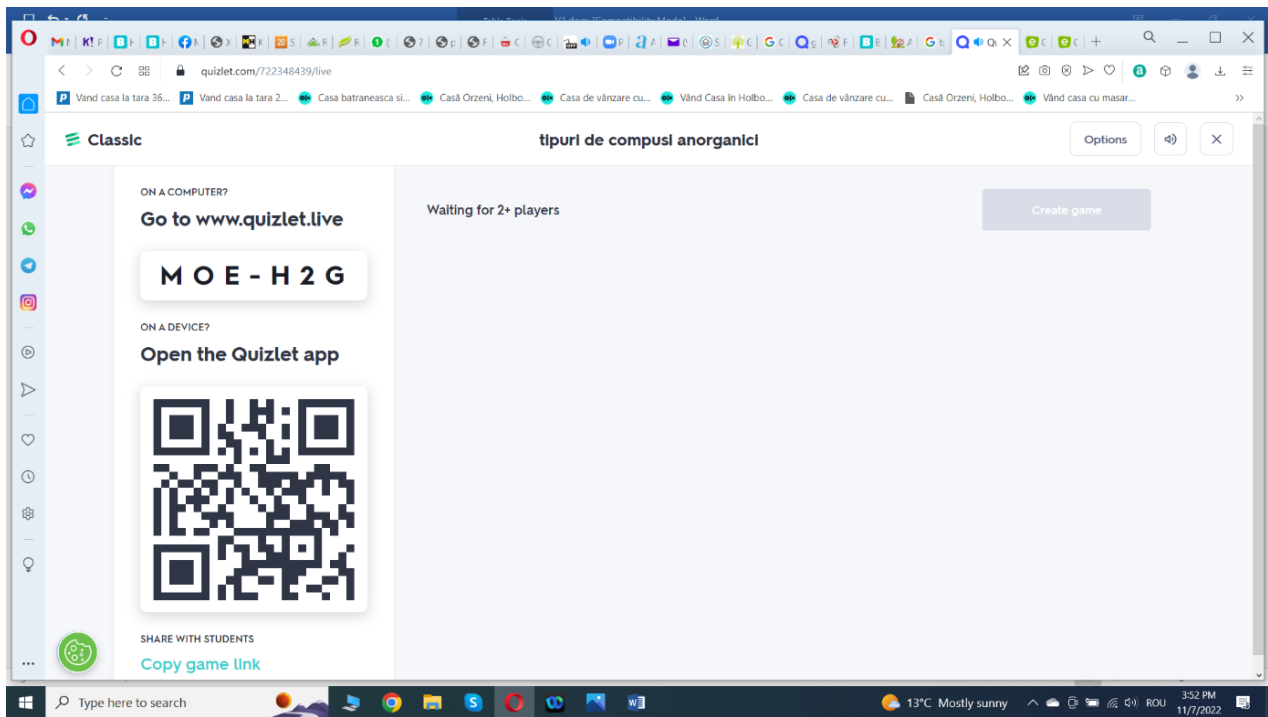
**Bibliografie/webografie:**

- <https://www.educaplay.com>
- <https://quizlet.com/>

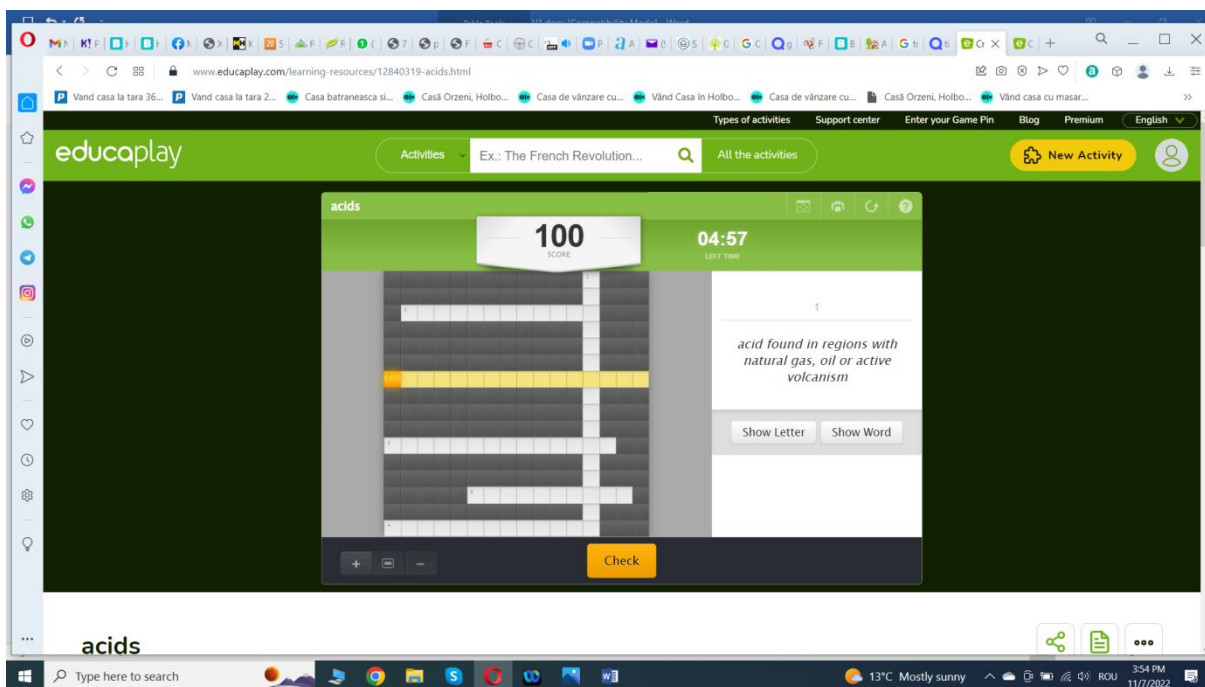
## Anexe

The screenshot shows a web browser window displaying a Quizlet flashcard. The URL is [quizlet.com/es/722348439/tipuri-de-compusi-anorganici-flash-cards/](https://quizlet.com/es/722348439/tipuri-de-compusi-anorganici-flash-cards/). The interface includes navigation buttons for 'Classic Live' and 'Checkpoint New'. Under 'Self-study activity', there are buttons for 'Flashcards', 'Learn', 'Test', and 'Match'. The main content area shows a flashcard with the term 'Na, Ca, S, O<sub>2</sub>, H<sub>2</sub>, Cl<sub>2</sub>, N<sub>2</sub>' and a progress indicator '1 / 10'. On the right side, there are two 'spartoo' advertisements for clothing items with 'LIVRARE GRATUITĂ' (Free Delivery) and discount tags.

The screenshot shows a Quizlet 'Classic' game setup screen. The title is 'tipuri de compusi anorganici'. The main question is 'How would you like your teams arranged?'. Below the question, there is a subtext: 'Students can play as part of a team with up to four players or as individuals.' There are two options: 'RANDOM TEAMS' (Quizlet will place your students into teams randomly) and 'INDIVIDUALS' (Students will play the game on their own). Both options have a 'Select' button.







\*\*\*\*\*

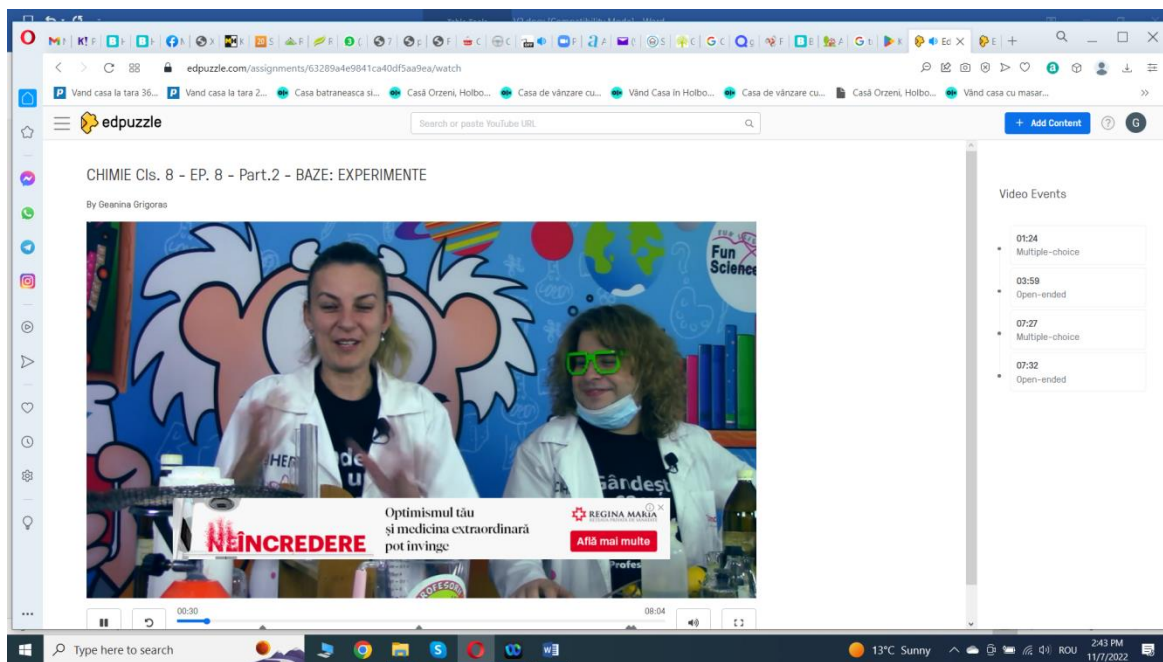
<b>Data</b>	19.09.2022		
<b>Clasa</b>	a IX-a D		
<b>Profesor</b>	Geanina Grigoraș		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Științe ale naturii		
<b>Disciplina</b>	Chimie		
<b>Subiectul</b>	Baze. Recapitulare proprietăți chimice și fizice		
<b>Tipul lecției</b>	Recapitulare și fixare de cunoștințe		
<b>Durata secvenței</b>	30 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Acasă, ca temă de recapitulare		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• exersarea, fixarea și sistematizarea cunoștințelor din clasa a 8-a despre baze</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• metodă activă, joc de asociere a informațiilor teoretice și practice</li> <li>• problematizare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• telefon, aplicații de pe telefon;</li> <li>• <a href="https://edpuzzle.com/discover">https://edpuzzle.com/discover</a></li> <li>• whatsapp, adservio pentru trimiterea invitației de a viziona materialul video din aplicația edpuzzle "Baze – Experimente"</li> <li>• calculator, TV;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observarea</li> <li>• aprecierea verbală la ora următoare</li> </ul>

<b>Pregătirea secvenței</b>	<b>Profesor:</b> Creează materialul în aplicația edpuzzle ( încarcă un filmuleț în aplicație, îl prelucrează, inserează itemi corespunzători materialului video prezentat) <a href="https://edpuzzle.com/assignments/63289a4e9841ca40df5aa9ea/watch">https://edpuzzle.com/assignments/63289a4e9841ca40df5aa9ea/watch</a> Creează clasa de elevi și invită elevii la a rezolva tema în aplicație ( vezi anexa)
	<b>Elevi:</b> a. Deschid un cont pe aplicația edpuzzle b. Urmăresc filmulețul și răspund cerințelor inserate
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
Trimite invitația	a. Rezolvă itemii inserați în materialul video
<b>Feed-back/evaluare</b>	Profesorul urmărește rezultatele individuale ale elevilor în raportul din aplicație Profesorul discută cu elevii la oră despre materialul vizionat Profesorul notează rezultatele elevilor
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Elevii nu sunt atenți și răspund parțial la itemi, fiind distrași de materialul video

**Bibliografie/webografie:**

- <https://edpuzzle.com/discover>

**Anexe:**





The screenshot shows a web browser window displaying an edpuzzle assignment. The URL is [edpuzzle.com/assignments/63289a4e9841ca40df5aa9ea/watch](https://edpuzzle.com/assignments/63289a4e9841ca40df5aa9ea/watch). The video player shows two women in lab coats in a chemistry lab setting. The question is: "Hidroxidul de sodiu ( soda caustica) este:" with options: alb, higroscopic, solid, insolubil in apa, galbui, lichid. The "Submit" button is disabled.

By Geanina Grigoras

Search or paste YouTube URL

+ Add Content

MULTIPLE CHOICE QUESTION

Hidroxidul de sodiu ( soda caustica) este:

- alb
- higroscopic
- solid
- insolubil in apa
- galbui
- lichid

Rewatch Submit

Type here to search 13°C Sunny 2:44 PM 11/7/2022

The screenshot shows the same edpuzzle interface, but the question has been answered. The "Submit" button is now a blue "Continue" button. The progress indicator shows "0 out of 100". The selected answer "higroscopic" is marked with a checkmark.

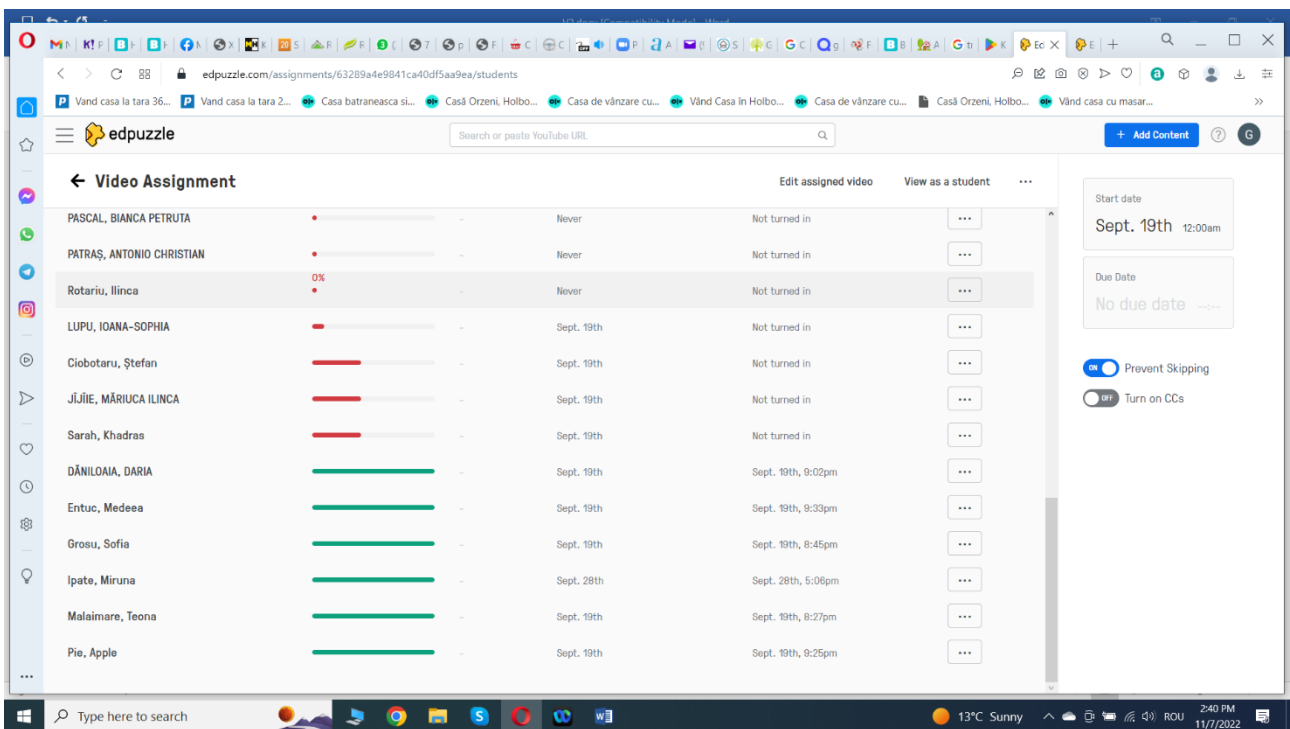
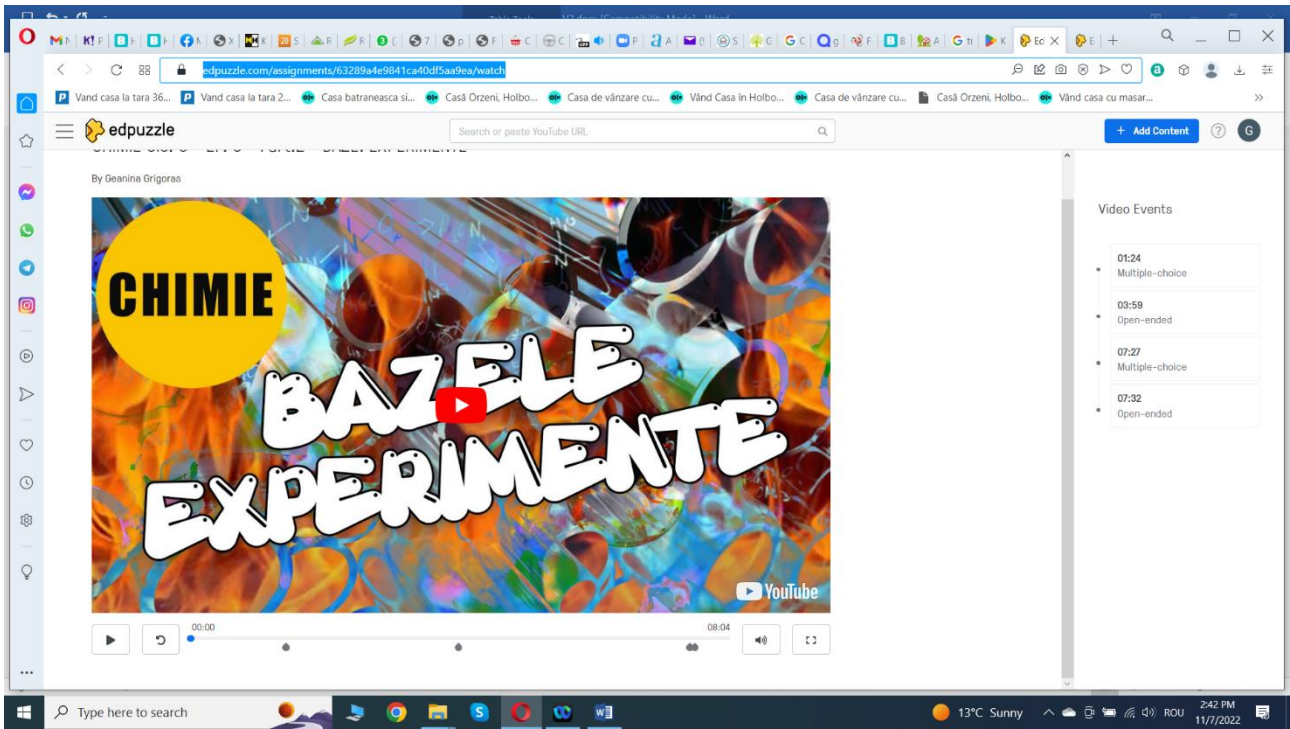
MULTIPLE CHOICE QUESTION 0 out of 100

Hidroxidul de sodiu ( soda caustica) este:

- alb
- higroscopic
- solid
- insolubil in apa
- galbui
- lichid

Rewatch Continue

Type here to search 13°C Sunny 2:44 PM 11/7/2022



The screenshot displays the 'Video Assignment' page on edpuzzle.com. The interface includes a search bar, a list of students, and a sidebar with settings. The student list is as follows:

Student Name	Progress	Due Date	Status	Completion Time
PASCAL, BIANCA PETRUTA	0%	Never	Not turned in	
PATRAȘ, ANTONIO CHRISTIAN	0%	Never	Not turned in	
Rotariu, Ilinca	0%	Never	Not turned in	
LUPU, IOANA-SOPHIA	0%	Sept. 19th	Not turned in	
Ciobotaru, Ștefan	0%	Sept. 19th	Not turned in	
JĂLÎE, MĂRIUCA ILINCA	0%	Sept. 19th	Not turned in	
Sarah, Khadras	0%	Sept. 19th	Not turned in	
DĂNILOAIA, DARIA	100%	Sept. 19th	Completed	Sept. 19th, 9:02pm
Entuc, Medeea	100%	Sept. 19th	Completed	Sept. 19th, 9:33pm
Grosu, Sofia	100%	Sept. 19th	Completed	Sept. 19th, 8:45pm
Ipate, Miruna	100%	Sept. 28th	Completed	Sept. 28th, 5:06pm
Malaimare, Teona	100%	Sept. 19th	Completed	Sept. 19th, 8:27pm
Pie, Apple	100%	Sept. 19th	Completed	Sept. 19th, 9:25pm

The sidebar on the right contains settings for the assignment, including 'Start date' (Sept. 19th 12:00am), 'Due Date' (No due date), and options for 'Prevent Skipping' (checked) and 'Turn on CCs' (unchecked).

\*\*\*\*\*

Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale –  
disciplina Consiliere și orientare – prof. Cătălina Mihaela Rusu

<b>Data</b>	13.09.2022		
<b>Clasa</b>	a IX-a A		
<b>Profesor</b>	Cătălina Mihaela Rusu		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Consiliere și orientare		
<b>Disciplina</b>	Consiliere și orientare		
<b>Subiectul</b>	Activități de intercunoaștere		
<b>Tipul lecției</b>	Predare - învățare		
<b>Durata secvenței</b>	15 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• construirea unor mesaje motivaționale pentru colegi. Mesajul trebuie să fie concis, clar și să respecte cerința;</li> <li>• elaborarea unor meme-uri folosind programul imgflip.com. Fiecare meme trebuie să aibă o imagine sugestivă, căreia i se va asocia un mesaj scurt, în ton cu sarcina – un mesaj de bun venit sau care să descrie experiența începutului de an școlar, la liceu;</li> <li>• Formarea unor abilități sociale, de comunicare și colaborare, între colegi.</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• expunerea didactică</li> <li>• conversația euristică</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicațiile imgflip.com și canva.com</li> <li>• platforma Classroom.com</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observația</li> <li>• aprecierea verbală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>a. Cu o oră înainte profesorul le dă sarcina de lucru: Fiecare elev va construi un mesaj de bun venit la școală pentru colegi sau care să descrie primele experiențe legate de clasa a IX-a;</p> <p>b. le explică pașii pentru realizarea unui meme pe imgflip.com:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se intră pe link-ul imgflip.com;</li> <li>- în partea dreaptă există un buton – make a meme, pe care se apasă;</li> <li>- se alege fie o imagine din cele existente în partea dreaptă, fie se poate încărca una din calculatorul personal (add image – se află în partea stângă);</li> <li>- adaugă textul în caseta text #1. (vezi Anexa nr. 1)</li> </ul> <p>c. meme-urile sunt colectate și se va realiza o prezentare în Canva.</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- se intră pe aplicația canva.com<sup>**</sup>;</li> <li>- se accesează secțiunea prezentări din bara de meniu ce se află în partea superioară a paginii (vezi Anexa nr. 2);</li> <li>- se alege șablonul dorit și se încarcă imaginile, respectiv textele, folosindu-se meniul din parte stângă a imaginii;</li> <li>- la final trebuie descărcat documentul în format pdf, folosindu-se butonul din partea stângă sus (fișier/ descarcă – Anexa nr. 3). Fiecare pagină este un document individual, dar pot fi puse într-un ppt (Anexa nr. 4);</li> </ul> <p>Prezentare se găsește în directorul Ora de dirigenție, de pe Classroom.</p>
	<p><b>Elevi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Înainte de oră, construiesc mesajul;</li> <li>b. realizează meme-ul, folosind aplicație imgflip.com.</li> </ul>
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
a. Profesorul deschide documentul realizat în Canva <sup>***</sup> : <a href="https://classroom.google.com/u/1/c/NTQ2OTY4OTg4NTEw/m/NTQ3MTcwNTI4MTE3/details">https://classroom.google.com/u/1/c/NTQ2OTY4OTg4NTEw/m/NTQ3MTcwNTI4MTE3/details</a>	a. Fiecare elev își poate citi propriul mesaj!
b. Numește elevii care să citească mesajele;	b. Răspund provocărilor profesorului.
c. Se discută mesajele – care credeți că au respectat tema, care au fost concise, care au avut umor?	
<b>Feed-back/evaluare</b>	Se consideră că obiectivul a fost atins dacă elevii încep să răspundă în clasă.
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent, Internet, să nu meargă pc-ul sau TV-ul sau la nivel emoțional – elevii să nu răspundă la provocarea lansată de profesorul diriginte și să nu dorească să realizeze meme-urile. Cel de al doilea obstacol poate fi depășit dacă vor primi sarcina în clasă și vor lucra pe grupe.

\* Anul acesta sunt profesor diriginte la o clasă de-a noua. Colectivul de elevi este constituit din elevi care vin din cel puțin trei clase diferite, de aceea am gândit câteva activități care să le dea posibilitatea de a se cunoaște mai bine. Această lecție va fi completată de o excursie de trei zile la Gura Humorului.

\*\* Profesorii, dacă menționează când își fac contul că-l vor folosi în scop didactic, beneficiază de acces gratuit la toate instrumentele;

\*\*\* [https://docs.google.com/presentation/d/1Dq\\_mCB-SJqzg5zsVFeq1EgE339GZipUI/edit#slide=id.p1](https://docs.google.com/presentation/d/1Dq_mCB-SJqzg5zsVFeq1EgE339GZipUI/edit#slide=id.p1)

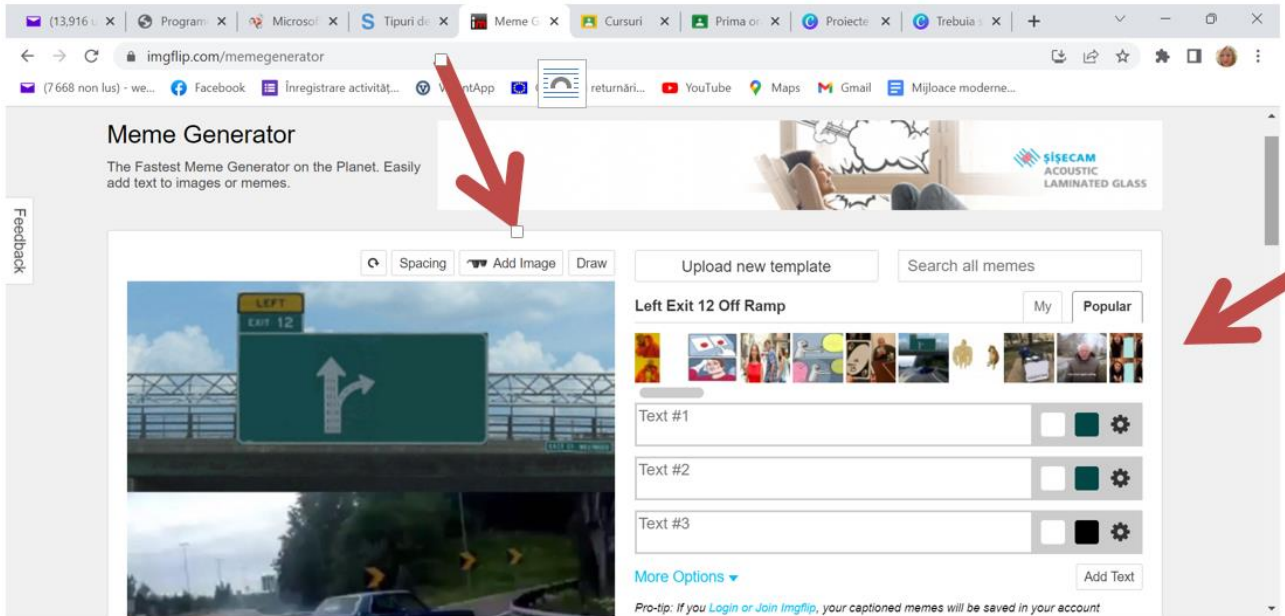


## Bibliografie/webografie:

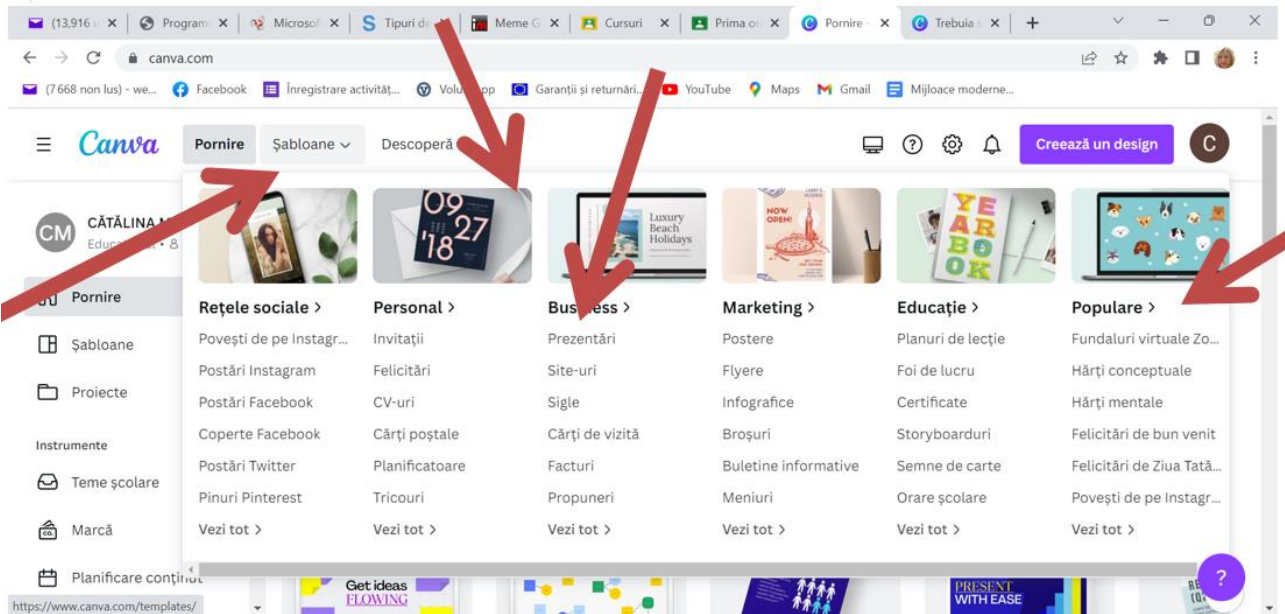
- [www.imgflip.com](http://www.imgflip.com);
- [www.canva.com](http://www.canva.com);
- [www.classroom.com](http://www.classroom.com)

## Anexe

### Anexa 1



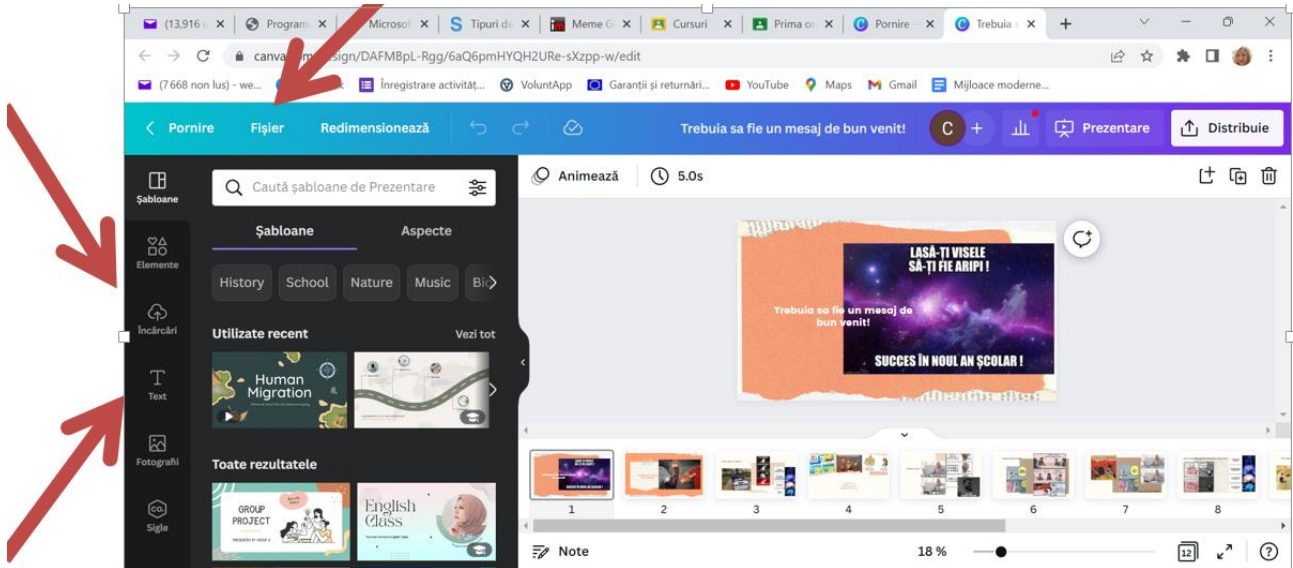
### Anexa 2



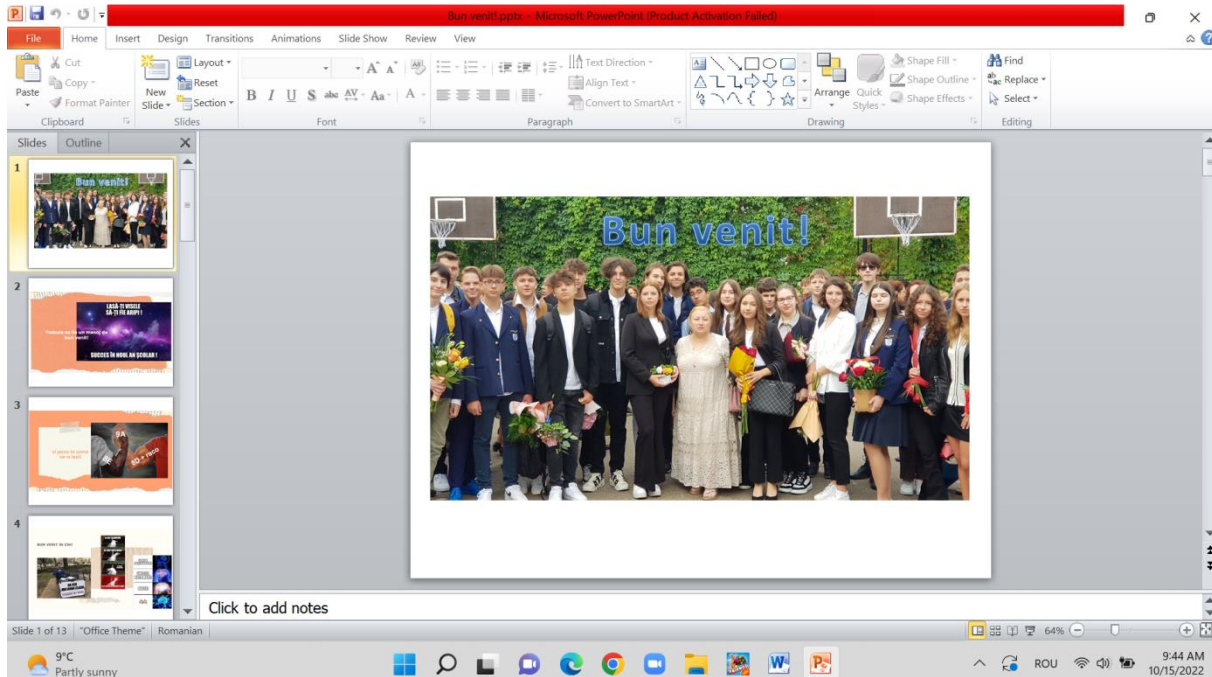


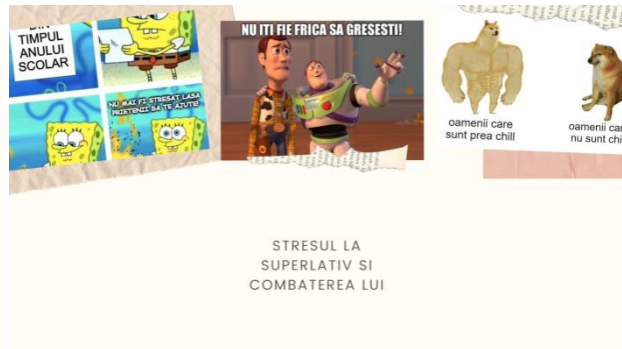


Anexa 3

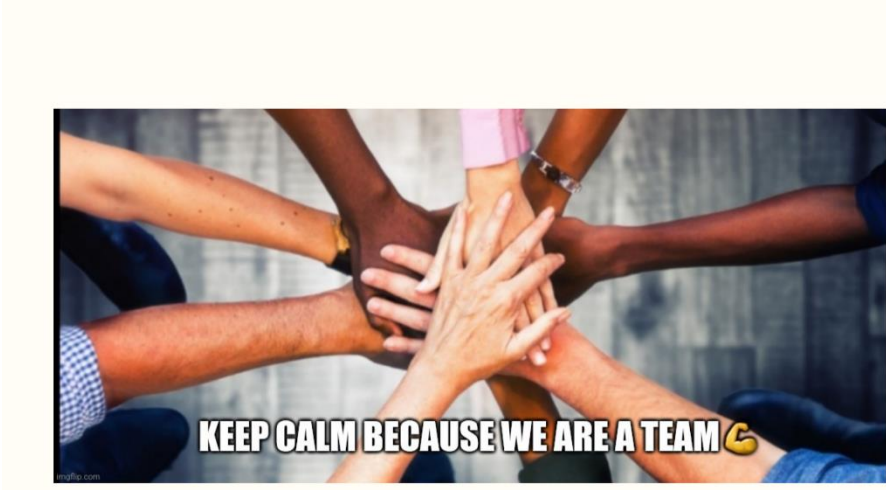
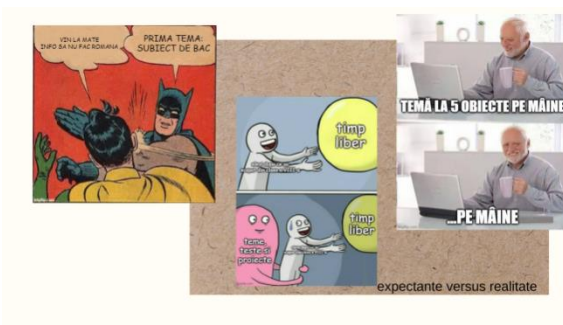


Anexa 4





STRESUL LA SUPERLATIV SI COMBATEREA LUI



<b>Data</b>	13.09.2022		
<b>Clasa</b>	a IX-a A		
<b>Profesor</b>	Cătălina Mihaela Rusu		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Consiliere și orientare		
<b>Disciplina</b>	Consiliere și orientare		
<b>Subiectul</b>	Activități de intercunoaștere		
<b>Tipul lecției</b>	Exersare de deprinderi		
<b>Durata secvenței</b>	20 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• identificarea și alegerea a trei obiecte care să îi reprezinte, iar prezentarea lor să îi ajute colegii să îi identifice/recunoască, din cel mult trei încercări</li> <li>• exersarea deprinderilor de comunicare și colaborare între colegi, în vederea creșterii coeziunii colectivului de elevi</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• metodă activă, joc de asociere a informațiilor de pe două coloane</li> <li>• conversația euristică</li> <li>• problematizarea</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• telefon, aplicații de pe telefon WhatsApp;</li> <li>• Educaplay.com;</li> <li>• calculator, TV;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individual</li> <li>• frontal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observarea</li> <li>• aprecierea verbală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>a. În săptămâna anterioară cere elevilor să aleagă trei obiecte reprezentative pentru ei și să le prindă într-o singură fotografie, pe care s-o trimită printr-un mesaj privat profesorului diriginte;</p> <p>b. Cu o zi, două înainte acesta realizează pe Educaplay jocul, astfel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se realizează un cont pe <a href="https://www.educaplay.com">https://www.educaplay.com</a> sau se poate accesa direct de pe contul Google;</li> <li>- se alege din colțul dreapta sus butonul – new activity, conform anexei nr 1;</li> <li>- se selectează butonul matching columns game (anexa nr.2);</li> <li>- se completează spațiile din anexa nr. 3, lasându-se varianta pentru spaniolă. Nu există variantă pentru România;</li> <li>-</li> </ul> <p><a href="https://www.educaplay.com/en/editarActividad.php?action=editarActividad&amp;idActividad=13171018#">https://www.educaplay.com/en/editarActividad.php?action=editarActividad&amp;idActividad=13171018#</a> acesta este un tutorial cum se realizează cele două coloane – cu fotografiile și numele elevilor;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acesta este jocul realizat pentru elevi: <a href="https://www.educaplay.com/game/12911177-g-se-te-i-colegul.html?environment=gclassroom&amp;state=empty-46125&amp;signature=81e3d051bfccb8ae98479dca7d0c8667a9cb17db">https://www.educaplay.com/game/12911177-g-se-te-i-colegul.html?environment=gclassroom&amp;state=empty-46125&amp;signature=81e3d051bfccb8ae98479dca7d0c8667a9cb17db</a> (Anexa nr. 4)</li> </ul>		



	<p><b>Elevi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aleg cele trei obiecte;</li> <li>- Fac o fotografie unică, pe care o trimit prin mesaj privat profesorului diriginte;</li> </ul>
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
a. Invită clasa la joc și explică regulile – va derula fotografiile pe care colegii le vor asocia numelui unui coleg;	a. Sunt atenți la indicațiile profesorului;
b. Numește elevii care să răspundă, pentru a păstra liniștea și pentru a-i da fiecăruia posibilitatea să răspundă;	b. Răspund doar atunci când sunt numiți;
c. Pune întrebări în cazul unor pasiuni mai neobișnuite;	c. Dacă recunosc un coleg, îl numesc și merg să facă asocierea;
d. Dă indicii în cazul în care sunt sincope.	d. Aplaudă pe cei care reușesc să-și recunoască un coleg.
<b>Feed-back/evaluare</b>	Activitatea își atinge scopul dacă atmosfera din clasă este antrenantă și câți mai mulți colegi sunt ghiciți, fără prea multe indicii de la profesorul diriginte.
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	<p>În cazul clasei mele, elevii au provenit doar din trei colective anterioare. Cei care au fost tot la liceul nostru, chiar dacă proveneau din clase diferite, se cunoșteau din clasele primare sau frecventau aceleași cluburi de sport, dans sau CEX-uri.</p> <p>Dacă clasa nou formată este un mixt de copii care nu se cunosc deloc, cred că e bine ca jocul să fie făcut poate la începutul semestrului al II-lea.</p> <p>Desigur, ca poate fi jucat și la clase care se cunosc de mai mult timp, pentru a facilita o mai bună cunoaștere a colegilor de clasă.</p> <p>Sugestii:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eu nu am pus limită de timp. Am preferat să creez o atmosferă relaxantă, să port un dialog cu ei sau să le facilitez lor posibilitatea de a vorbi.</li> <li>• Am realizat și un document google – la care au încă acces - unde au răspuns fiecare dintre ei a completat următoarele rubrici: <ul style="list-style-type: none"> <li>Nume, hobby-ul preferat, vreau să devin..., îmi place matematica, cel mai distractiv lucru pe care l-am făcut vara aceasta este..., mai am o soră/un frate, sunt născut în luna..., am o pisică/ un câine/..., pot vorbi mai multe limbi străine. Mi-au completat 25 din elevi din 27.</li> <li>• Când fac astfel de activități le spun că nu sunt obligatorii și nu mă supăr dacă vreunul nu-și face tema.</li> </ul> </li> </ul>

\*Anul acesta sunt profesor diriginte la o clasă de-a noua. Colectivul de elevi este constituit din elevi care vin din cel puțin trei clase diferite, de aceea am gândit câteva activități care să le dea posibilitatea de a se cunoaște mai bine.

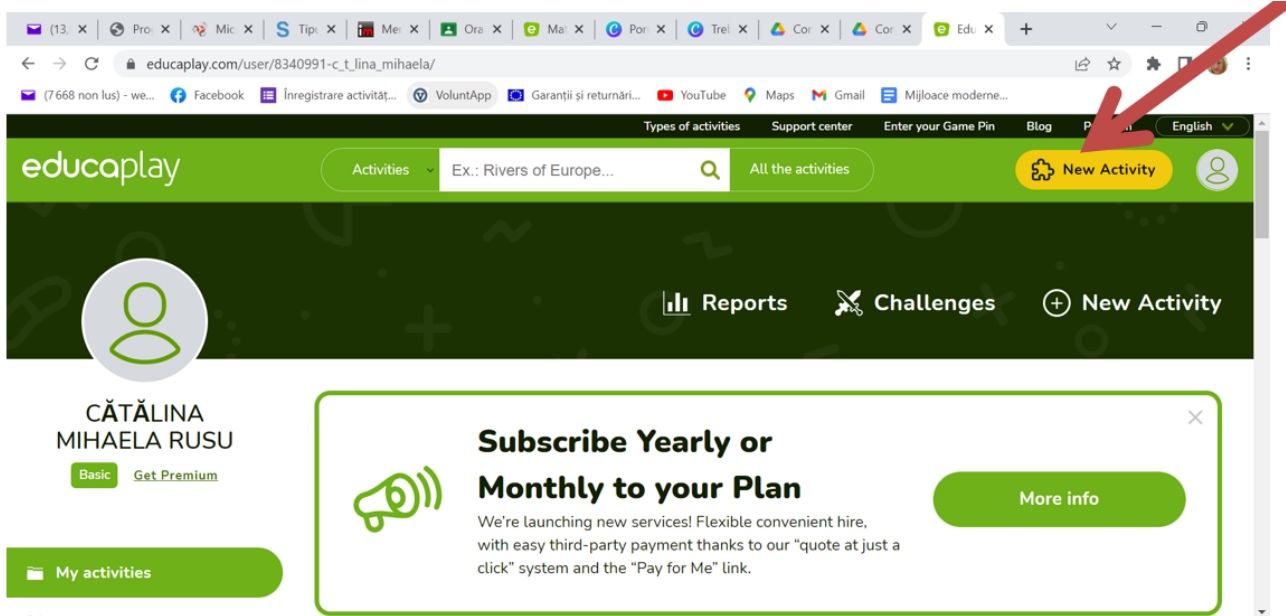
#### Bibliografie/webografie:



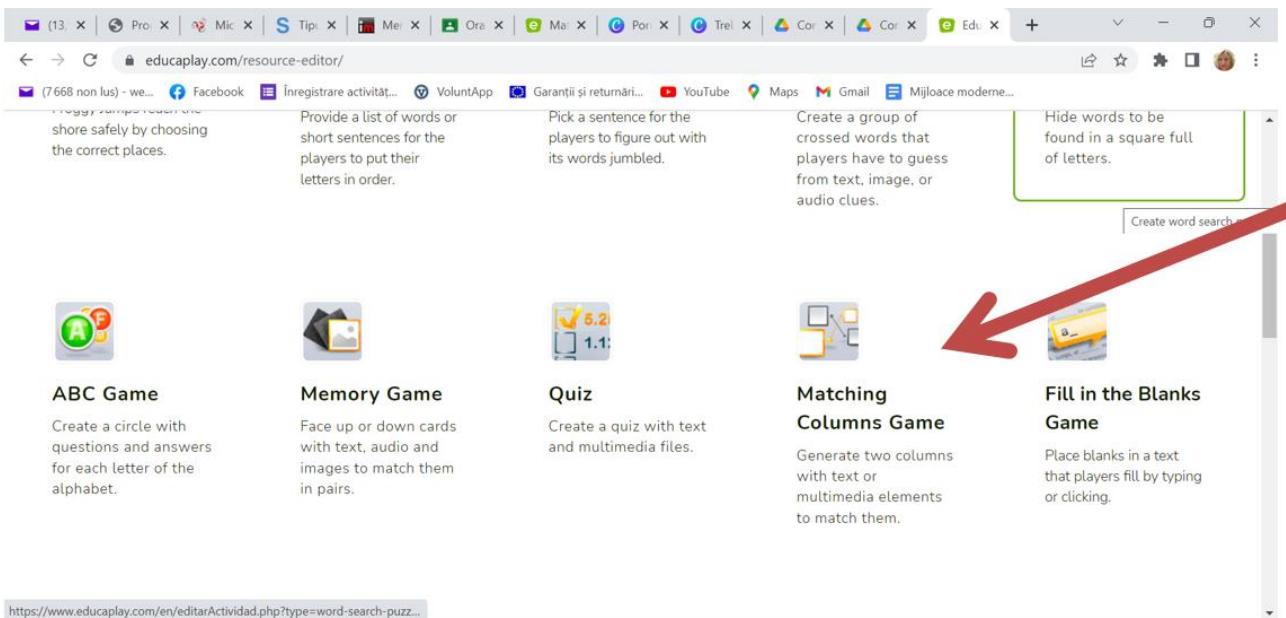
- [www.Educaplay.com](http://www.Educaplay.com)

## Anexe

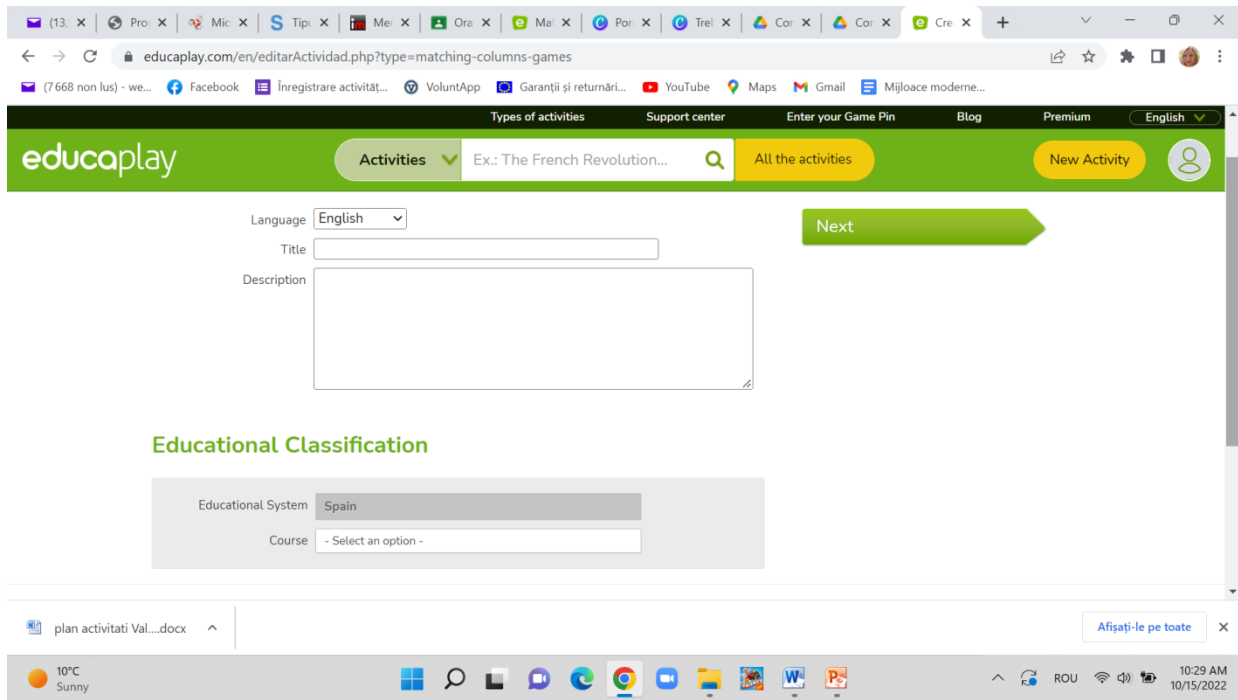
### Anexa 1



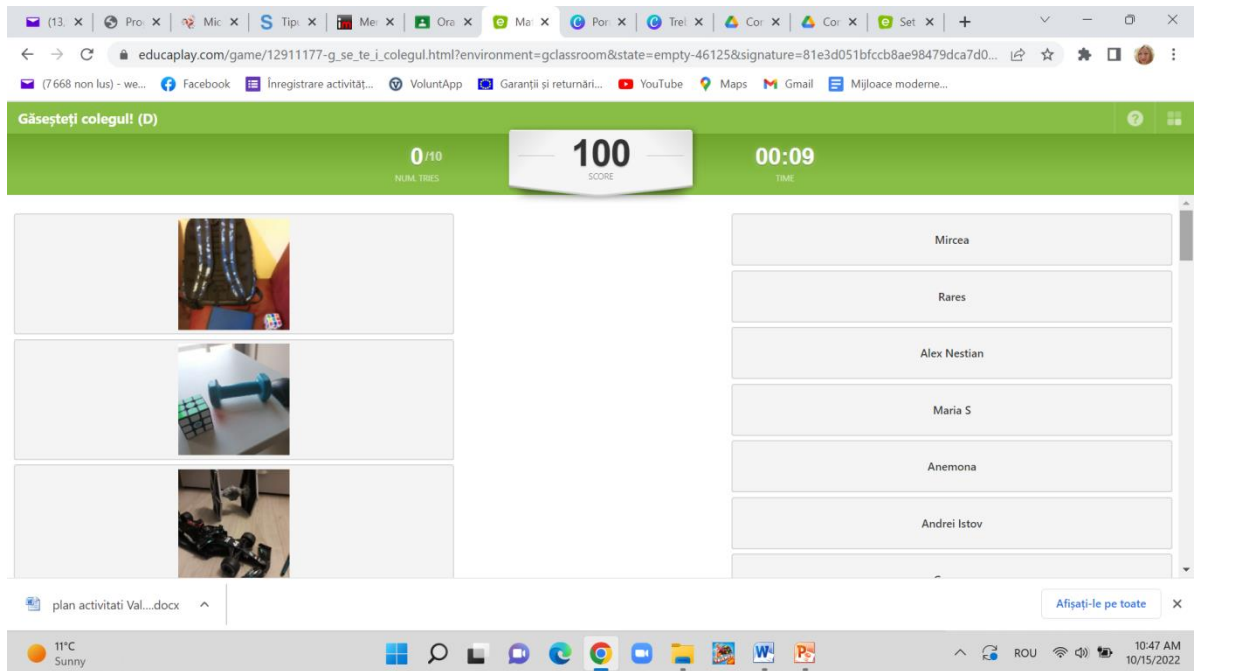
### Anexa 2



Anexa 3



Anexa 4



\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	20.09.2022
<b>Clasa</b>	a IX-a A
<b>Profesor</b>	Cătălina Mihaela Rusu
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași
<b>Aria curriculară</b>	Consiliere și orientare
<b>Disciplina</b>	Consiliere și orientare

<b>Subiectul</b>	Adolescența – provocări și oportunități		
<b>Tipul lecției</b>	Predare - învățare		
<b>Durata secvenței</b>	40 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• cunoașterea a cel puțin două caracteristici fizice, psihice ale etapei de vârstă prin care trec</li> <li>• înțelegerea modificărilor existente la nivelul creierului adolescentului și a implicațiilor acestora asupra comportamentului individual</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• expunerea</li> <li>• problematizarea</li> <li>• vizionarea unui film;</li> <li>• rezolvarea unui test de tip Kahoot;</li> <li>• conversația catehetică, euristică.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația Youtube, Worldwall.net, Ed.ted.com, Kahoot.it</li> <li>• platforma Classroom</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontal</li> <li>• individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observarea</li> <li>• aprecierea verbală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>a. Își selectează resursele pe care le va folosi – melodia Inima mea de 16 ani, trupa Taxi, anagrama cuvântului ADOLESCENȚĂ, de pe Worldwall.net, filmul de pe Ed.ted.com și Kahoot.</p> <p>b. Realizează anagrama folosind aplicația Worldwall.net</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- își face un cont pe <a href="http://www.worldwall.net">www.worldwall.net</a> sau se conectează prin intermediul contului de Google;</li> <li>- selectează butonul creare activitate (conform Anexei nr. 1);</li> <li>- alege anagramă (conform Anexei nr.2);</li> <li>- o face publică pentru a o putea folosi la oră;</li> </ul> <p>c. Caută pe <a href="http://www.ted.ed.com">www.ted.ed.com</a> un film despre modificările părții prefrontale a creierului, în adolescență: <a href="https://ed.ted.com/lessons/the-mysterious-workings-of-the-adolescent-brain-sarah-jayne-blakemore">https://ed.ted.com/lessons/the-mysterious-workings-of-the-adolescent-brain-sarah-jayne-blakemore</a> (se poate accesa ușor platforma cu filme, cu ajutorul contului de google);</p> <p>d. Realizează un test de tip Kahoot, în care va chestiona elevii despre informațiile din filmul vizionat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se face un cont pe <a href="http://www.kahoot.it">www.kahoot.it</a>;</li> <li>- se apasă butonul Create (conform Anexei nr. 3) și se selectează Kahoot;</li> <li>- se alege template-ul dorit (Anexa nr. 4);</li> <li>- se adaugă întrebările și răspunsurile acestora (Anexa nr. 5). Se bifează răspunsul corect.</li> </ul> <p><b>Elevii:</b></p> <p>a. Trebuie să aibă un telefon smart, cu o conexiune la Internet;</p>		

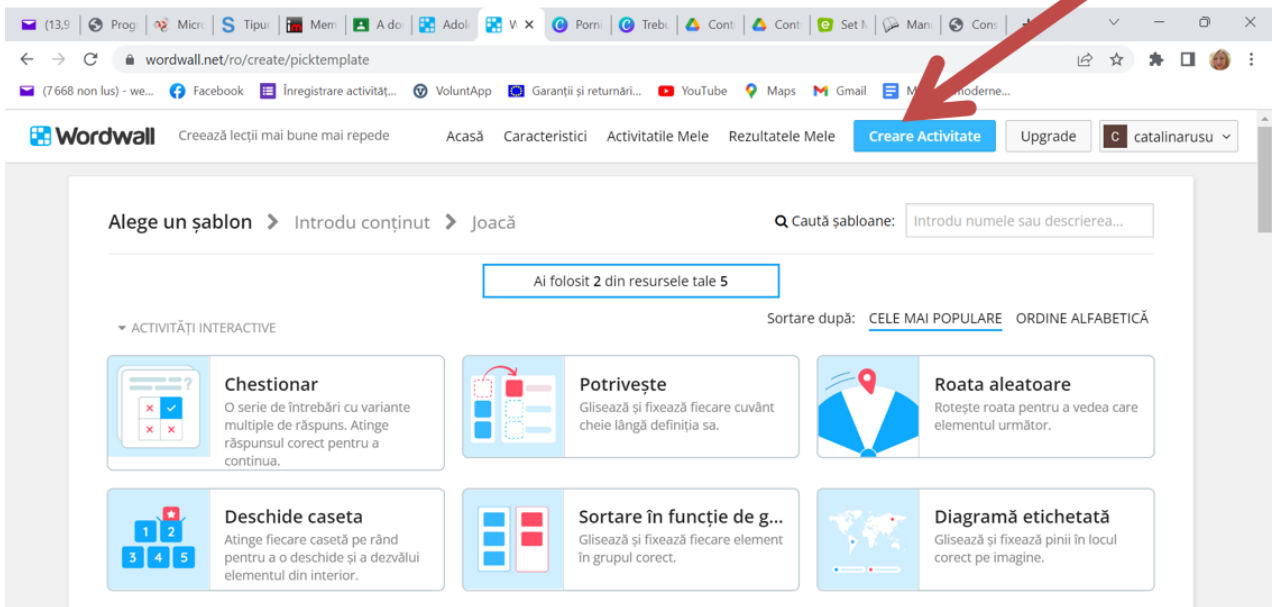
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
a. pune melodia Inima mea de 16 ani, de la trupa Taxi și-i întreabă câți ani au și dacă au recunoscut ceva tipic lor în melodie; <a href="https://www.youtube.com/watch?v=02gms3YD1Pg">https://www.youtube.com/watch?v=02gms3YD1Pg</a>	a. Ascultă melodia și răspunde la întrebările profesorului;
b. Propune Anagrama spre rezolvare; <a href="https://wordwall.net/ro/resource/35571043/lec%c8%9bie-de-dirigen%c8%9bie">https://wordwall.net/ro/resource/35571043/lec%c8%9bie-de-dirigen%c8%9bie</a>	b. Rezolvă anagrama ADOLESCENȚĂ
c. Pune filmul pentru a fi vizionat și le spune elevilor că va urma un test de tip Kahoot, din film: <a href="https://ed.ted.com/lessons/the-mysterious-workings-of-the-adolescent-brain-sarah-jayne-blakemore">https://ed.ted.com/lessons/the-mysterious-workings-of-the-adolescent-brain-sarah-jayne-blakemore</a>	c. Se uită la film;
d. Propune testul Kahoot (Adolescența și adolescenții): <a href="https://create.kahoot.it/share/adolescenta-si-adolescentii/377338d3-c3d1-41fc-9229-4d665c9e1097">https://create.kahoot.it/share/adolescenta-si-adolescentii/377338d3-c3d1-41fc-9229-4d665c9e1097</a>	d. Rezolvă testul Kahoot.
<b>Feed-back/evaluare</b>	Profesorul observă răspunsurile elevilor pentru a vedea ce știu despre adolescență, cât de atenți au fost când au vizionat filmul și la ce întrebări din Kahoot au răspuns cu ușurință.
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent, Internet, să nu meargă pc-ul sau TV-ul, la nivel emoțional – elevii să nu fie interesați de subiectul propus, să fie obosiți după un test sau formal – să nu le placă jocurile propuse.

**Bibliografie/webografie:**

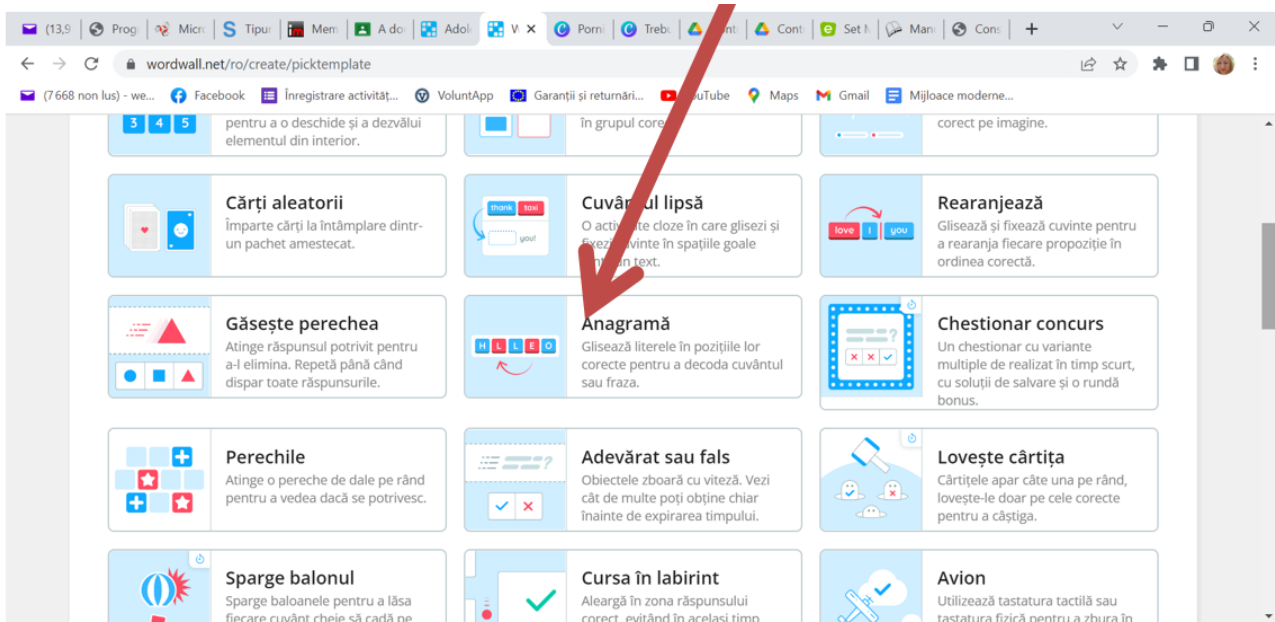
- <https://www.youtube.com/watch?v=02gms3YD1Pg>;
- [www.worldwall.net](http://www.worldwall.net);
- <https://ed.ted.com/lessons/the-mysterious-workings-of-the-adolescent-brain-sarah-jayne-blakemore> ;
- <https://create.kahoot.it/share/adolescenta-si-adolescentii/377338d3-c3d1-41fc-9229-4d665c9e1097>

## Anexe

### Anexa 1

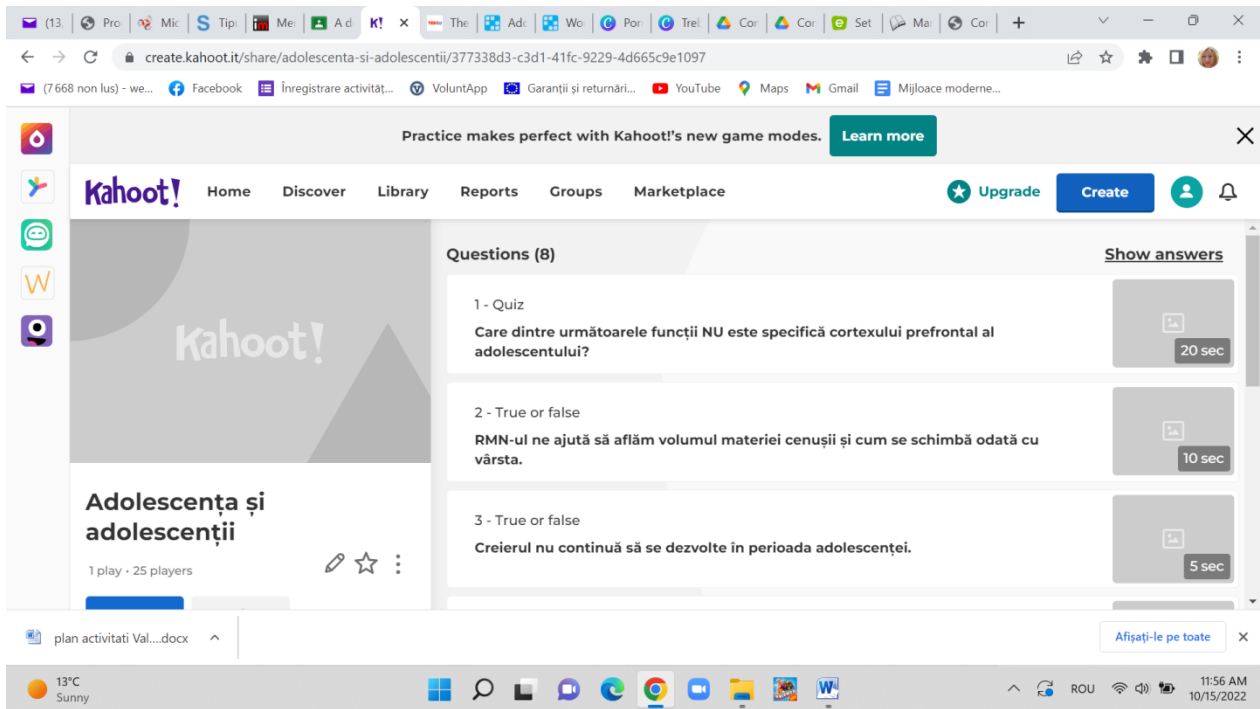


### Anexa 2

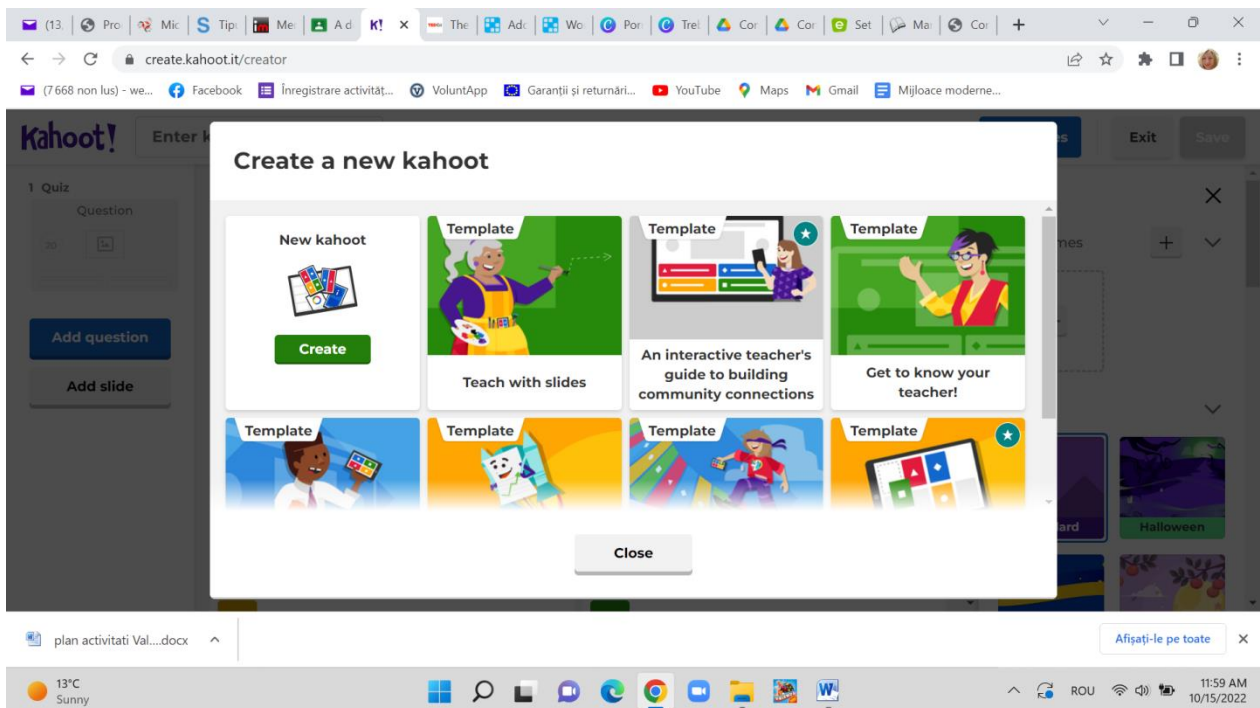




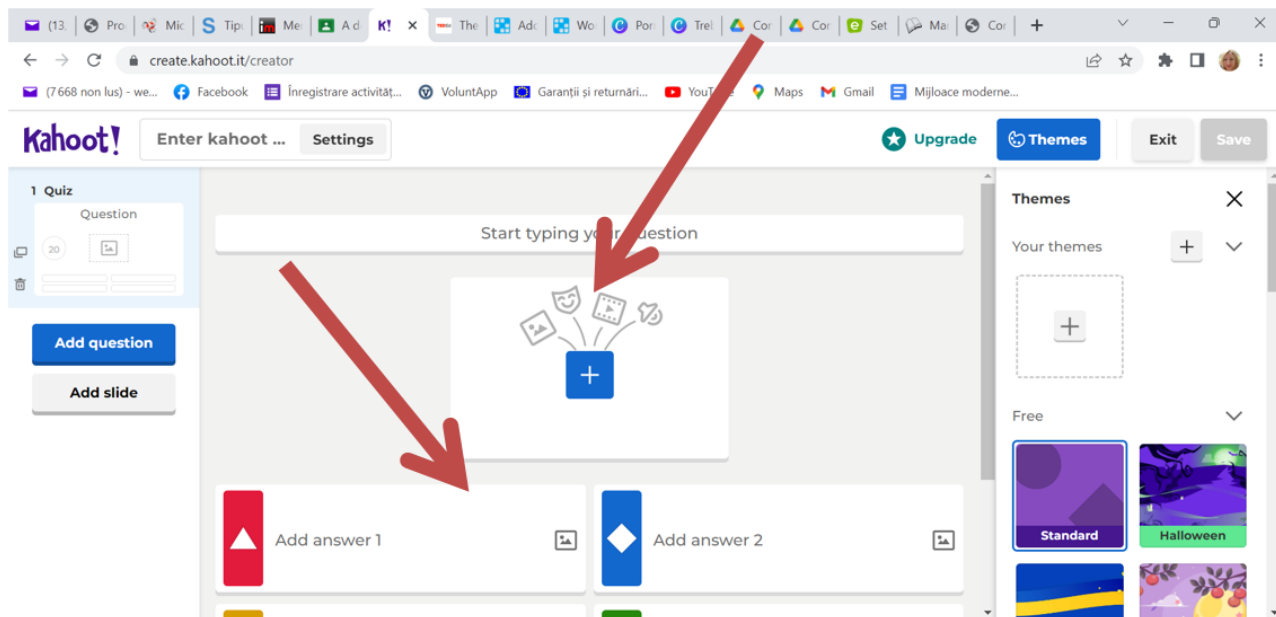
### Anexa 3



### Anexa 4



Anexa 5



\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	20.09.2022		
<b>Clasa</b>	a IX-a A		
<b>Profesor</b>	Cătălina Mihaela Rusu		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Consiliere și orientare		
<b>Disciplina</b>	Consiliere și orientare		
<b>Subiectul</b>	Adolescența – caracteristici ale acestei etape de viață		
<b>Tipul lecției</b>	Predare - învățare		
<b>Durata secvenței</b>	30 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• cunoașterea a cel puțin două caracteristici fizice, psihice și morale ale etapei de vârstă prin care trec</li> <li>• înțelegerea implicațiilor acestor caracteristici asupra comportamentului adolescentului</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• prelegerea;</li> <li>• ponversația catehetică;</li> <li>• jocul.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația Canva și Worldwall.com</li> <li>• platforma Classroom;</li> <li>• calculator</li> <li>• TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontală</li> <li>• pe echipe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observarea</li> <li>• aprecierea</li> </ul>

<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>a. Realizează două hărți conceptuale în Canva, prin care prezintă caracteristicile fizice, psihice și morale ale adolescenților și le sistematizează;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se intră pe aplicația canva.com*;</li> <li>- se accesează secțiunea Creează un design (Anexa nr. 1);</li> <li>- se caută un șablon de hartă conceptuală care să corespundă necesităților prezentării și se creionează prezentarea caracteristicilor acestei etape de vârstă (Anexa nr. 2);</li> <li>- după ce prezintă caracteristicile, le arată harta conceptuală 2, unde sunt sistematizate (Anexa nr. 3);</li> </ul> <p>Pentru realizarea hărților conceptuale, se intră în șablon <a href="https://www.canva.com/design/DAFMhI57eAo/p490i_4qNU40oZ4ugnofHA/edit">https://www.canva.com/design/DAFMhI57eAo/p490i_4qNU40oZ4ugnofHA/edit</a>, unde, din meniul din stânga, se adaugă elementele dorite (Anexa nr. 4). Apoi, se salvează din meniul de sus, Fișier, în pdf.</p> <p>b. Realizează o roată aleatoare în Worldwall.com, astfel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se intră în contul Worldwall.com cu ajutorul contului Google;</li> <li>- selectează butonul creare activitate – bara de meniu de sus, dreapta;</li> <li>- alege roată aleatoare (conform Anexei nr. 5);</li> <li>- se stabilește un nume al activității și sunt trecute sarcinile (Anexa nr. 6);</li> <li>- exemple de sarcini: limbajul voit rebel al adolescenților înseamnă lipsă de respect, în perioada de sfidare ce reguli ai încălcat ș.a.</li> <li>- o face publică pentru a o putea folosi la oră;</li> </ul>	
	<b>Elevii</b> nu au ceva de făcut pentru a se pregăti.	
<b>Derularea secvenței</b>		
	<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
	a. Accesează din Canva/ proiecte cele două hărți conceptuale. <a href="https://www.canva.com/design/DAFMhI57eAo/p490i_4qNU40oZ4ugnofHA/edit">https://www.canva.com/design/DAFMhI57eAo/p490i_4qNU40oZ4ugnofHA/edit</a>	a. Ascultă prezentarea profesorului și răspund la întrebări;
	b. Îi provoacă pe elevi să răspundă întrebărilor din roata aleatoare (Adolescența mea). <a href="https://wordwall.net/ro/resource/35808538/adolescen%c8%9ba-mea">https://wordwall.net/ro/resource/35808538/adolescen%c8%9ba-mea</a>	b. Răspund fiecărei provocări, pe rând;
<b>Feed-back/evaluare</b>	Răspunsurile corecte, sinceritatea sunt elemente care ne indică faptul că ne-am atins scopurile propuse.	
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Elevii ar putea să nu intre în jocul propus de profesor și să prefere să nu răspundă la anumite întrebări.	

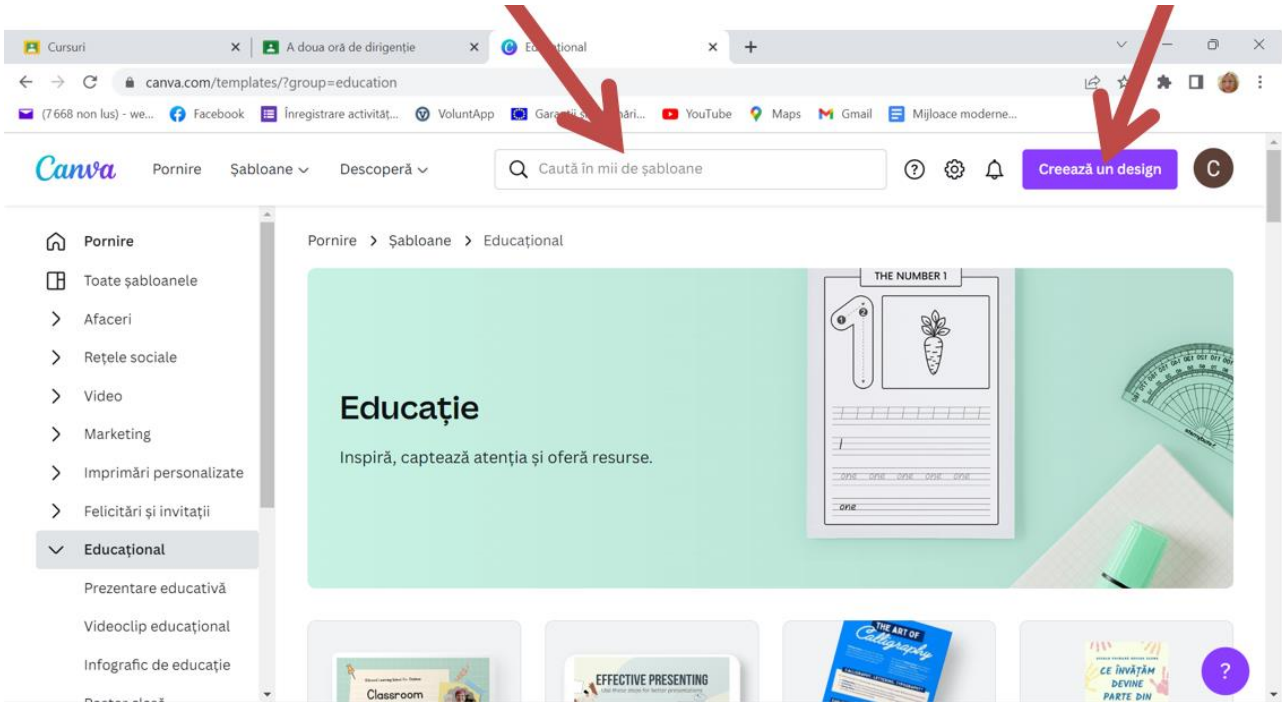
\*Profesorii, dacă menționează când își fac contul că-l vor folosi în scop didactic, beneficiază de acces gratuit la toate instrumentele;

**Bibliografie/webografie:**

- [www.canva.com](http://www.canva.com)
- [www.worldwall.net](http://www.worldwall.net)

## Anexe

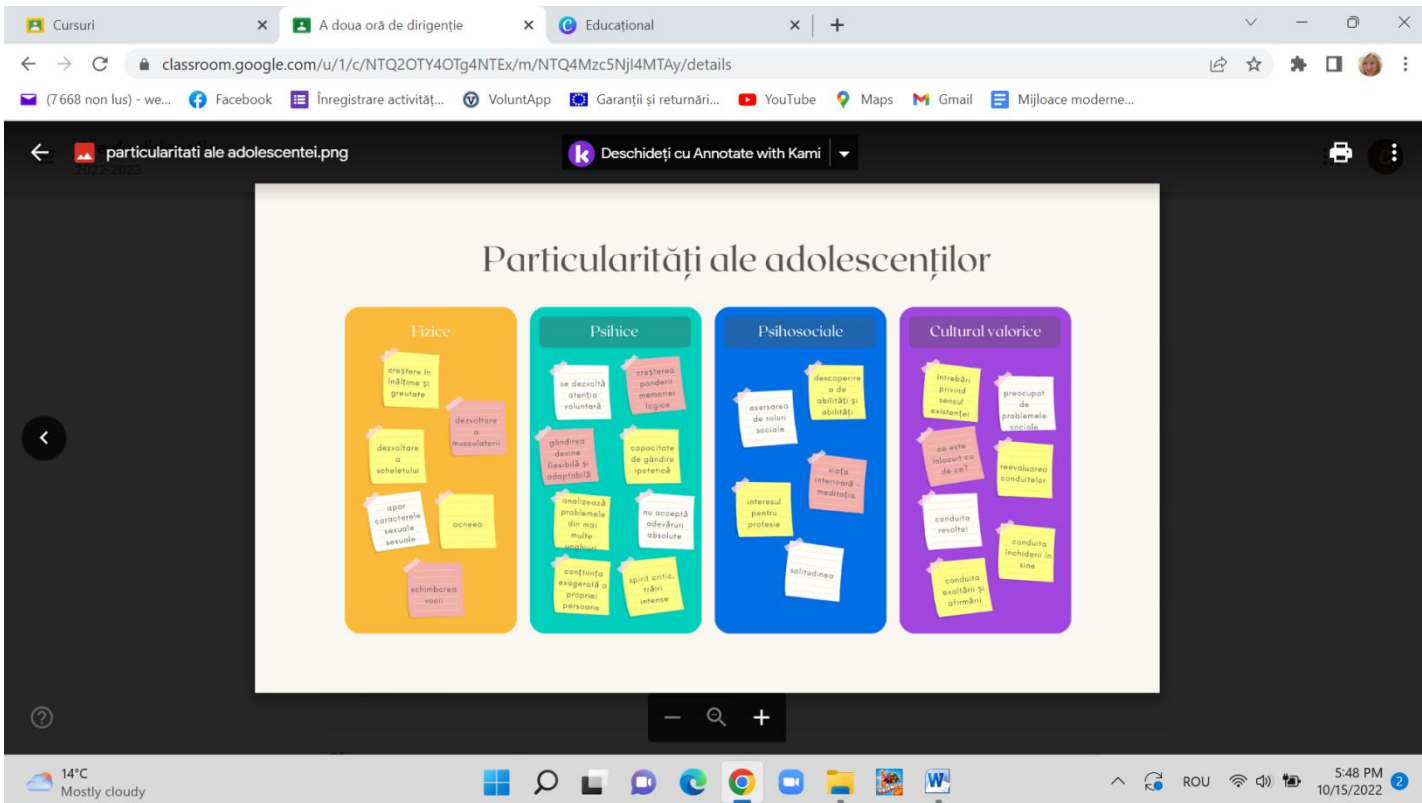
### Anexa 1



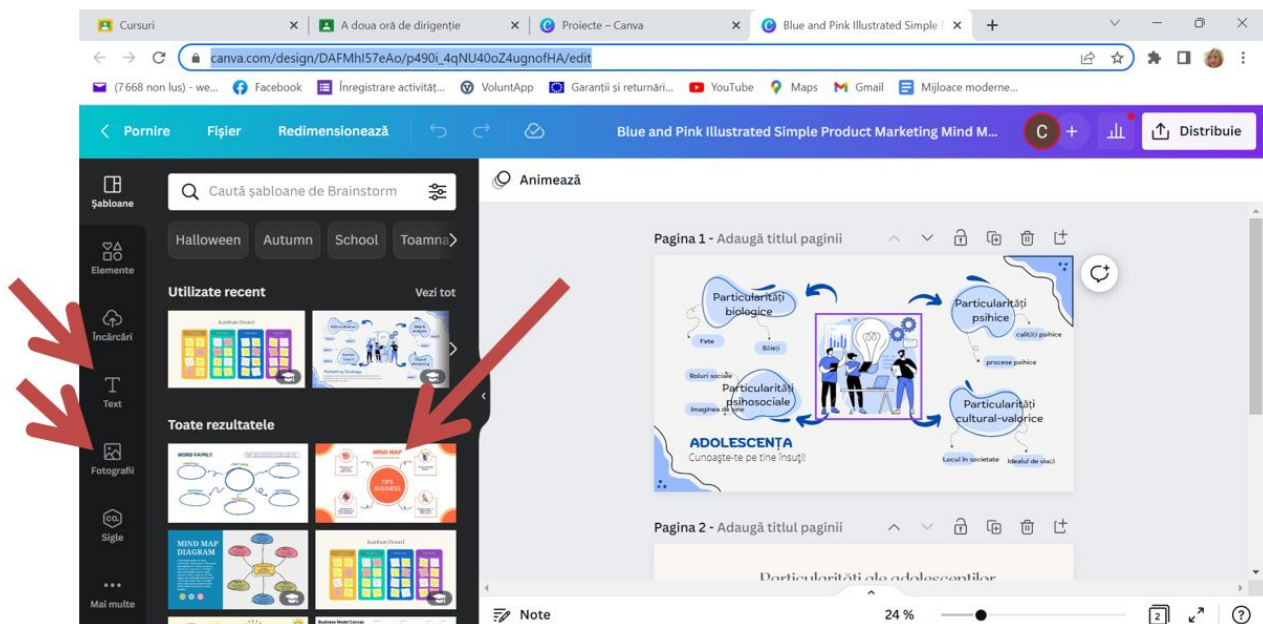
### Anexa 2



### Anexa 3

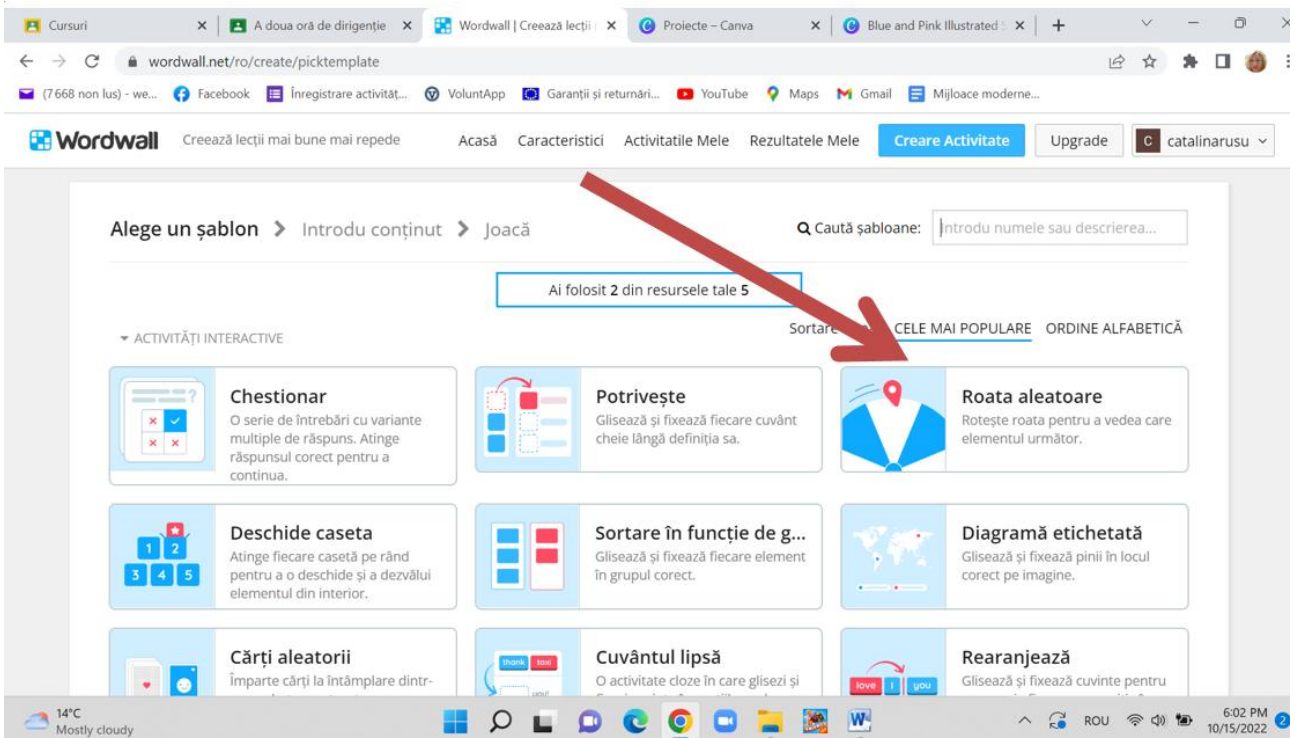


#### Anexa 4

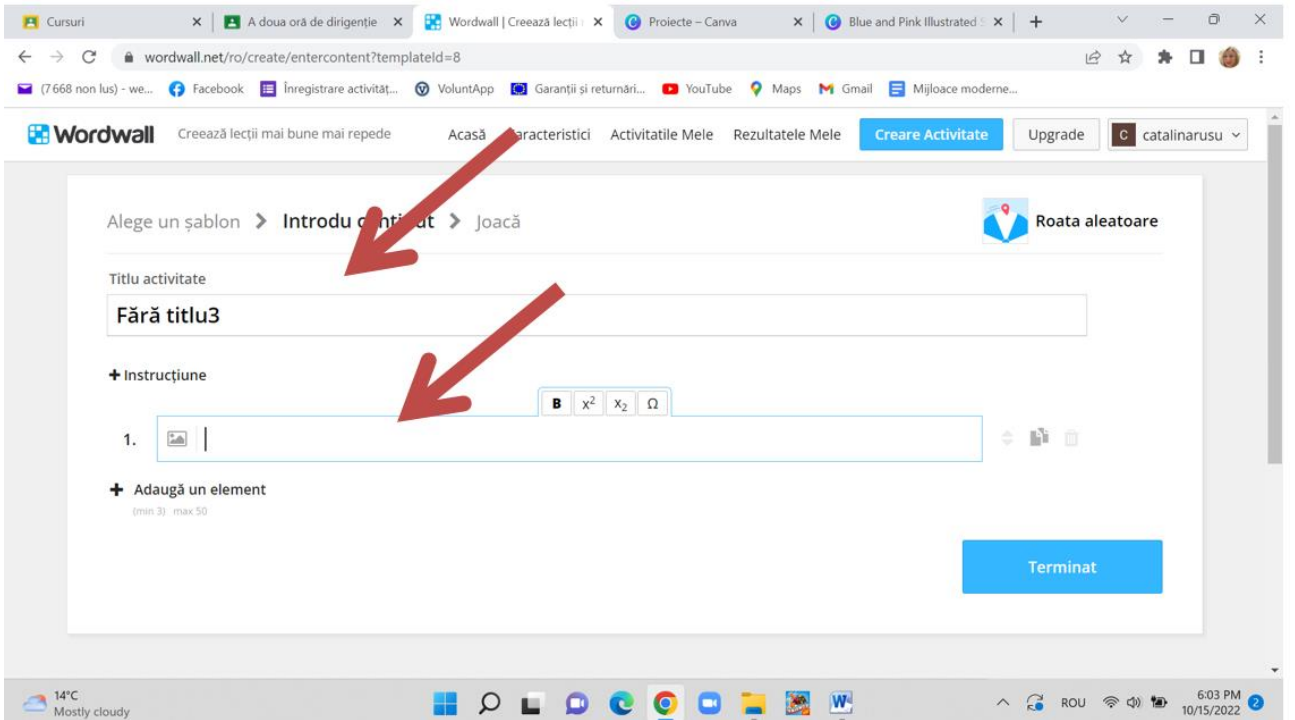


#### Anexa 5





## Anexa 6



\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	20.09.2022		
<b>Clasa</b>	a IX-a A		
<b>Profesor</b>	Rusu Cătălina Mihaela		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Consiliere și orientare		
<b>Disciplina</b>	Consiliere și orientare		
<b>Subiectul</b>	Capsula timpului (vezi Anexa nr. 3)		
<b>Tipul lecției</b>	Sistematizare		
<b>Durata secvenței</b>	15 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stabilirea unor repere specifice vârstei de 16 ani;</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• conversația catehetică;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația Educaplay.com</li> <li>• platforma Classroom;</li> <li>• calculator</li> <li>• TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pe echipe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observarea</li> <li>• aprecierea</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>a. Dă sarcinile echipelor de elevi, cu o săptămână înainte.</p> <p>b. Creează o prezentare de tip slide show pe Educaplay.com</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se intră pe aplicația Educaplay.com;</li> <li>- se accesează butonul new activity (din partea dreaptă, sus);</li> <li>- se alege slide show, iar, apoi, pe rând, fiecare șablon pentru slide-uri (Anexa nr. 1,2);</li> <li>- o face publică pentru a o putea folosi la oră.</li> </ul>		
	<p><b>Elevii:</b></p> <p>Trebuie să aleagă obiectele reprezentative și să explice de ce le-au ales</p>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
<p>e. Dă sarcinile elevilor, cu o oră înainte:</p> <p>Capsula timpului – ADOLESCENT ÎN 2022</p> <p>Se fac cinci echipe. Echipetele primesc ca sarcină de a alege obiecte care să fie reprezentative pentru mai multe situații din viața adolescenților:</p> <p>Echipa 1 – un obiect care să fie reprezentativ pentru ce fac adolescenții de vârsta voastră pentru a se distra, atunci când sunt blocați în casă. Dar când pot ieși din casă?</p>		<p>a. Alege obiectele pe care le fotografiază și explică alegerea făcută.</p>	

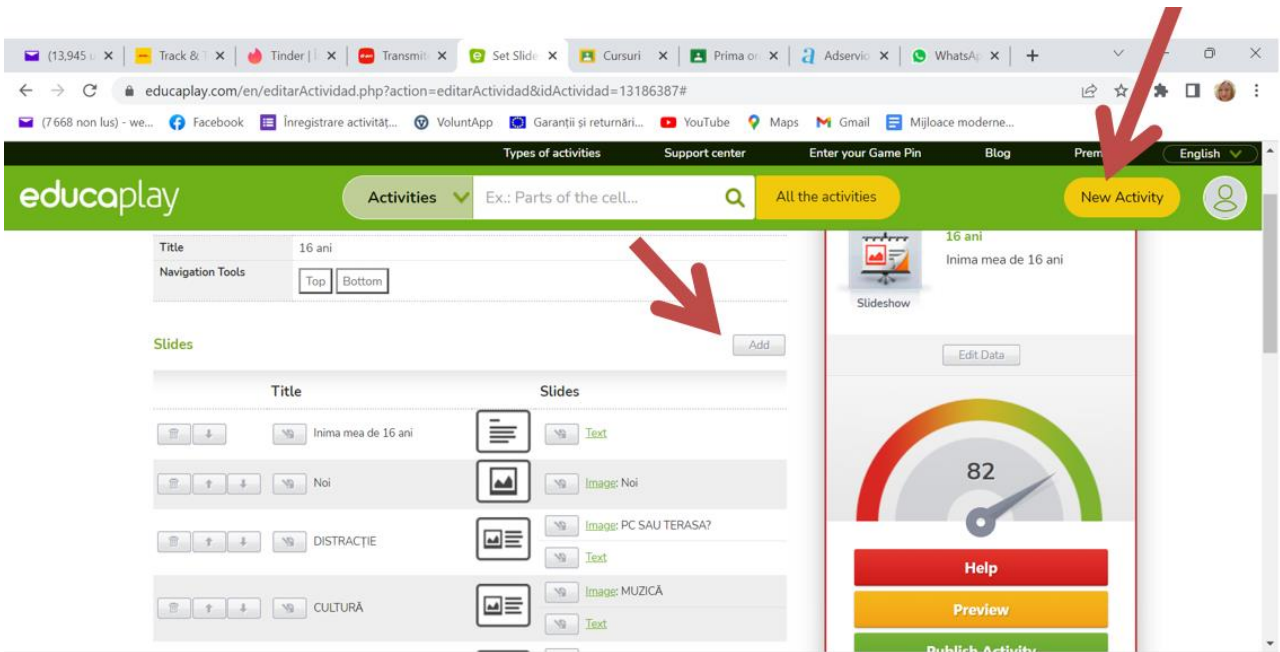
<p>Echipa 2 – un obiect popular carene indică un element din cultură care place mult adolescenților: un film/ un joc video/ o carte/ o melodie;</p> <p>Echipa 3 – un obiect care a devenit important mai mult acum, de când sunt adolescenți și pe care nu-l prețuiau când erau mici;</p> <p>Echipa 4 - un obiect de îmbrăcăminte preferat de adolescenți! Atenție la detalii!;</p> <p>Echipa 5 – un document al vieții cotidiene. De exemplu, o listă cu activitățile zilnice, un bon de cumpărături, o pagină de jurnal.</p> <p>Fiecare obiect va putea fi prezentat fizic sau printr-o fotografie/ desen și va fi însoțit de câteva propoziții despre acesta (obiect) și motivul pentru care a fost ales. Mesajul trebuie să fie clar, concis și descriptiv.</p>	
<p>f. Realizează prezentarea de tip slide show în Educaplay.com  <a href="https://www.educaplay.com/game/13186387-16_ani.html">https://www.educaplay.com/game/13186387-16_ani.html</a>                  Observație – capsula a fost realizată și fizic și va fi deschisă în 2026!</p>	<p>Discută împreună despre obiectele alese.</p>
<p><b>Feed-back/evaluare</b></p>	<p>Răspunsurile clare, concise sunt elemente care ne indică faptul că ne-am atins scopurile propuse.</p>
<p><b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b></p>	<p>Dezinteresul pentru activitate</p>

**Bibliografie/webografie:**

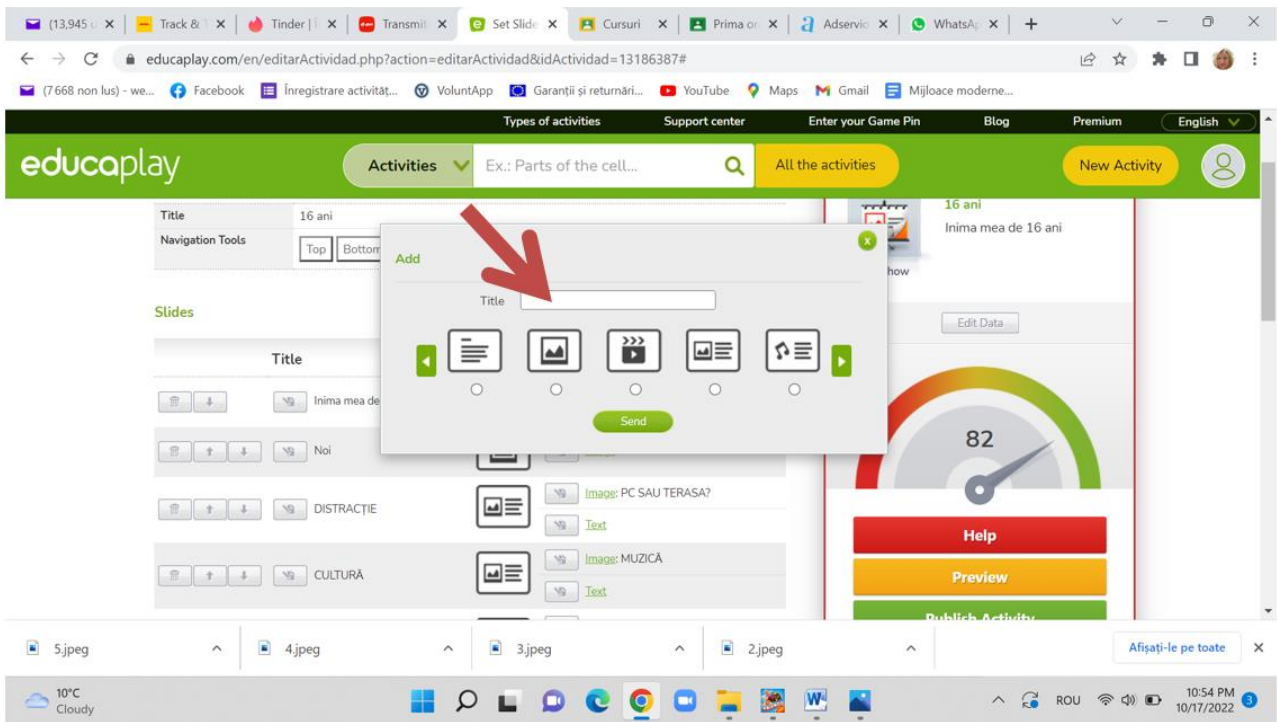
- [www.educaplay.com](http://www.educaplay.com)

**Anexe**

**Anexa 1**



### Anexa 2



### Anexa 3



Nu se va deschide până în 2026...

\*\*\*\*\*

**Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale –  
disciplina Limba franceză – prof. Ioana Teodorescu**

<b>Data</b>	27, 28 septembrie 2022		
<b>Clasele</b>	a VI-a A și B		
<b>Profesor</b>	Ioana Teodorescu		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Limbă și comunicare		
<b>Disciplina</b>	Limba franceză		
<b>Subiectul</b>	<i>Les symboles de la France</i>		
<b>Tipul lecției</b>	Recapitulare		
<b>Durata secvenței</b>	15 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>recapitularea cunoștințelor despre simbolurile Franței și Paris</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
• jocul	• aplicația Edpuzzle	• individuală	• aprecierea



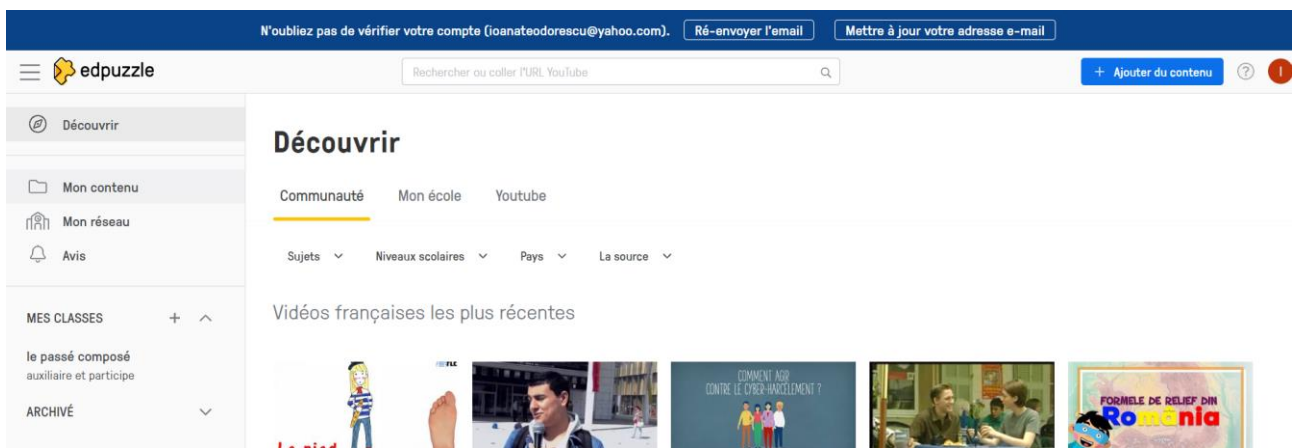
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• platforma Adservio</li> <li>• telefoane mobile, caști</li> <li>• calculator, televizor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontală</li> </ul>	
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>a. vizionează cu elevii videoul <i>La France et ses symboles</i>:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=k4sV8aSX_tM&amp;t=100s&amp;ab_channel=LaprofElisabeth">https://www.youtube.com/watch?v=k4sV8aSX_tM&amp;t=100s&amp;ab_channel=LaprofElisabeth</a></p> <p>b. a creat exercițiul despre Paris (unul dintre simbolurile Franței) tutorial: <a href="#">edpuzzlegettingstarted.pdf (plu.edu)</a></p> <p>c. discută cu elevii despre aplicația Edpuzzle, le explică cum trebuie să o folosească și să răspundă la întrebări.</p>		
	<p><b>Elevi:</b></p> <p>a. recapitulează cunoștințele de civilizație franceză studiate în clasa a V-a</p> <p>b. vizionează videoclipul <i>La France et ses symboles</i></p>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
a. Trimite elevilor link-ul exercițiului în platforma Adservio. Răspunde la întrebările copiilor, dacă este necesar.		a. Deschid aplicația, se conectează.	
b. Urmărește activitatea elevilor.		b. Vizionează filmul și răspund la întrebări.	
c. Corectează împreună cu elevii.		c. Verifică răspunsurile, corectează.	
<b>Feed-back/evaluare</b>		Aprecieri	
<b>Posibile obstacole</b>		Conexiune slabă la Internet. Ritmul de lucru diferit al elevilor ce poate duce la decalaje în rezolvarea sarcinilor de lucru.	

**Bibliografie/webografie:**

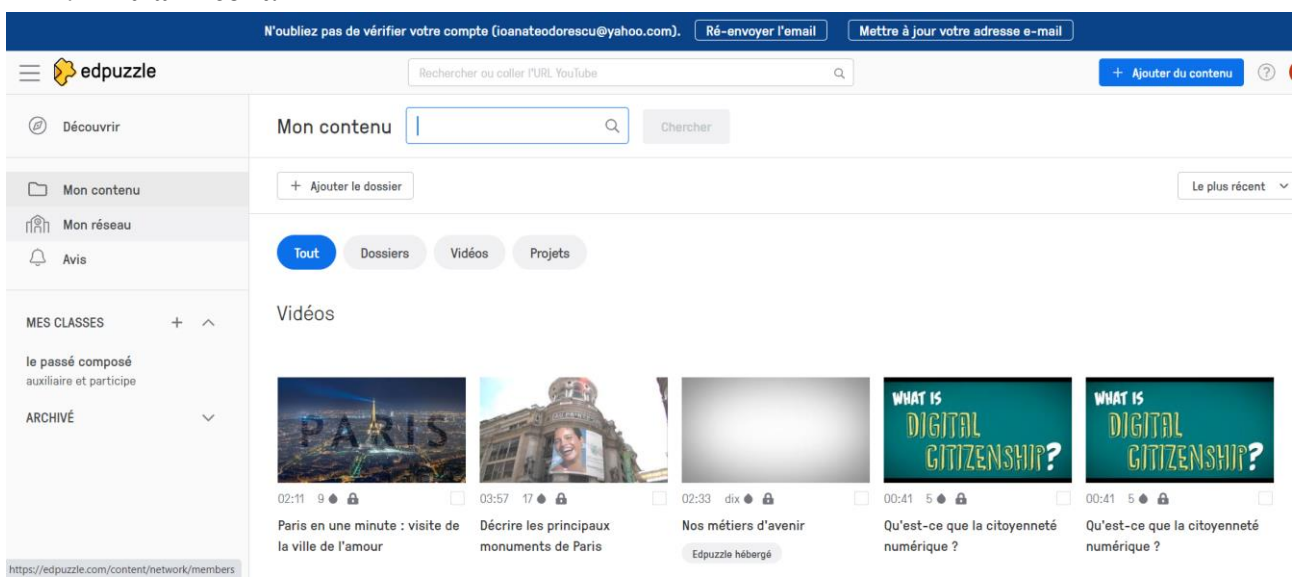
- [https://www.youtube.com/watch?v=k4sV8aSX\\_tM&t=100s&ab\\_channel=LaprofElisabeth](https://www.youtube.com/watch?v=k4sV8aSX_tM&t=100s&ab_channel=LaprofElisabeth)
- [edpuzzlegettingstarted.pdf \(plu.edu\)](#)

**Anexă**

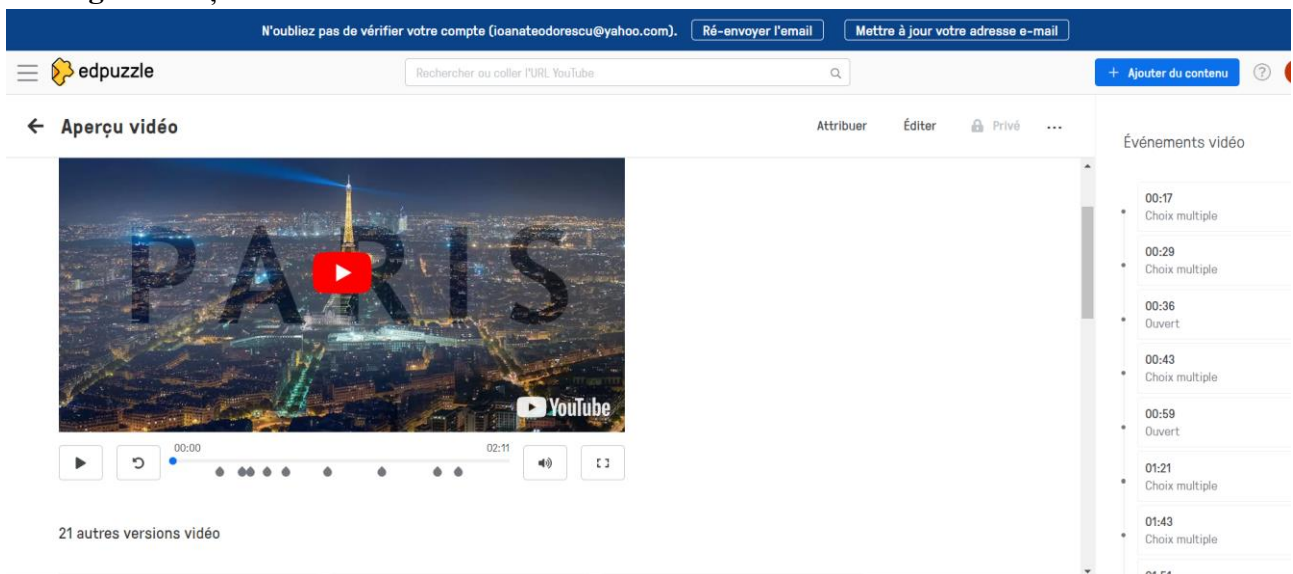
**1. Profesorul intră în aplicație.**



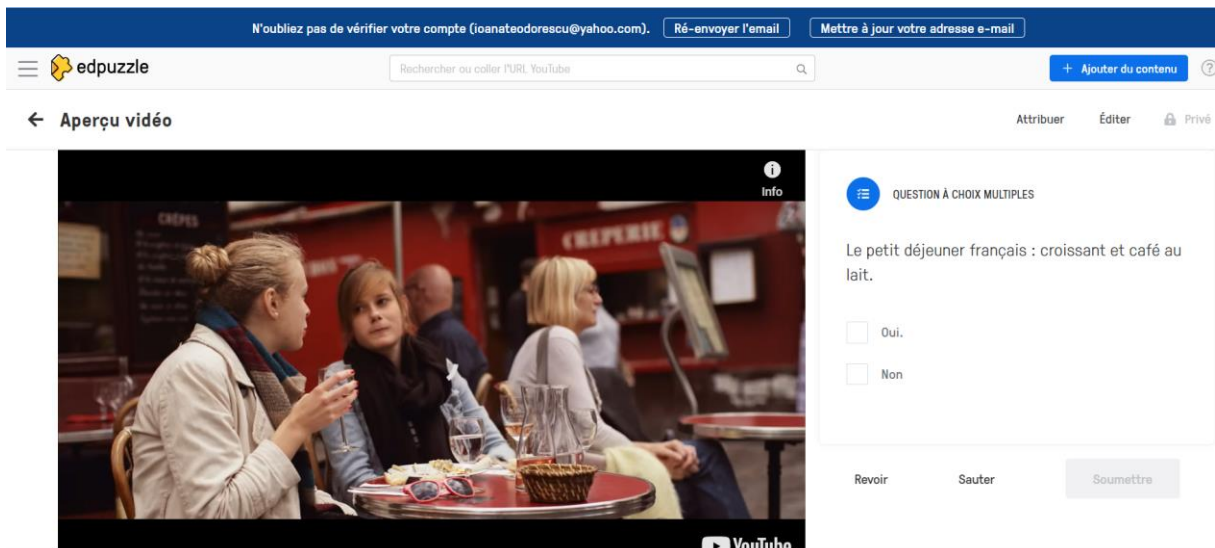
## 2. Intră în cont.



## 3. Alege exercițiul



4. Videoclipul se întrerupe automat, elevul trebuie să răspundă la întrebare. Apoi apasă pe soumettre, videoclipul pornește și continuă până la următoarea întrebare.



\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	27 septembrie 2022		
<b>Clasa</b>	a XII-a B		
<b>Profesor</b>	Ioana Teodorescu		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Limbă și comunicare		
<b>Disciplina</b>	Limba franceză		
<b>Subiectul</b>	Prezentarea unui obiect (cu aplicația Screen-o-matic)		
<b>Tipul lecției</b>	Consolidare cunoștințe		
<b>Durata secvenței</b>	25 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• fixarea cunoștințelor despre descrierea unui obiect</li> <li>• consolidarea deprinderii de a selecta, tria, organiza informații</li> <li>• utilizarea aplicației screencast-o-matic care permite realizarea de prezentări videoclip</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• explicația</li> <li>• discuția</li> <li>• expunerea simplă</li> <li>• exprimarea opiniei</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicațiile PowerPoint și Screencast-o-matic</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator, televizor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individuală</li> <li>• frontală</li> <li>• în grup</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aprecierea</li> <li>• aprecierea colegilor</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<b>Profesor:</b> a. 16 septembrie 2022: profesorul participă cu elevii la festivalul muzicii mecanice și vizitează Muzeul științei și tehnicii din cadrul Palatului Culturii și expoziția de cutii muzicale.		

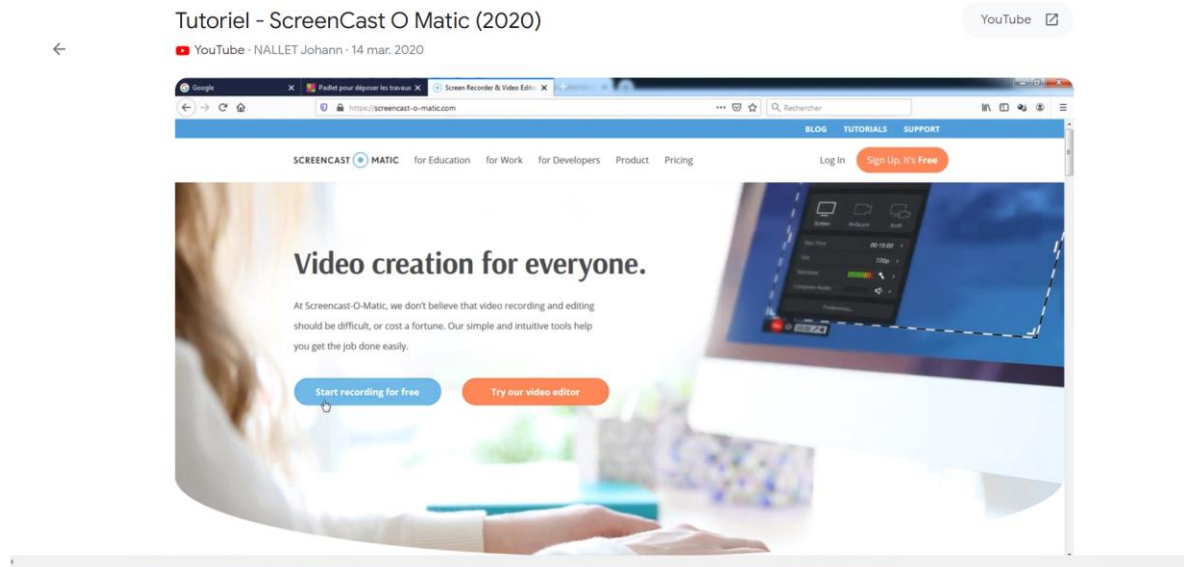
	<p>b. cere elevilor să pregătească prezentarea unui obiect care le-a plăcut sau i-a impresionat;</p> <p>c. 20 septembrie 2022:</p> <p>1. organizează sesiunea de prezentare a lucrărilor elevilor (lucrate în PowerPoint);</p> <p>2. prezintă elevilor aplicația screencast-o-matic folosind tutorialul de la link-ul: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Pd4hcncwob8">https://www.youtube.com/watch?v=Pd4hcncwob8</a></p> <p>Explică, răspunde la întrebări.</p> <p>d. cere elevilor să se constituie în grupe pentru a realiza prezentarea expoziției și a muzeului cu aplicația screencast-o-matic.</p>
	<p><b>Elevi:</b></p> <p>a. vizitează, notează informațiile, fac fotografiile;</p> <p>b. fiecare elev lucrează prezentarea unui exponat folosind aplicația PowerPoint (pe care o cunosc și au mai folosit-o);</p> <p>c. 1. prezintă lucrările, corectează eventualele greșeli (în funcție de observațiile profesorului);</p> <p>2. urmăresc tutorialul;</p> <p>d. realizează, în binom, prezentarea.</p>
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
a. Invită câteva grupe de elevi să prezinte videoclipurile realizate.	a. Prezintă lucrările exemplu: videoclip realizat de elevele Andreea Arama și Edwina Viciriuc <a href="https://s3.eu-west-1.amazonaws.com/adservio-fs/2/22-11/02/b5aa44ba-ec7d25f5a3a767629800547810b65a1d.mp4?response-content-type=videoclip%2Fmp4&amp;X-Amz-Content-Sha256=UNSIGNED-PAYLOAD&amp;X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&amp;X-Amz-Credential=AKIAUTGPSJY6LO4IVTNA%2F20221127%2Feu-west-1%2Fs3%2Faws4_request&amp;X-Amz-Date=20221127T185951Z&amp;X-Amz-SignedHeaders=host&amp;X-Amz-Expires=600&amp;X-Amz-Signature=603113fcd78a8d7f7afb97cc7e2cfc7047c60aa3f8e0797e70a5070ac722d84f">https://s3.eu-west-1.amazonaws.com/adservio-fs/2/22-11/02/b5aa44ba-ec7d25f5a3a767629800547810b65a1d.mp4?response-content-type=videoclip%2Fmp4&amp;X-Amz-Content-Sha256=UNSIGNED-PAYLOAD&amp;X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&amp;X-Amz-Credential=AKIAUTGPSJY6LO4IVTNA%2F20221127%2Feu-west-1%2Fs3%2Faws4_request&amp;X-Amz-Date=20221127T185951Z&amp;X-Amz-SignedHeaders=host&amp;X-Amz-Expires=600&amp;X-Amz-Signature=603113fcd78a8d7f7afb97cc7e2cfc7047c60aa3f8e0797e70a5070ac722d84f</a>
b. Discută cu elevii despre dificultățile întâmpinate, despre avantajele unei astfel de prezentări.	b. Își exprimă punctul de vedere.
c. Concluzii	c. Concluzii : aplicația le va fi utilă în prezentările pe care le vor face ca viitori studenți.
<b>Feed-back/evaluare</b>	Aprecieri Elevii au fost implicați: au stabilit singuri o ierarhie a celor mai bune prezentări.
<b>Posibile obstacole</b>	Ritmul de lucru diferit al elevilor

**Bibliografie/webografie:**

- <https://www.youtube.com/watch?v=Pd4hcncwob8>

**Anexe:**

**1. Tutorial**





2. Lucrarea elevelor A. Aramă, E. Viciriuc



\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	18 octombrie 2022		
<b>Clasa</b>	a VIII-a E		
<b>Profesor</b>	Ioana Teodorescu		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Limbă și comunicare		
<b>Disciplina</b>	Limba franceză		
<b>Subiectul</b>	Câmpul lexical „ <i>la ville</i> ” și pronumele adverbial <i>y</i>		
<b>Tipul lecției</b>	Fixarea cunoștințelor		
<b>Durata secvenței</b>	10 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• fixarea vocabularului „<i>la ville</i>” și utilizarea acestuia într-un context diferit.</li> <li>• utilizarea corectă a pronumelui adverbial <i>y</i> (cu funcția de complement circumstanțial de loc)</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• jocul de asociere</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația Educaplay</li> <li>• platforma Adservio</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individuală</li> <li>• frontală</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• apreciere</li> <li>• notare</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<b>Profesor:</b> a. Înainte de lecție profesorul creează pe <b>Educaplay</b> exercițiul de recapitulare astfel :		

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. deschide aplicația și intră în contul deja creat, dă click pe butonul <b>créer une activité</b>;</li> <li>2. alege exercițiul de tip <b>relier colonnes</b>, îl deschide, completează câmpurile: limbă, titlu, descrierea exercițiului etc.;</li> <li>3. selectează butonul <b>suivant</b> și începe crearea exercițiului;</li> <li>4. deschide câmpul <b>ajouter</b>, scrie textul dorit în stânga (A), apasă pe <b>suivant</b>, apoi scrie cuvântul corespunzător în dreapta (B) și acționează butonul <b>terminer</b>;</li> <li>5. apasă <b>ajouter</b> și reia pentru un nou cuvânt;</li> <li>6. când exercițiul este terminat, adaugă o <b>etichetă</b>, apoi <b>publică exercițiul</b>: <a href="https://fr.educaplay.com/ressources-pedagogiques/12914794-la_ville.html">https://fr.educaplay.com/ressources-pedagogiques/12914794-la_ville.html</a></li> </ol> <p>b. Discută cu elevii despre noul tip de exercițiu : cum trebuie făcută asocierea celor două coloane.</p>
	<p><b>Elevi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. recapitulează câmpul lexical „<i>la ville</i>”, lucrat la începutul unității;</li> <li>b. pregătesc pronumele adverbial y, ce înlocuiește un complement circumstanțial de loc.</li> </ol>
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
a. Trimite elevilor link-ul exercițiului pe platforma Adservio.	a. Intră pe platforma Adservio.
b. Explică elevilor cum trebuie să lucreze.	b. Deschid link-ul exercițiului, se conectează.
c. Urmărește progresul elevilor, ajuta cu noi explicații dacă este necesar.	c. Rezolva exercițiul.
<b>Feed-back/evaluare</b>	<p>Profesorul discută cu elevii greșelile și problemele întâmpinate. Insista pe rolul pronumelui y de a înlocui complemente circumstanțiale de loc.</p> <p>Apreciază activitatea elevilor.</p> <p>Elevii cu procent de peste 95% primesc notă.</p>
<b>Posibile obstacole</b>	Lipsă conexiune Internet sau conexiune slabă.

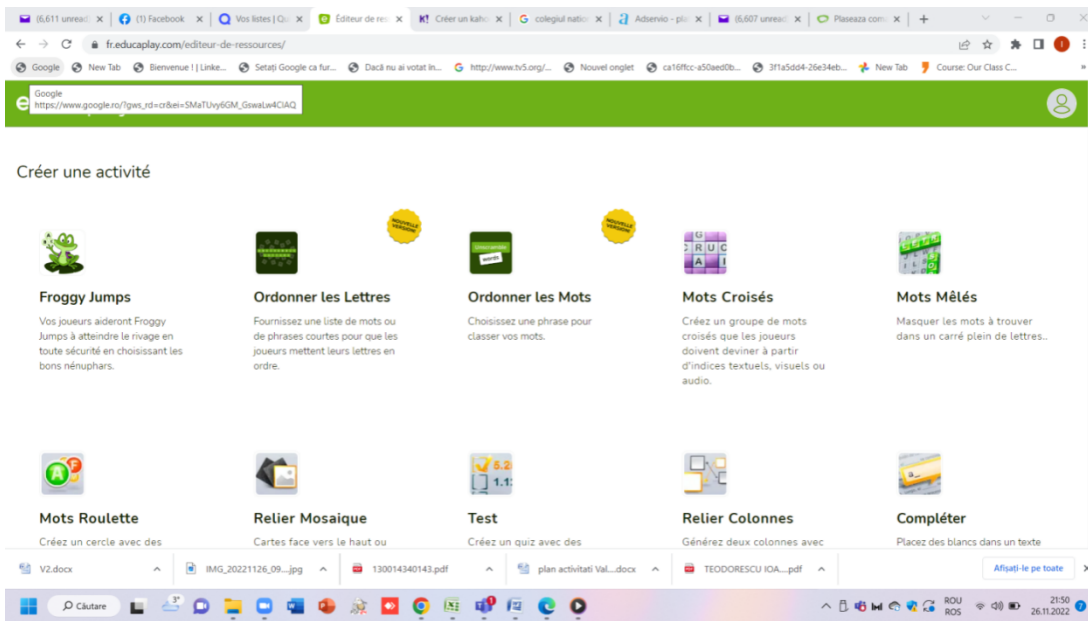
**Bibliografie/webografie:**

- [www.educaplay.com](http://www.educaplay.com)

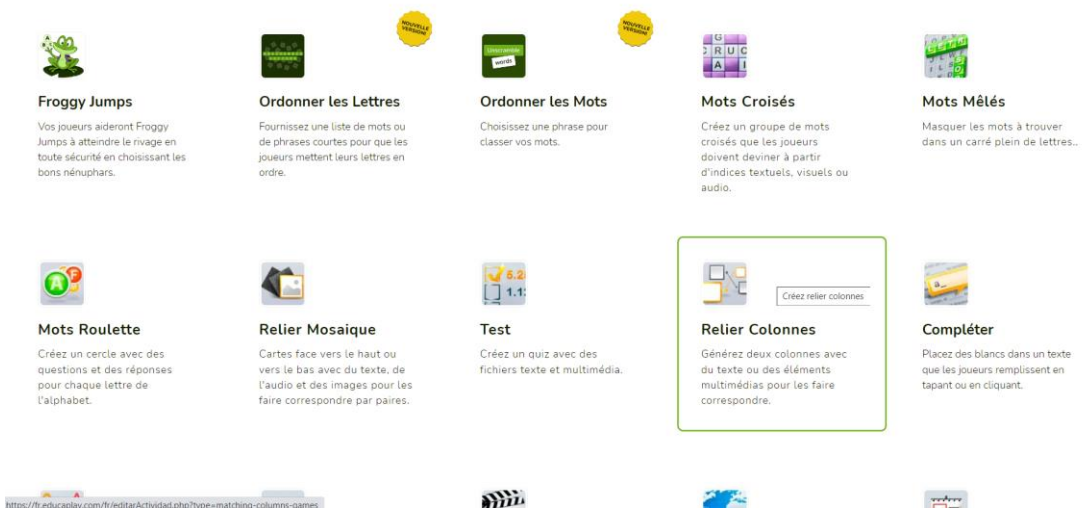
**Anexă:**

**Educaplay, Relier colonnes**

**1. Profesorul deschide aplicația Educaplay.**



## 2. Alege exercițiul de tip *Relier colonnes*.



## 3. Completează câmpurile inițiale obligatorii.

educaplay

Types d'activités Centre d'aide Entrez votre Game Pin Blog Premium

Activités Ex.: La révolution française Toutes les activités Créer Premium Site

**Créer une Activité**

Langue: Français

Titre: Il a ville et le pronom y

Description: champ lexical de la ville révision du pronom y

Suivant

**Classer l'activité**

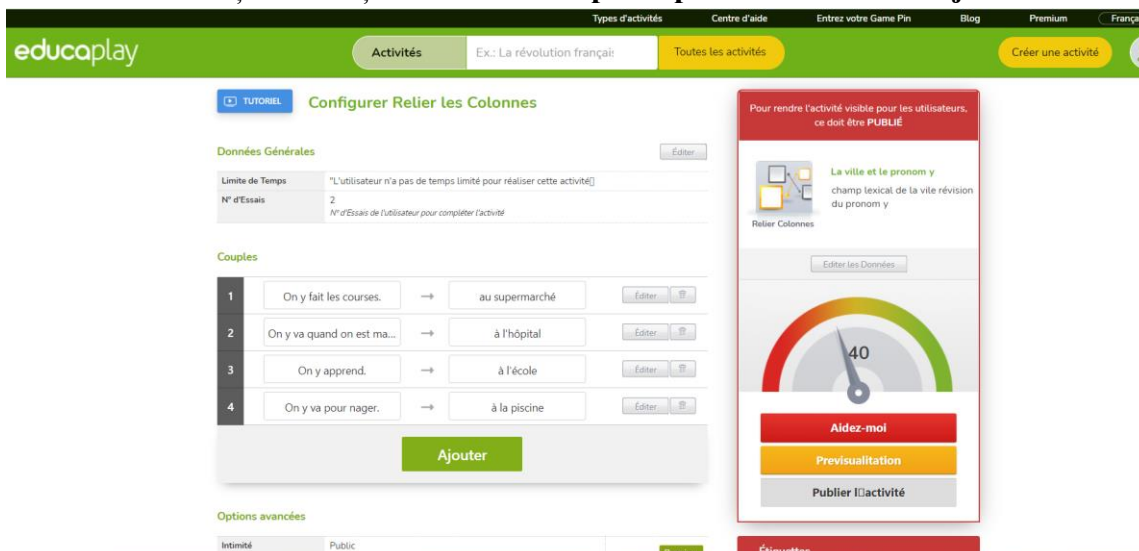
Système éducatif: Spain

Cours: 2<sup>e</sup> - Educación Secundaria Obligatoria

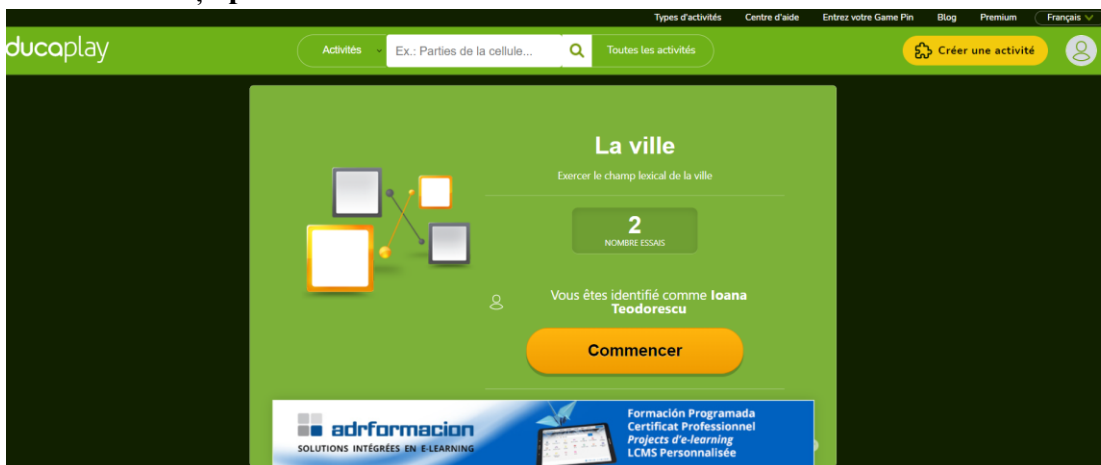
Sujet: Langue française

Domaine de connaissance: Deuxième langue

#### 4. Construieste exercițiul item cu item prin apăsarea butonului Ajouter.



#### 5. Interfața pentru elevi. Start!



\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	22 octombrie 2022
<b>Clasa</b>	a VII-a B
<b>Profesor</b>	Ioana Teodorescu
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași
<b>Aria curriculară</b>	Limbă și comunicare
<b>Disciplina</b>	Limba franceză
<b>Subiectul</b>	Passé composé
<b>Tipul lecției</b>	mixtă
<b>Durata secvenței</b>	40 minute
<b>Locul desfășurării</b>	Sala de clasă
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>înțelegerea unui document audio și selectarea elementelor cerinței</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• înțelegerea valorii perfectului compus în raport cu alte timpuri</li> <li>• identificarea elementelor care îl compun</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• problematizarea</li> <li>• descoperirea</li> <li>• jocul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicațiile Educaplay și Quizlet</li> <li>• platforma Adservio</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• tabla interactiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individuală</li> <li>• frontală</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observația</li> <li>• aprecierea</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>a. Înainte de lecție profesorul creează pe Educaplay un exercițiu de recapitulare a verbelor <b>avoir și être</b>, astfel :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. deschide aplicația și intră în contul deja creat, apasă pe butonul <b>créer une activité</b>;</li> <li>2. alege exercițiul de tip <b>mots croisés</b>, îl deschide, completează câmpurile: limbă, titlu, descrierea exercițiului etc.;</li> <li>3. selectează butonul <b>suivant</b> și configurează exercițiul;</li> <li>4. deschide câmpul <b>ajouter un mot</b>, scrie cuvântul dorit, apoi definiția acestuia (în cazul acestui exercițiu, doar pronumele subiect corespunzător formei verbale);</li> <li>5. pe măsură ce adăugam cuvinte jocul se configurează;</li> <li>6. când exercițiul este terminat, adaugă o <b>etichetă</b>, apoi <b>publică exercițiul</b>:</li> </ol> <p><a href="https://fr.educaplay.com/ressources-pedagogiques/12878507-avoir.html">https://fr.educaplay.com/ressources-pedagogiques/12878507-avoir.html</a></p> <p>b. De asemenea, profesorul creează un al doilea joc folosind aplicația Quizlet</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. deschide aplicația și intră în cont;</li> <li>2. apasă butonul <b>créer</b> și apoi <b>créer une nouvelle liste</b>;</li> <li>3. adaugă titlul și descrierea activității;</li> <li>4. începe completarea exercițiului : în prima coloana infinitivul verbelor, în a doua coloana participiul trecut. De asemenea poate adăuga o imagine care sugerează sensul verbului. Apasă butonul <b>image</b> din dreapta listei, alege desenul, îl inserează, trece la următorul cuvânt;</li> <li>5. Când lista este terminată, exercițiul poate fi publicat:</li> </ol> <p><a href="https://quizlet.com/es/749364765/les-participes-passes-des-verb-es-irreguliers-flash-cards/">https://quizlet.com/es/749364765/les-participes-passes-des-verb-es-irreguliers-flash-cards/</a></p> <p>c. Explică elevilor utilizarea aplicației Educaplay.</p>		
	<p><b>Elevi:</b></p> <p>a. cunosc deja aplicația Quizlet, lucrând anterior alte exerciții;</p>		



	b. recapitulează verbele auxiliare.
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
a. Deschide documentul audio - <i>Petit déjeuner du matin</i> , Jacques Prevert	a. Citesc cerința, ascultă, notează răspunsurile.
b. Se asigură ca răspunsurile sunt corecte, pune întrebări pentru a-i ajuta pe elevi să descopere perfectul compus : definiție, elemente.	b. Răspund, identificând singuri definiția noului timp verbal, elementele care îl compun.
c. Notează noile informații la tablă.	c. Scriu în caiete.
d. Recapitulare. Distribuie link-ul exercițiului privind verbele auxiliare în platforma Adservio. Explică elevilor funcționarea aplicației. Urmărește progresul elevilor. Verifică răspunsurile.	d. Deschid aplicația și rezolvă exercițiul.
e. Explică formarea participiilor verbale la grupele de verbe <i>-er</i> și <i>-ir</i> . Notează la tablă.	e. Notează în caietele lor.
f. Pentru predarea participiului trecut al verbelor neregulate propune elevilor un joc în aplicația Quizlet. Trimite link-ul în Adservio.  Răspunde la întrebări elevilor. Explică.	f. Deschid aplicația. 1. Lucrează în modul <b>apprendre</b> . Iau notițe. 2. Fac exerciții de fixare deschizând secțiunea <b>associer</b> . 3. Fac testul final accesând <b>test</b> . In oricare etapă pot pune întrebări dacă au nelămuriri.
g. Recapitulează și fixează elementele noi.	g. Cer explicații suplimentare dacă este cazul.
<b>Feed-back/evaluare</b>	Profesorul face observații corectând răspunsurile elevilor. Apreciază răspunsurile. Notează.
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Lipsa conexiune sau conexiune slabă. Elevii să nu fie capabili să își mobilizeze destul de repede cunoștințele anterioare , încetinind astfel ritmul de lucru.

**Bibliografie/webografie:**

- Jacques Prevert, *Petit déjeuner du matin*, material audio
- [www.educaplay.com](http://www.educaplay.com)


**Anexe**

**Anexa 1: Educaplay, Mots croisés**

1. Profesorul deschide aplicația. Click pe **Créer une activité**, apoi pe **Mots croisés**.


educaplay

Créer une activité




**Froggy Jumps**

Vos joueurs aideront Froggy Jumps à atteindre le rivage en toute sécurité en choisissant les bons néphars.




**Ordonner les Lettres**

Fournissez une liste de mots ou de phrases courtes pour que les joueurs mettent leurs lettres en ordre.




**Ordonner les Mots**

Choisissez une phrase pour classer vos mots.




**Mots Croisés**

Créez un groupe de mots croisés que les joueurs doivent deviner à partir d'indices textuels, visuels ou audio.




**Mots Mêlés**

Masquer les mots à trouver dans un carré plein de lettres.




**Mots Roulette**

Créez un cercle avec des




**Relier Mosaïque**

Cartes face vers le haut ou




**Test**

Créez un quiz avec des



**Relier Colonnes**

Générez deux colonnes avec



**Compléter**

Placez des blancs dans un texte

## 2. Completează titlul exercițiului, descrierea acestuia. Click pe butonul Suivant.

educaplay

Types d'activités Centre d'aide Entrez votre Game Pin Blog Premium Français

Activités Ex.: Rivières d'Europe... Toutes les activités Créer une activité

Créer une Activité

Langue: Français

Titre: Avoir et être

Description: réviser les formes du présent des verbes avoir et être

Suivant

Classer l'activité

Système éducatif: Spain

Cours: 2<sup>e</sup> - Educación Secundaria Obligatoria

Sujet: Langue française

Domaine de connaissance: Deuxième langue

## 3. Deschide câmpul Ajouter un mot

educaplay

Types d'activités Centre d'aide Entrez votre Game Pin Blog Premium Français

Activités Ex.: Rivières d'Europe... Toutes les activités Créer une activité

**Configurer le Mots Croisé**

Limite de Temps: [Éditer] Limite de Temps: "L'utilisateur n'a pas de temps limité pour réaliser cette activité"

Des boutons d'aide: [Éditer] Des boutons d'aide: Visible Des boutons de lettre d'aide et le mot d'aide seront disponibles

Mots inclus: [Ajouter un Mot]

Mot	Description	Type

Options avancées

Intimité: Public Visible et disponible à tous les utilisateurs [Premium]

Pour rendre l'activité visible pour les utilisateurs, ce doit être PUBLIÉ

Avoir et être réviser les formes du présent des verbes avoir et être

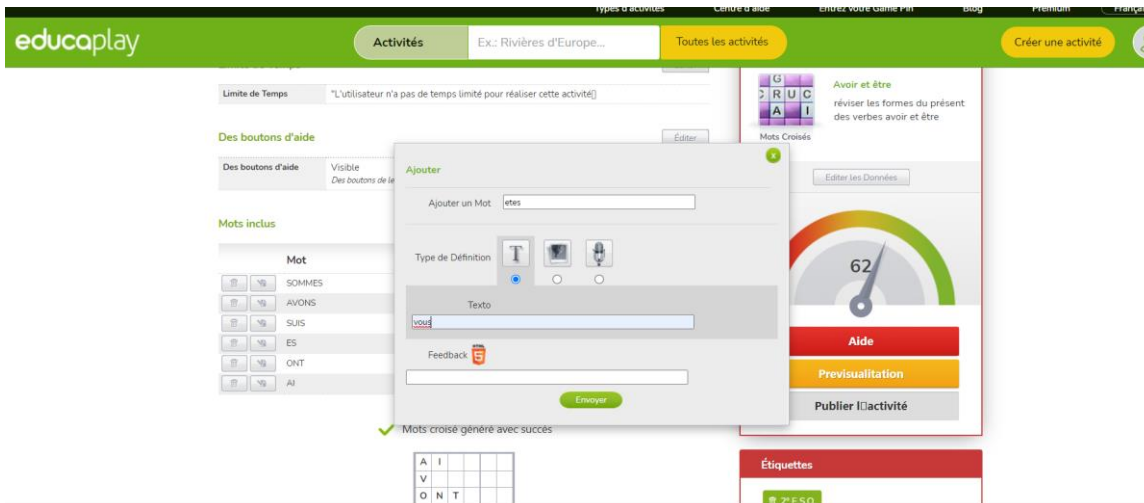
Mots Croisés

[Éditer les Données]

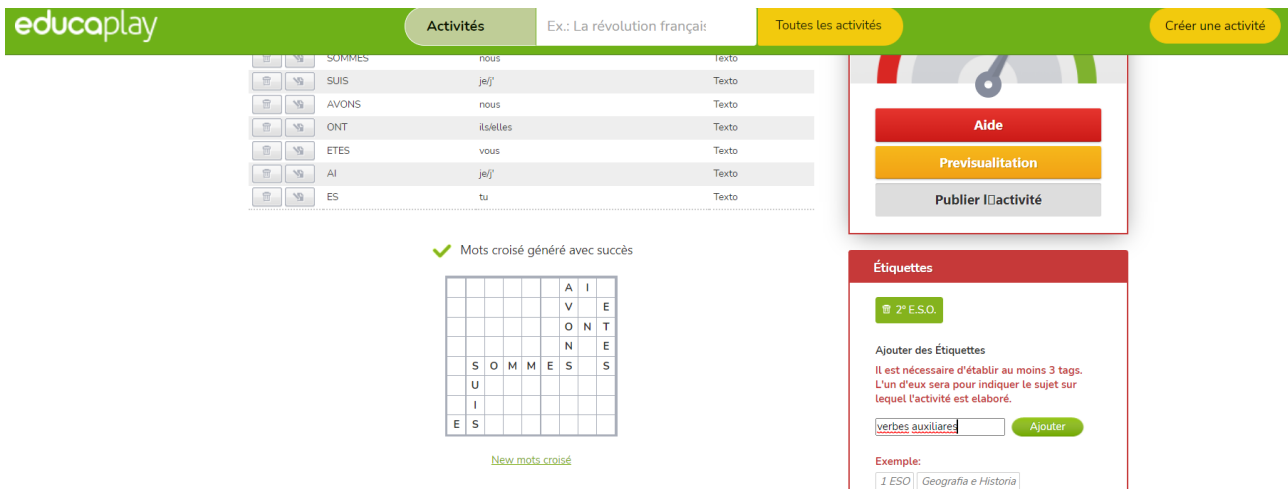
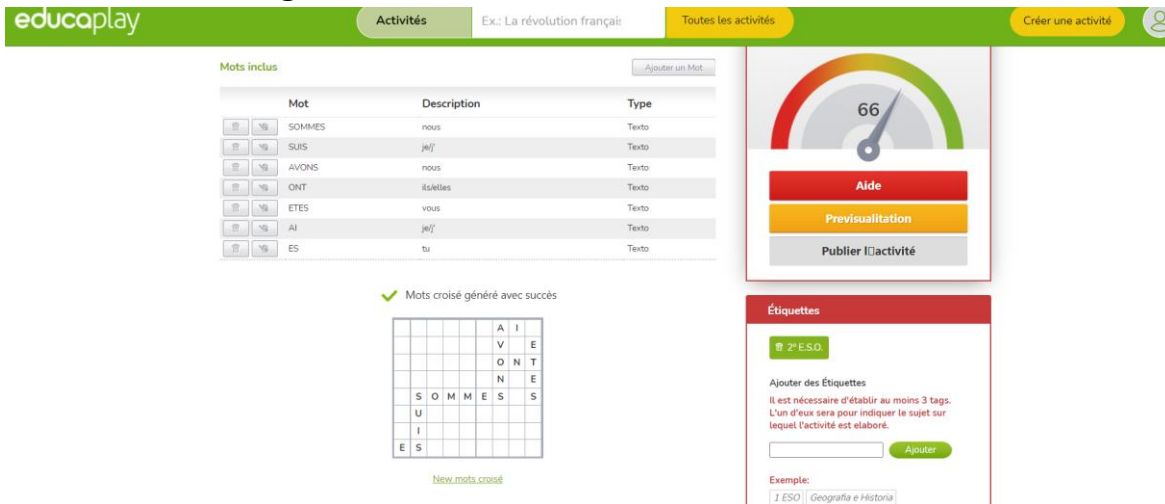
0

Aide

## 4. Completează rubrica Mots inclus.

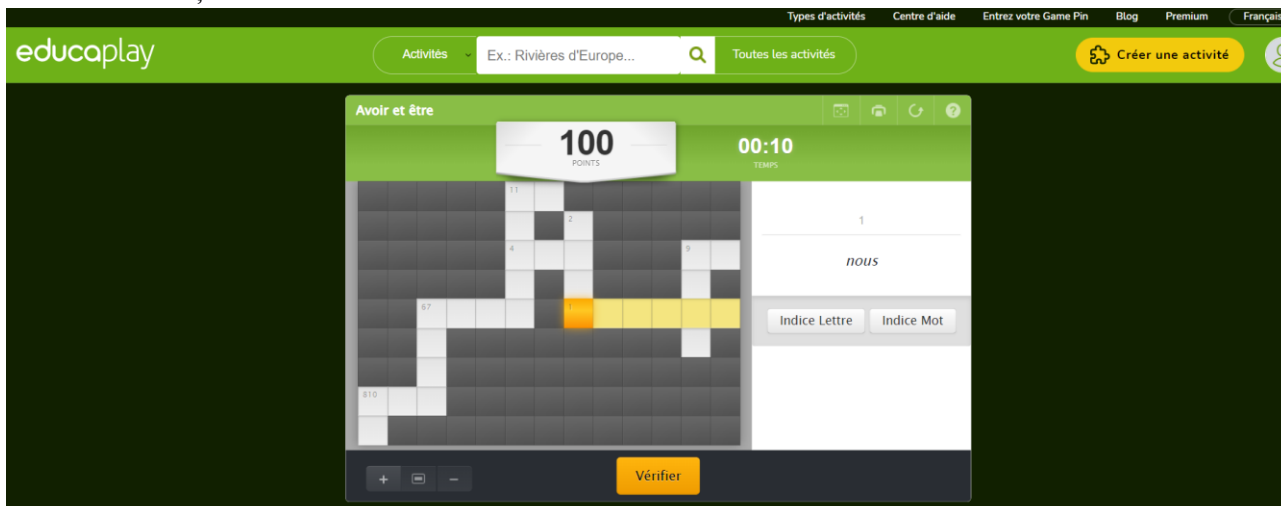


### 5. Jocul se configurează.



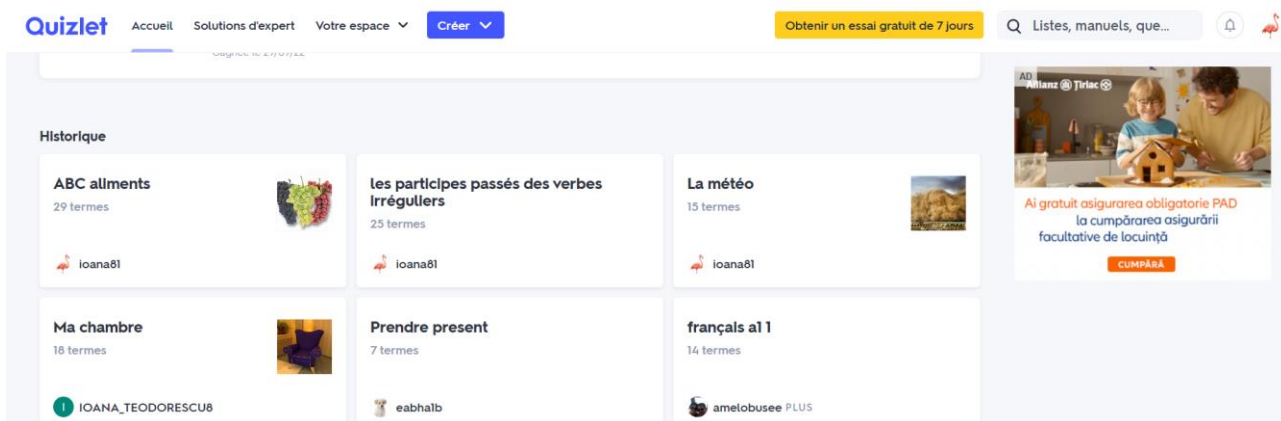
### 6. Adaugă eticheta, apoi click pe Publier.

## 7. Interfața elevilor. Start!

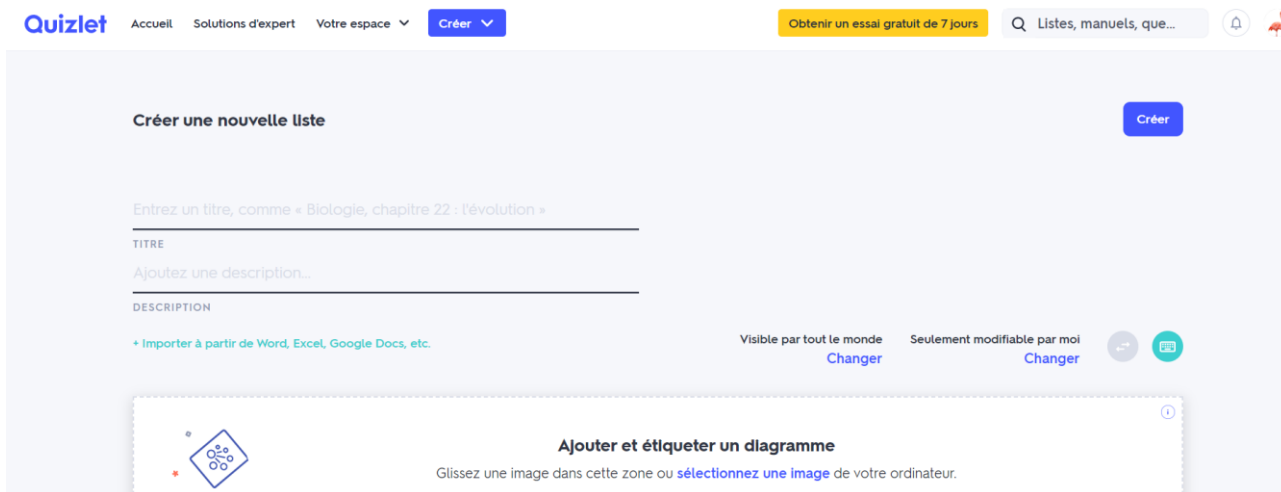


### Anexa 2 : Quizlet

#### 1. Profesorul deschide aplicația. Apasă butonul Créer.



#### 2. Deschide câmpul Créer.



#### 3. Completează titlul și descrierea.

Quizlet Accueil Solutions d'expert Votre espace Créer Obtenir un essai gratuit de 7 jours Listes, manuels, que...

### Créer une nouvelle liste

Enregistrée il y a moins d'une minute

Les participes passés des verbes irréguliers

TITRE

Découvrir les participes passés

DESCRIPTION

+ Importer à partir de Word, Excel, Google Docs, etc.




Visible par tout le monde [Changer](#) Seulement modifiable par moi [Changer](#)

**Ajouter et étiqueter un diagramme**

Glissez une image dans cette zone ou [sélectionnez une image](#) de votre ordinateur.






#### 4. Completează exercițiul. Adaugă o imagine.

Créer une nouvelle liste 4 termes enregistrés il y a 1 minute

2		
<u>faire</u>	<u>fait</u>	
TERME	DÉFINITION	
3		
<u>écrire</u>		
TERME	DÉFINITION	
4		
lire	lu	

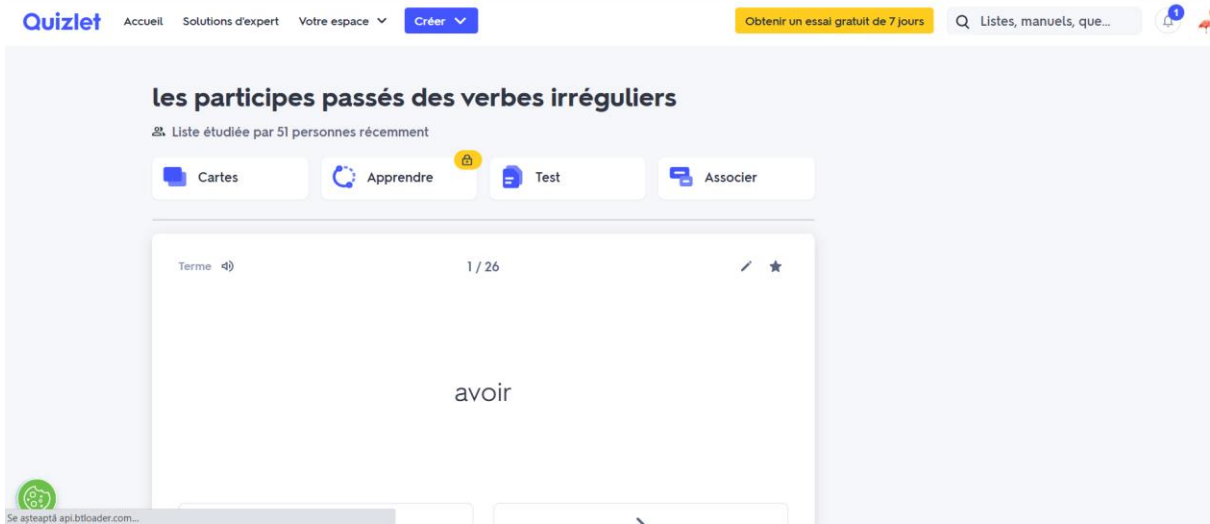
#### 5. Exercițiul se configurează.

les participes passés des verbes irréguliers Étudier

		
ouvrir	ouvert	 ★ 🔊 ✎
souffrir	souffert	 ★ 🔊 ✎
descendre	descendu	 ★ 🔊 ✎
rendre	rendu	 ★ 🔊 ✎



## 6. Interfața pentru elevi. Lucrează pe rând: Apprendre, Associer, Test. Start!



Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale –  
disciplina Istorie – prof. Mihaela Georgeta Țurcanașu

<b>Data</b>	13.09.2022		
<b>Clasa</b>	a XI-a E		
<b>Profesor</b>	Mihaela Georgeta Țurcanașu		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Om și societate		
<b>Disciplina</b>	Istorie		
<b>Subiectul</b>	Uniunea Europeană		
<b>Tipul lecției</b>	Fixare-evaluare		
<b>Durata secvenței</b>	15 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• construirea unor mesaje relevante în raport cu conținutul unității de învățare. Mesajul trebuie să fie concis, clar și să respecte cerința;</li> <li>• elaborarea unor meme-uri folosind programul imgflip.com. Fiecare meme trebuie să aibă o imagine sugestivă, căreia i se va asocia un mesaj scurt, care să demonstreze nu doar imaginație și umor, ci realizarea de conexiuni corecte între noțiunile de istorie predate și mesajul meme-ului;</li> <li>• crearea unei atmosfere de învățare plăcute, relaxate care să favorizeze fixarea noțiunilor de istorie</li> <li>• consolideze coeziunea grupului de elevi cu profesorul</li> <li>• sprijinind creativitatea elevilor și a umorului bazat pe realitatea științifică.</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• expunerea didactică</li> <li>• conversația euristică</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicațiile imgflip.com</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observația</li> <li>• aprecierea verbală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>a. Cu o oră înainte profesorul încheie transmiterea de cunoștințe cu un meme sugestiv. Le transmite elevilor ca sarcină de lucru: Fiecare elev va construi propriul mesaj care să se refere la noțiunile predate;</p> <p>b. le explică pașii pentru realizarea unui meme pe imgflip.com:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se intră pe link-ul imgflip.com;</li> <li>- în partea dreaptă există un buton – make a meme, pe care se apasă;</li> <li>- se alege fie o imagine din cele existente în partea dreaptă, fie se poate încărca una din calculatorul personal (add image – se află în partea stângă);</li> </ul>		

	<p>- adaugă textul în caseta text.</p> <p>c. meme-urile sunt transmise de elevi pe Adservio la secțiunea teme;</p> <p>- se accesează secțiunea prezentări din bara de meniu ce se află în partea superioară a paginii</p> <p>- se alege șablonul dorit și se încarcă imaginile, respectiv textele, folosindu-se meniul din parte stângă a imaginii;</p> <p>- la final trebuie descărcat documentul în format pdf, folosindu-se butonul din partea stângă sus</p>
	<p><b>Elevi:</b></p> <p>a. Înainte de oră, construiesc mesajul;</p> <p>b. realizează meme-ul, folosind aplicație imgflip.com.</p>
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
b. Profesorul crează un meme ca exemplu, pe care îl include în prezentarea PPT: Realizează o temă pe adservio unde să fie încărcate meme-urile realizate de elevi	a. Fiecare elev își poate citi propriul mesaj!
b. Explică elevilor cum pot realiza meme-uri;	b. Răspund provocărilor profesorului.
c. Se discută mesajele – care credeți că au respectat tema, care au fost concise, care au avut umor, cât sunt ele de corecte din perspectiva realităților istorice?	
<b>Feed-back/evaluare</b>	Se consideră că obiectivul a fost atins dacă elevii au transmis meme-uri originale ce fac referire la noțiunile de istorie predate (globalizarea, Uniunea Europeană, Decolonializarea etc)
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent electric, Internet, să nu meargă pc-ul sau TV-ul sau la nivel emoțional – elevii să nu răspundă la provocarea lansată de profesorul diriginte și să nu dorească să realizeze meme-urile. Cel de al doilea obstacol poate fi depășit dacă vor primi sarcina în clasă și vor lucra pe grupe.

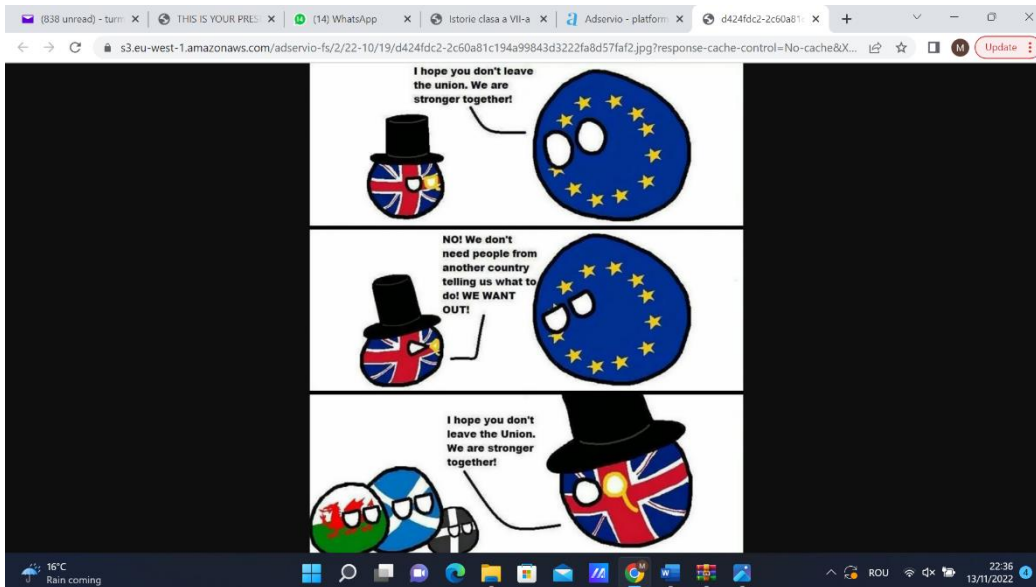
**Bibliografie/webografie:**

- [www.imgflip.com](http://www.imgflip.com);
- [www.adservio.ro](http://www.adservio.ro)

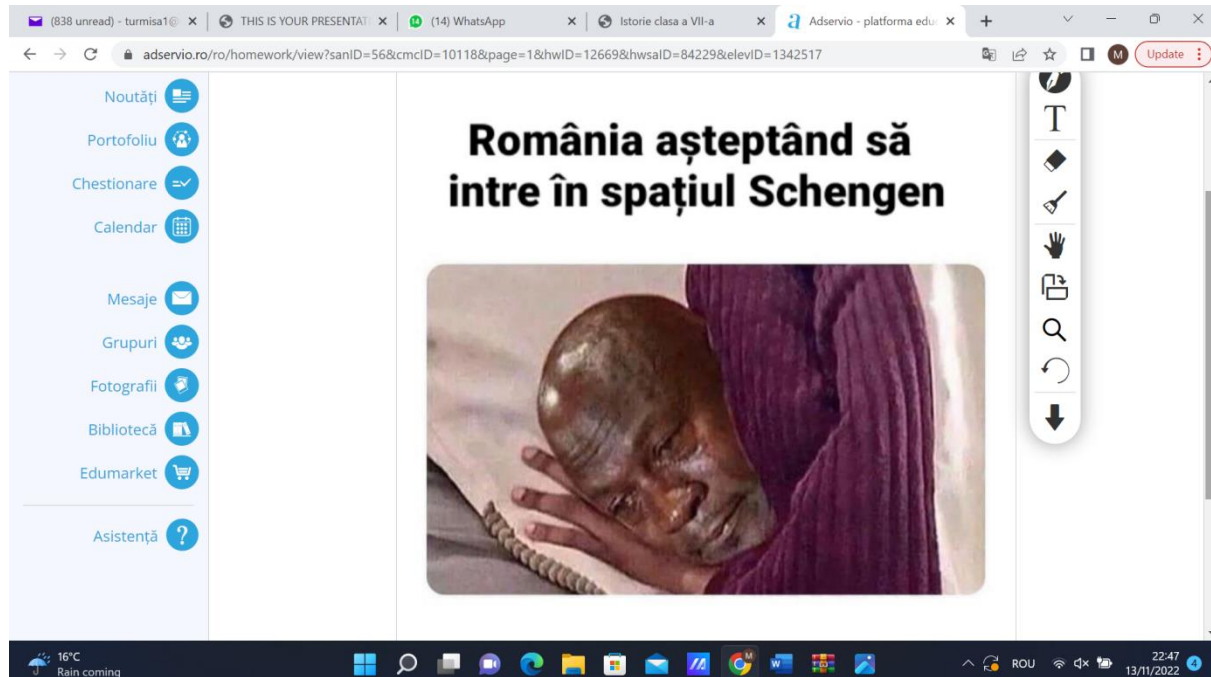
## Anexe

### Anexa 1

Meme-uri cu imagini relevante care sprijină creativitatea, unora elevilor, dar și înțelegerea noțiunilor de istorie predate.



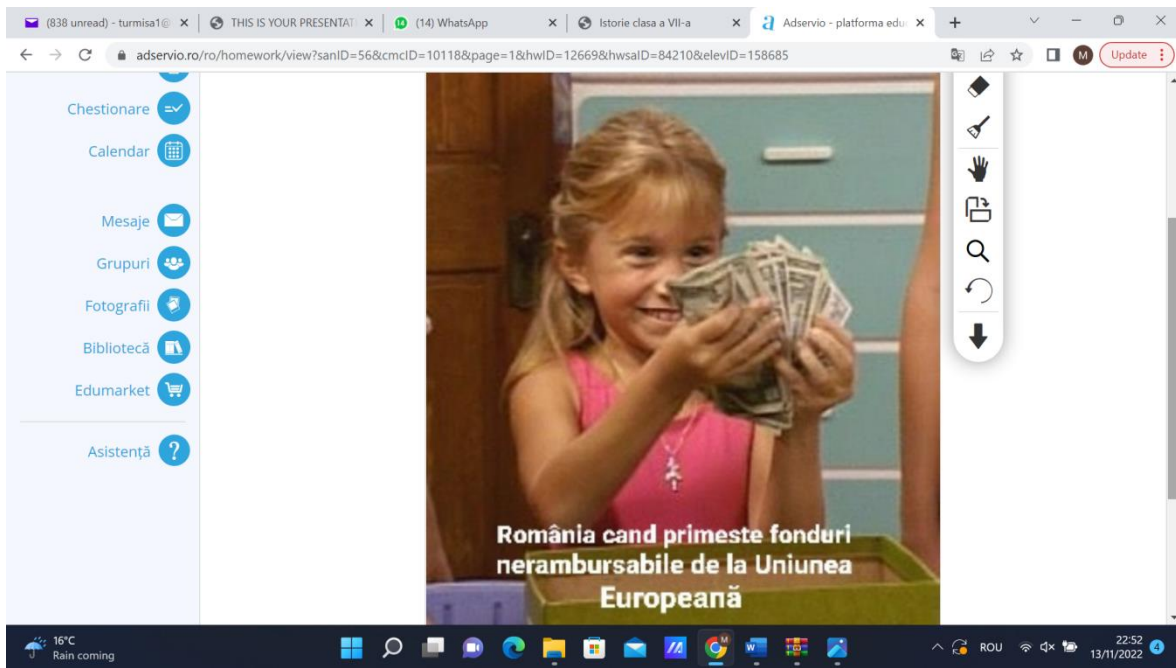
### Anexa 2



### Anexa 3

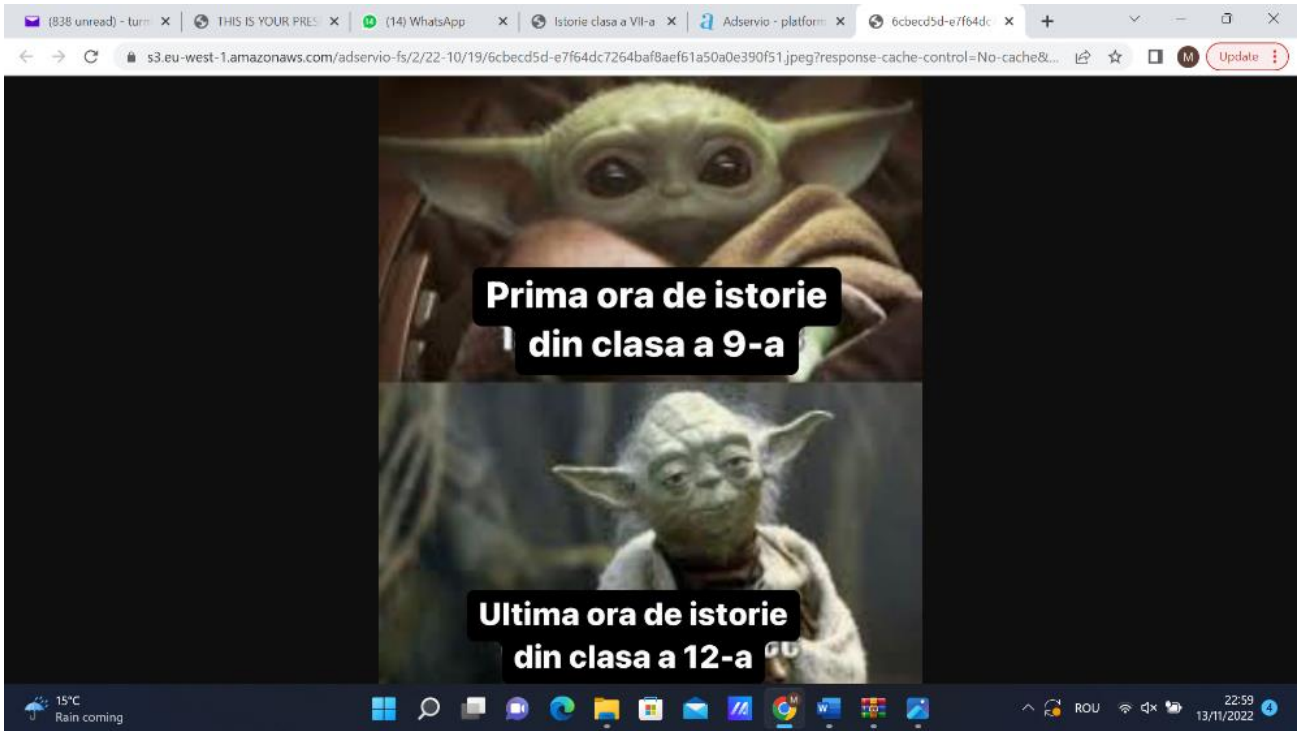


### Anexa 4

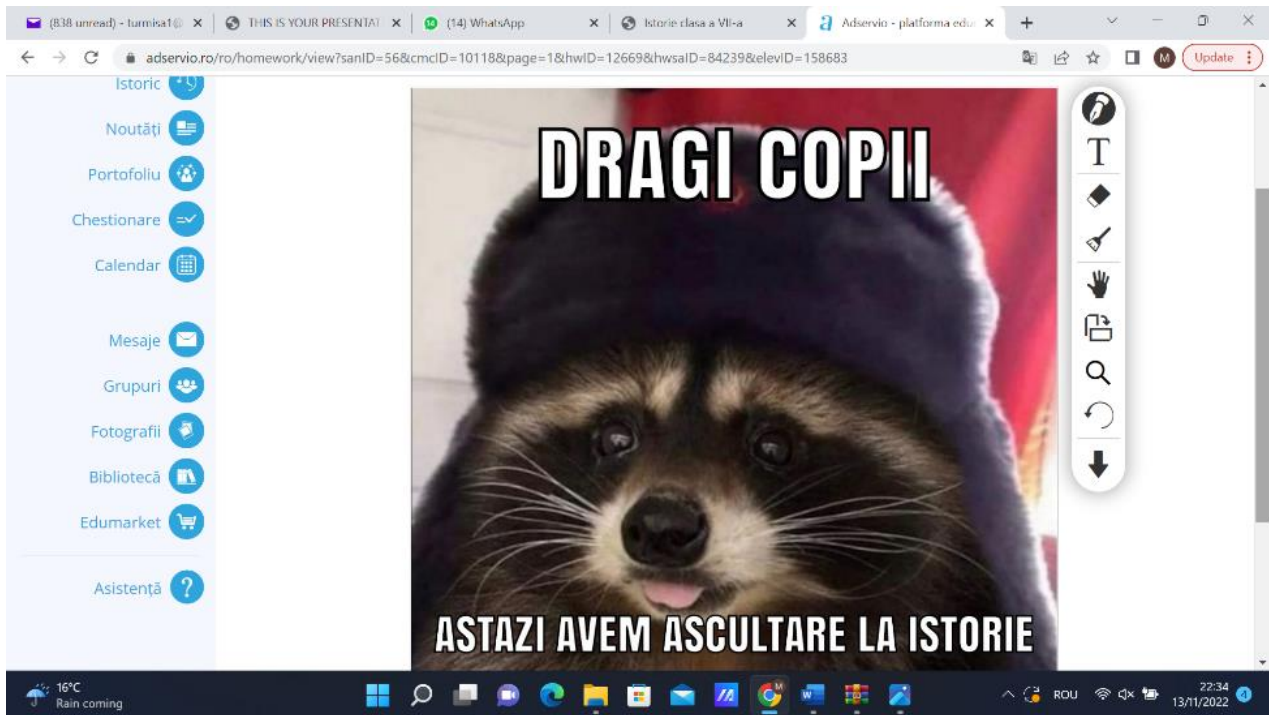




Anexa 5



Anexa 6



\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	19.09.2022		
<b>Clasa</b>	a XI-a E		
<b>Profesor</b>	Mihaela Georgeta Țurcanașu		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Om și societate		
<b>Disciplina</b>	Istorie		
<b>Subiectul</b>	Uniunea Europeană		
<b>Tipul lecției</b>	Fixare-evaluare		
<b>Durata secvenței</b>	20 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• fixarea cunoștințelor despre formarea și evoluția Uniunii Europene</li> <li>• evaluarea cunoștințelor privind formarea și evoluția Uniunii Europene</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• test cu răspunsuri închise</li> <li>• conversația</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicație Kahoot</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observația</li> <li>• aprecierea verbală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. În orele anterioare a predat noțiunile specifice unității de învățare „Uniunea Europeană”</li> <li>b. Profesorul realizează pe platforma Kahoot un test de evaluare cu răspunsuri închise. Sunt alese și imagini sugestive care să însoțească întrebările.</li> <li>c. Pe parcursul orei sunt recapitulate noțiunile de bază</li> <li>d. În a doua jumătate a orei elevii sunt invitați să își verifice cunoștințele prin joc, logându-se pe platforma Kahoot</li> </ol>		
	<p><b>Elevi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Înainte de oră, învață noțiunile predate în cadrul capitolului Uniunea Europeană;</li> <li>b. Se loghează de pe telefoanele personale pe platforma kahoot accesând codul afișat de profesor pe ecran.</li> </ol>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Profesorul deschide testul realizat cu ajutorul platformei Kahoot</li> <li>b. Afișează pe ecran codul testului</li> <li>c. Derulează întrebările din test și variantele de răspuns</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Fiecare elev se loghiază de pe telefon folosind numele său, pentru a fi recognoscibil</li> <li>b. Răspunde la întrebări</li> </ol>	

d. Analizează calitatea răspunsurilor oferite de elevi cu ajutorul datelor oferite de Kahoot	
<b>Feed-back/evaluare</b>	Se consideră că obiectivul a fost atins dacă elevii au în marea lor majoritate răspunsuri corecte și prompte la întrebări iar atmosfera la clasă este una relaxată.
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent electric, Internet, să nu meargă pc-ul sau TV-ul sau la nivel emoțional – elevii să nu răspundă la provocarea lansată de profesorul și să nu dorească să participe la test. Sugerăm verificarea instrumentelor tehnice anterior derularii orei și gruparea elevilor mai puțin entuziaști, sau care nu dispun de telefoane conectate la internet în echipa de câte doi elevi. Pentru a-i atrage pe elevi și a crea o atmosferă destinsă, sugerez notarea doar a elevilor care vor fi premiați pe Kahoot (primii 3 ca punctaj).

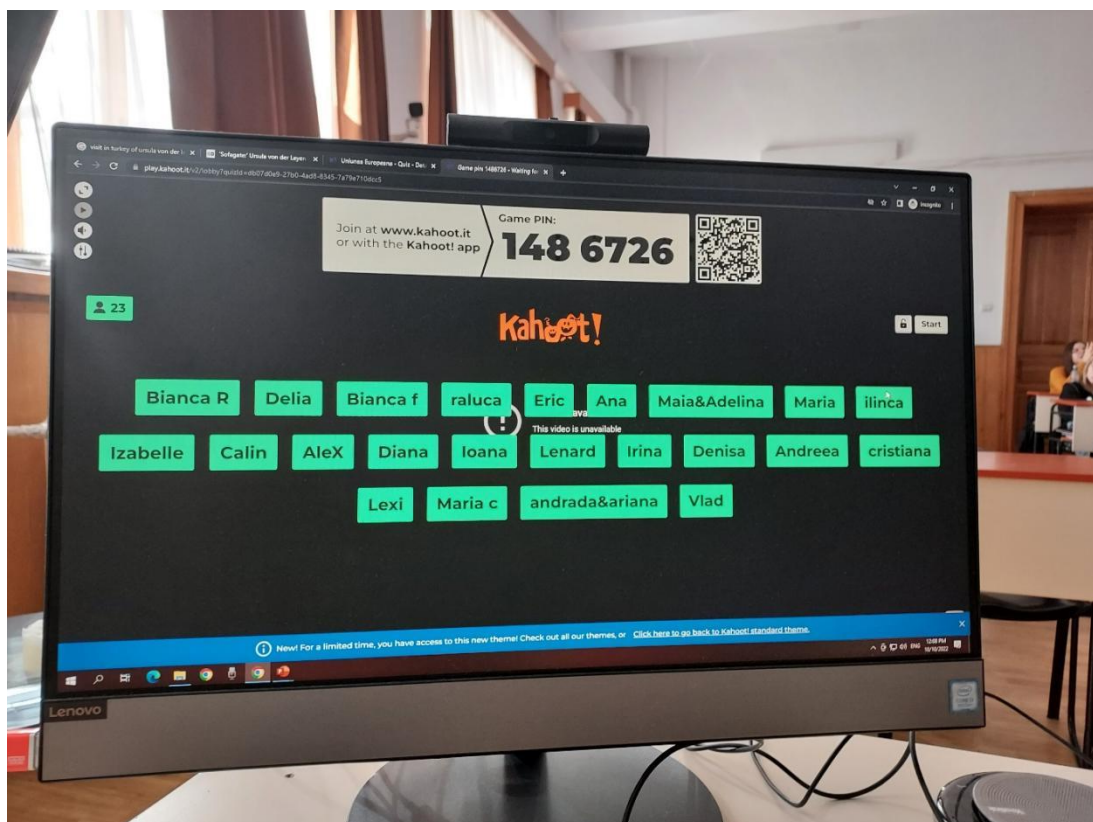
### Bibliografie/webografie:

- [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it)

### Anexe

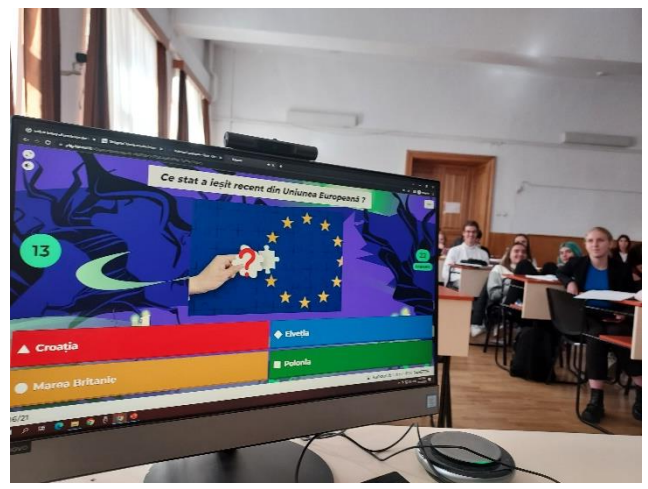
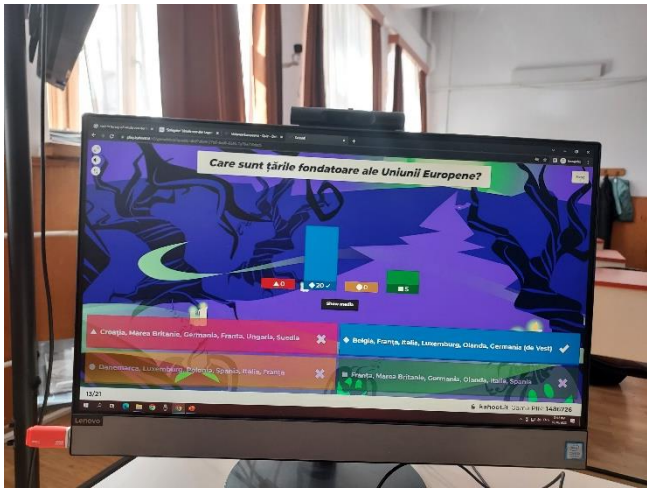
#### Anexa 1

Pasul 1- Acordarea codului de acces pentru joc și înregistrarea



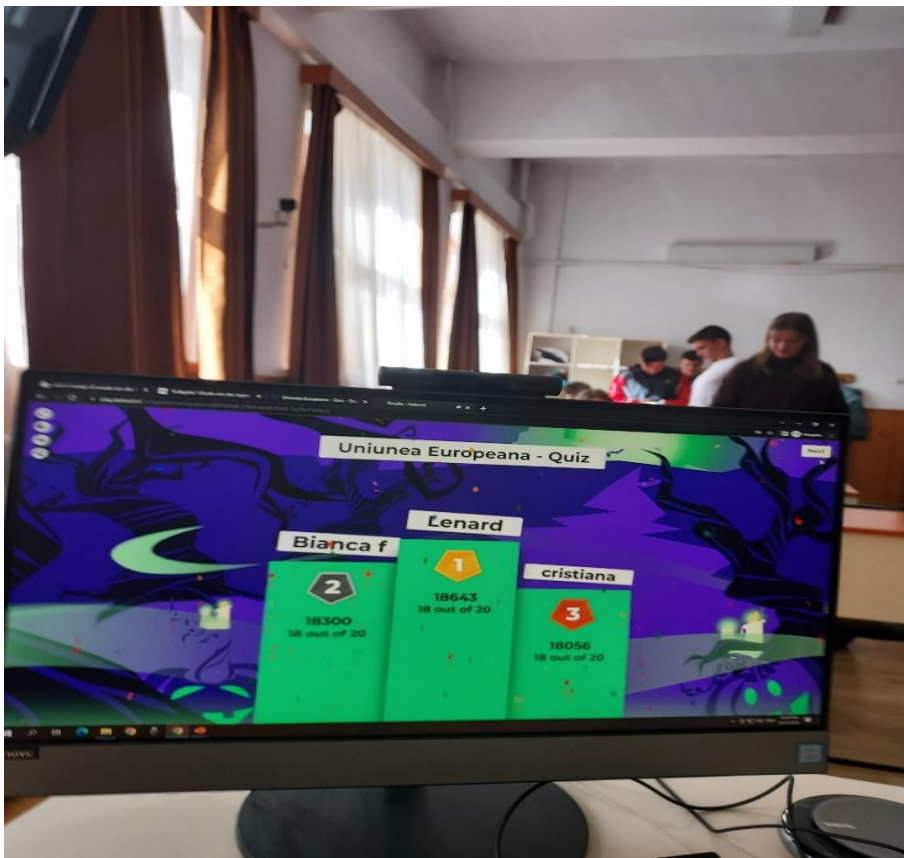
## Anexa 2

Pasul al doilea- derularea întrebărilor, analiza rezultatelor de parcurs



## Anexa 3

Pasul al treilea – notarea elevilor cu rezultate deosebite



\*\*\*\*\*



<b>Data</b>	12.10.2022		
<b>Clasa</b>	a VII-a D		
<b>Profesor</b>	Mihaela Georgeta Țurcanașu		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Om și societate		
<b>Disciplina</b>	Istorie		
<b>Subiectul</b>	Marile alianțe politico-militare în lume		
<b>Tipul lecției</b>	Predare - învățare		
<b>Durata secvenței</b>	25 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• fixarea cunoștințelor în mod eficient și atractiv</li> <li>• evaluarea cunoștințelor prin joc</li> <li>• consolidarea atmosferei prietenoase, a stării de bine a elevului la disciplina „Istorie”</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• expunerea didactică</li> <li>• conversația euristică</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicațiile educaplay și booket</li> <li>• calculator</li> <li>• TV smart</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observația</li> <li>• aprecierea verbală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<b>Profesor:</b>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. a realizat anterior o prezentare PPT cu informațiile necesare</li> <li>b. și-a creat cont pe platformele Educaplay și Booket</li> <li>c. a conceput întrebări cu răspunsuri închise, a selectat imagini sugestive pentru fiecare conținut</li> <li>d. a creat cu ajutorul aplicațiilor Educaplay și Booket jocuri/test cu informații din tema „Marile alianțe politico-militare”</li> <li>e. a inclus link-urile în materialul PPT de prezentare a lecției.</li> </ol>		
	<b>Elevi:</b>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. urmăresc prezentarea lecției, își iau notițe</li> <li>b. accesează materialul transmis pe adservio pentru a-și fixa cunoștințele</li> </ol>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
e. Profesorul deschide link-ul materialul realizat pe Educaplay <a href="https://www.educaplay.com/learning-resources/12916923-primul_r_zboi_mondial.html">https://www.educaplay.com/learning-resources/12916923-primul_r_zboi_mondial.html</a>		a. Urmărește întrebările și variantele de răspuns proiectate pe ecran	
b. Numește elevii care să răspundă la întrebări;		b. Răspunde când este numit de profesor	
c. se evaluează prestația elevilor		c. Analizează propria calitatea răspunsurilor	

d. Profesorul deschide link-ul materialul realizat pe Booket <a href="https://dashboard.blooket.com/my-sets">https://dashboard.blooket.com/my-sets</a>	d. se loghează pe booket
e. Copiii se loghează și se pot juca și individual, în paralel cu jocul/testul rulat pe ecran în clasă	e. elevii se loghează de pe telefon și parcurg jocul răspunzând la întrebări
<b>Feed-back/evaluare</b>	Se consideră că obiectivul a fost atins dacă elevii răspund corect și prompt la întrebări iar atmosfera este una relaxată.
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent, Internet, să nu meargă pc-ul sau TV-ul sau la nivel emoțional – elevii să nu răspundă la provocarea lansată de profesorul și să nu dorească să își noteze. Pentru a depăși obstacolele tehnice, sugerăm verificarea dotărilor tehnice existente la clasă în prealabil desfășurării orei. Pentru a implica toți elevii, putem numi pe rând câte un elev să răspundă la întrebările din jocurile educative.

### Bibliografie/webografie:

- [www.educaplay.com](http://www.educaplay.com);
- [www.blooket.com](http://www.blooket.com);

### Anexe

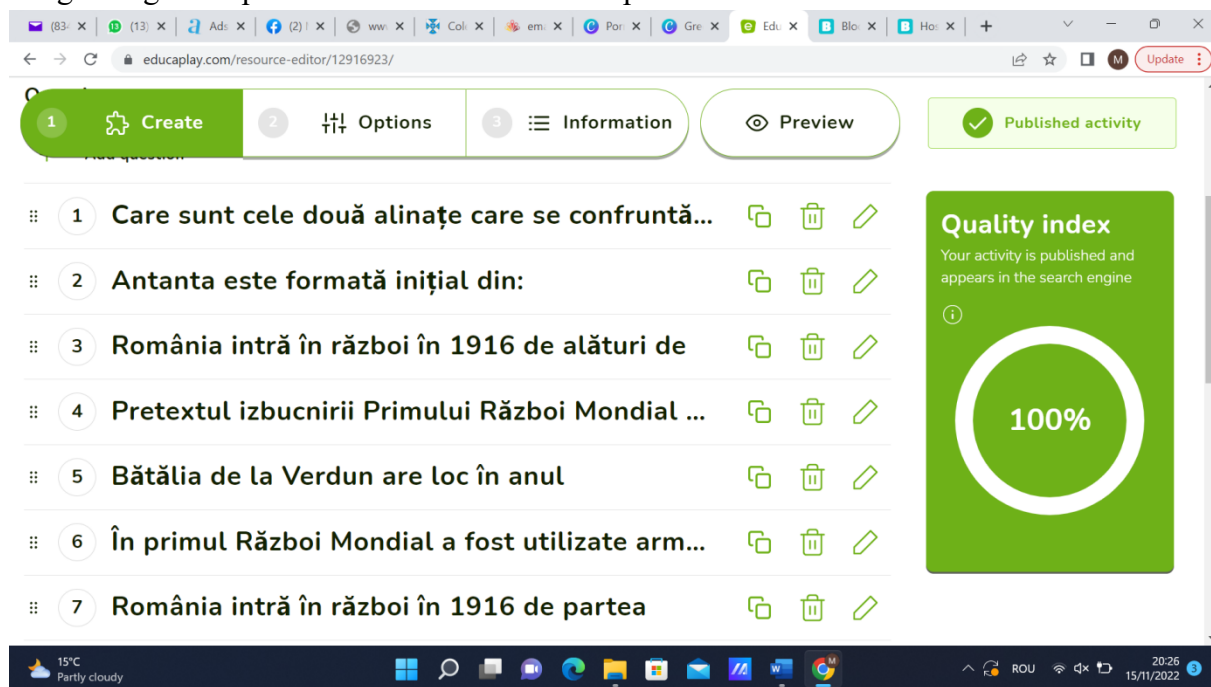
#### Anexa 1: Joc/test Educaplay

##### Pasul 1: creăm cont pe platforma Educapley și Booket

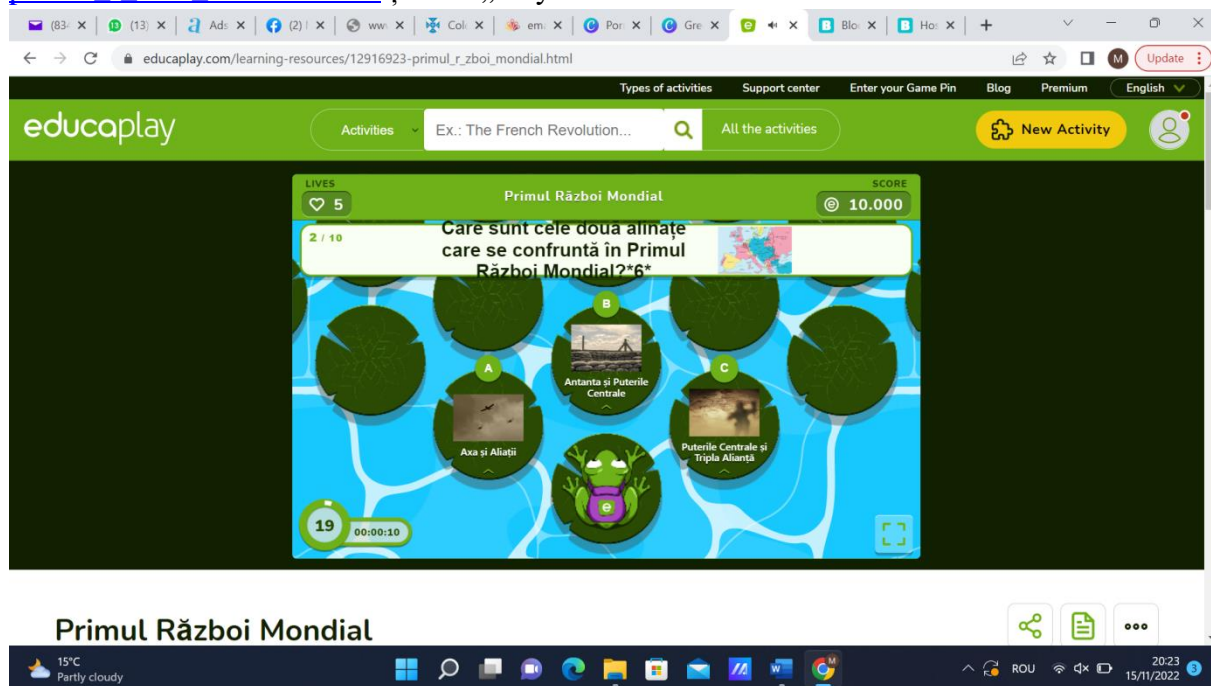
The screenshot shows a web browser window displaying the Educaplay user interface. The browser's address bar shows the URL [educaplay.com/user/8341000-mihaela/](http://educaplay.com/user/8341000-mihaela/). The page features a green header with the 'educaplay' logo, a search bar containing 'Ex.: Rivers of Europe...', and a 'New Activity' button. On the left, there is a navigation menu with options: My favourites, My collections, Reports, Inbox, Notifications (with a red badge), My Plan, Account Settings, and Log out. The main content area is titled 'My activities' and includes a 'Published' filter. Three activity cards are visible: 'Froggy Jumps Primul Război Mondial' (a frog icon), 'Map Quiz Marea colonizare greaca' (a globe icon), and 'Crossword Puzzle Art Styles' (a crossword icon). Each card shows a star rating and a 'Test de fixare/evaluare a cunoștințelor' label. The bottom of the image shows a Windows taskbar with the date 15/11/2022 and time 15:13.



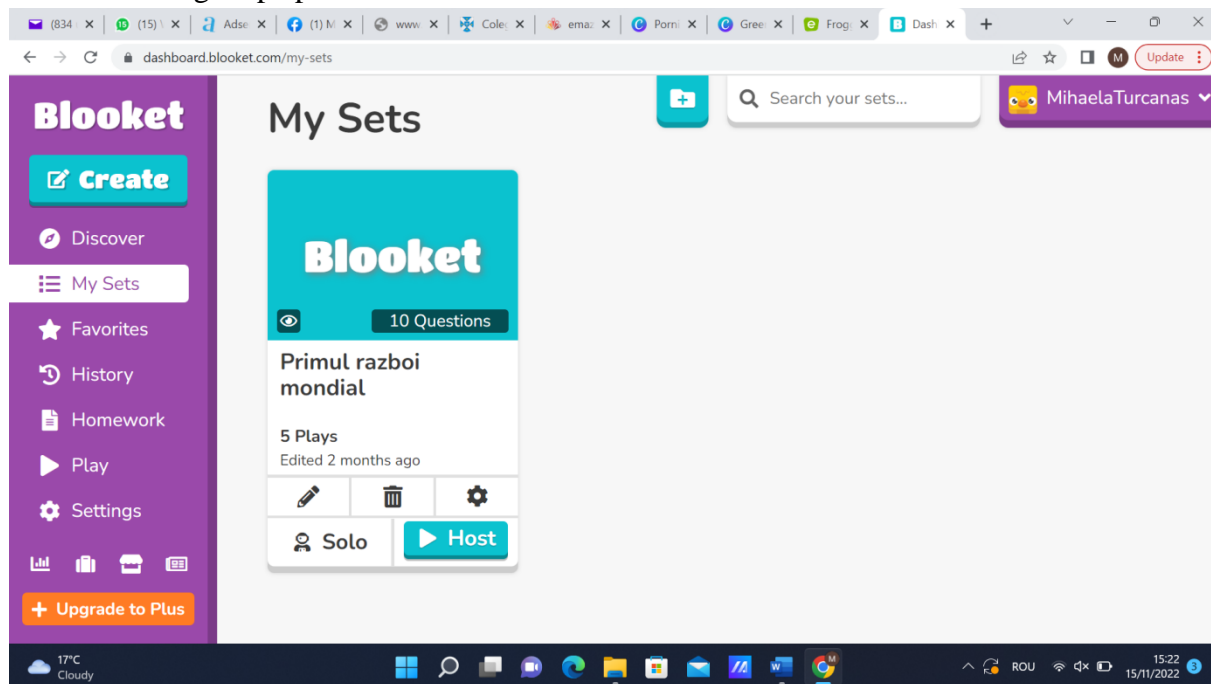
**Pasul 2:** Creăm testul cu aproximativ 10 întrebări relevante pentru conținutul lecției, alegând și imagini sugestive pentru fiecare întrebare cu răspunsuri închise



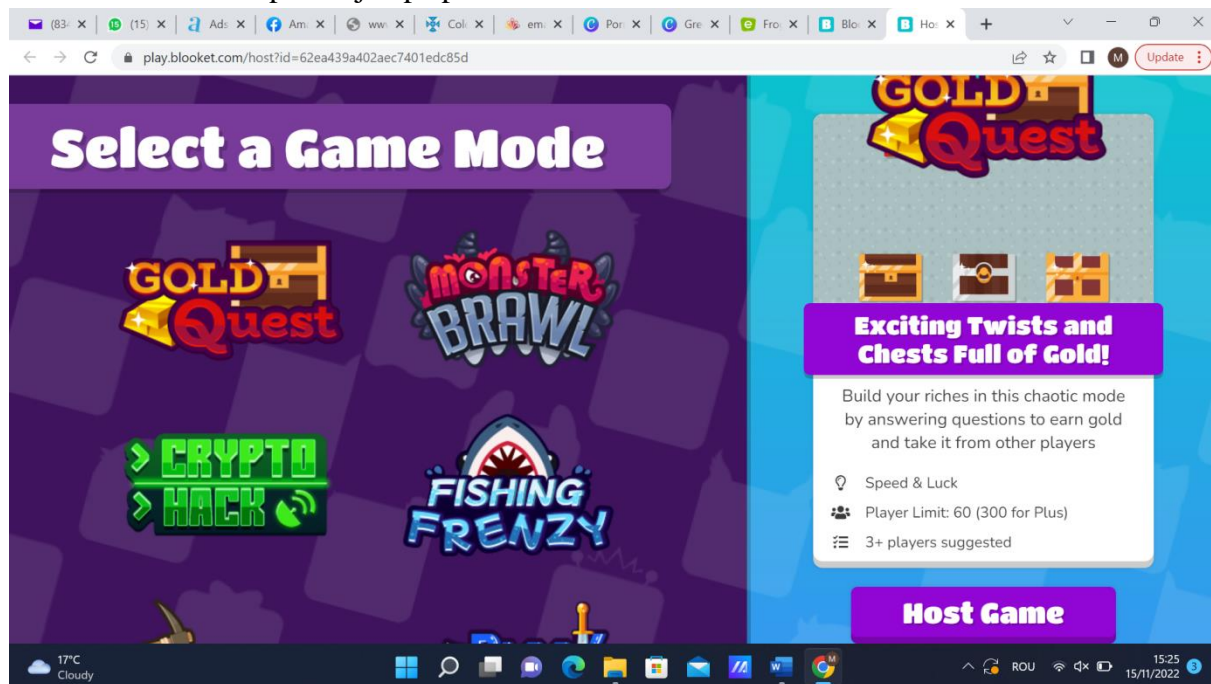
**Pasul 3:** intrăm pe link-ul [https://www.educaplay.com/learning-resources/12916923-primul\\_r\\_zboi\\_mondial.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/12916923-primul_r_zboi_mondial.html) și dăm „Play”



#### Pasul 4. Ne logam pe platforma Blooket



#### Pasul 5: Selectam tipul de joc pe platforma Blooket



Materialele pot fi prezentate direct de pe platformă, apăsând butonul START.

#### Pasul 6: Transmiterea materialului

Eu am ales să trimit elevilor materialul cu link-urile pentru jocurile educative și pe platforma Adservio, astfel încât elevii să poată să revină asupra jocului și să își fixeze cunoștințele și acasă.

**Ce am reținut?**  
**Hai să ne jucăm!**



• <https://dashboard.blooket.com/set/62ea439a402aec7401edc85d>

[https://www.educaplay.com/learning-resources/12916923-primul\\_r\\_zboi\\_mondial.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/12916923-primul_r_zboi_mondial.html)



\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	19.10.2022		
<b>Clasa</b>	a VII-a D		
<b>Profesor</b>	Mihaela Georgeta Țurcanașu		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Om și societate		
<b>Disciplina</b>	Istorie		
<b>Subiectul</b>	Marile alianțe politico-militare în lume		
<b>Tipul lecției</b>	Predare - învățare		
<b>Durata secvenței</b>	25 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• transmiterea de cunoștințelor în mod eficient și atractiv</li> <li>• evaluarea cunoștințelor prin joc</li> <li>• consolidarea atmosferei prietenoase, a stării de bine a elevului la disciplina „Istorie”</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• expunerea didactică</li> <li>• conversația euristică</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Aplicațiile Canva și Emaze</b></li> <li>• calculator</li> <li>• TV smart</li> <li>• adservio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observația</li> <li>• aprecierea verbală</li> </ul>

<b>Pregătirea secvenței</b>	<b>Profesor:</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. a realizat anterior o prezentare PPT cu informațiile necesare</li> <li>b. și-a creat cont pe platformele Canva și Emeze</li> <li>c. a utilizat template-ul pentru istografic de pe platforma Canva</li> <li>d. a importat matererialul PPT pe platforma Emeze și a creat un link către materialul realizat</li> <li>e. a transmis la finalul lecției link-ul materialului creat în Emeze către elevi la secțiunea „teme” de pe Adservio</li> </ul>	
	<b>Elevi:</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. urmăresc prezentarea lecției, își iau notițe</li> <li>b. accesează materialul transmis pe adservio pentru a-și fixa cunoștințele</li> </ul>	
<b>Derularea secvenței</b>		
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>
a. Profesorul deschide link-ul matyerialul realizat pe platforma Emaze <a href="https://www.emaze.com/@AOQWLLZL">https://www.emaze.com/@AOQWLLZL</a>	a. Își notează informațiile în caiet	
b. Numește elevii care să răspundă la întrebări;	b. Răspund provocărilor profesorului.	
c. se evaluiază prestația elevilor		
<b>Feed-back/evaluare</b>	Se consideră că obiectivul a fost atins dacă elevii urmăresc atent materialul prezentat, înțeleg noțiunile transmise, răspunzând corect și prompt la întrebări.	
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	<p>Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent electric, Internet, să nu meargă pc-ul sau TV-ul sau la nivel emoțional – elevii să nu răspundă la provocarea lansată de profesorul și să nu dorească să își noteze.</p> <p>Pentru a depăși obatacoalele tehnice, sugerăm verificarea dotărilor tehnice existente la clasă în prealabil desfășurării orei.</p> <p>Pentru a crește interesul în urmărirea lecției și notarea informațiilor, propun includerea la sfârșitul orei a unor jocuri educative care să contribuie la fixarea și evaluarea cunoștințelor utilizând diferite platforme și aplicații (educaplay, booket, kahoot etc)</p>	

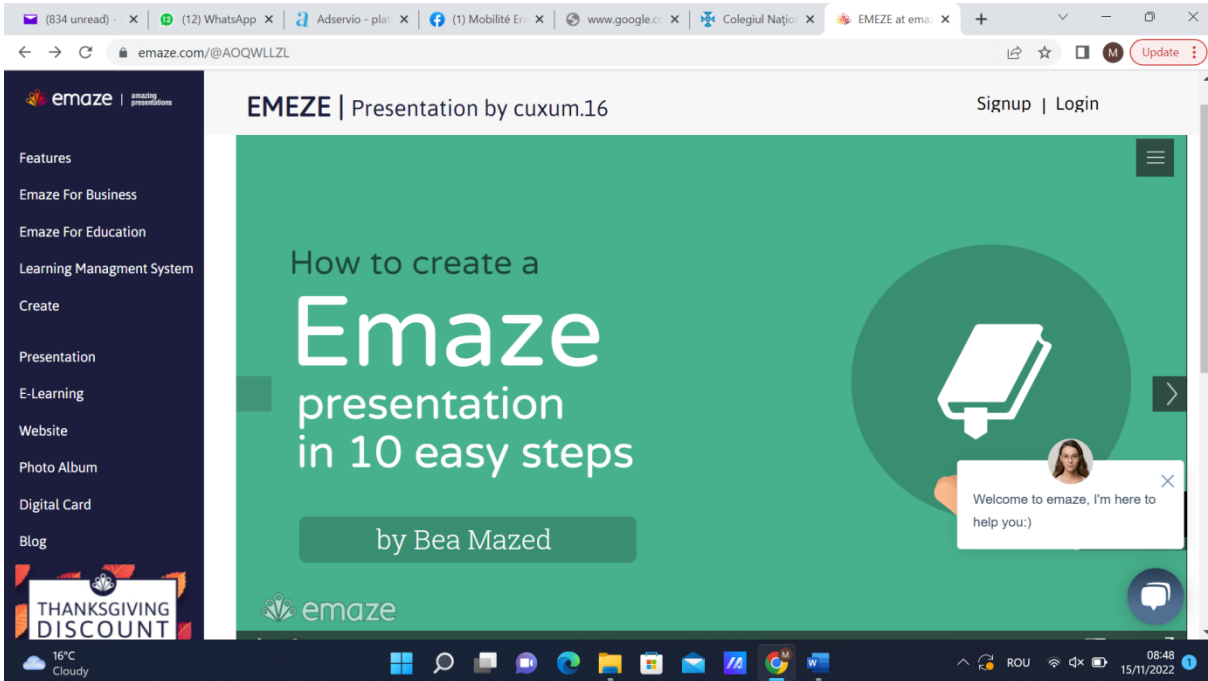
**Bibliografie/webografie:**

- <https://app.emaze.com/>
- <https://www.canva.com/>
- [www.educaplay.com](http://www.educaplay.com);
- [www.blooket.com](http://www.blooket.com);

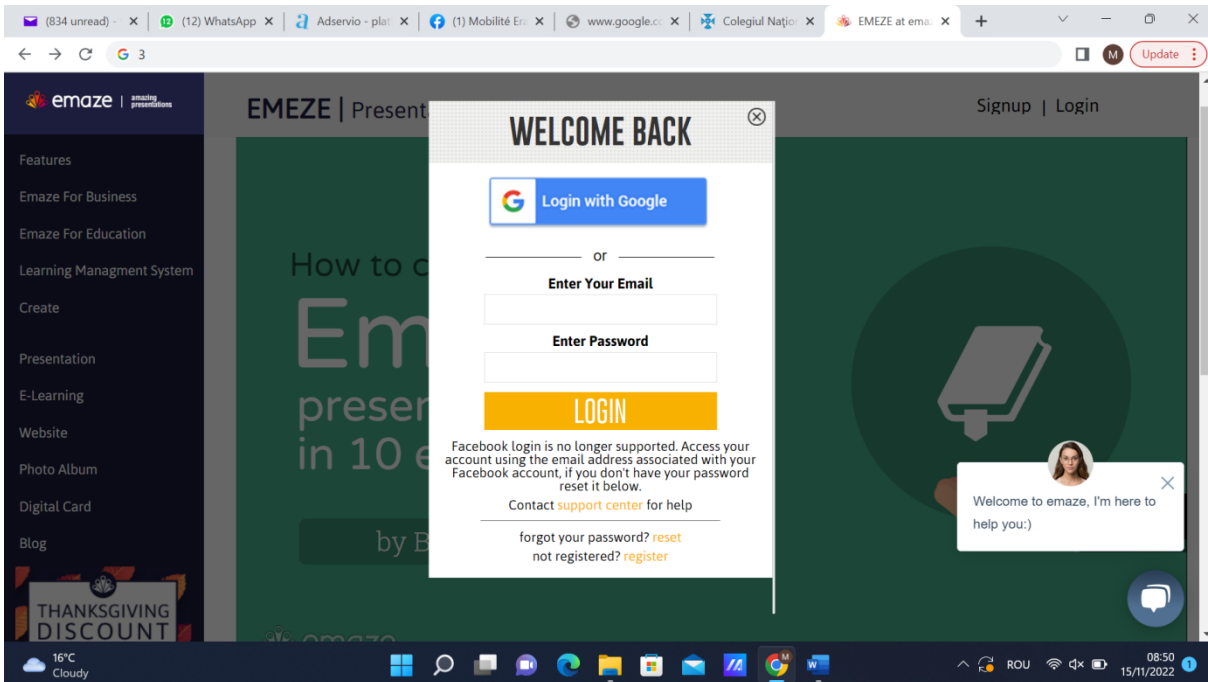
## Anexe

### Anexa 1: Prezentări realizate în „Emaze”

**Pasul 1:** intrăm pe link <https://www.emaze.com/@AOQWLLZL>

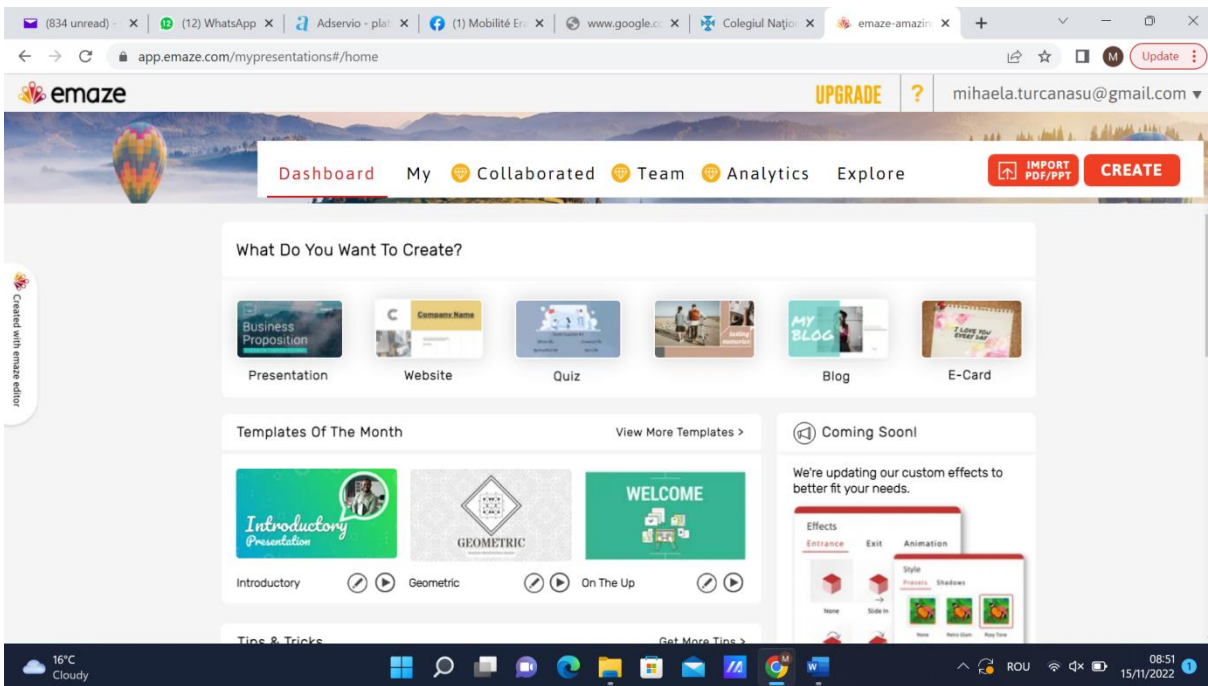


**Pasul 2:** Ne logam cu contul de google



**Pasul 3:** Am importat o prezentare PPT realizată anterior de mine pe tema Primul Război Mondial în emeze (butonul al doilea din dreapta sus Import PPT/PDF)



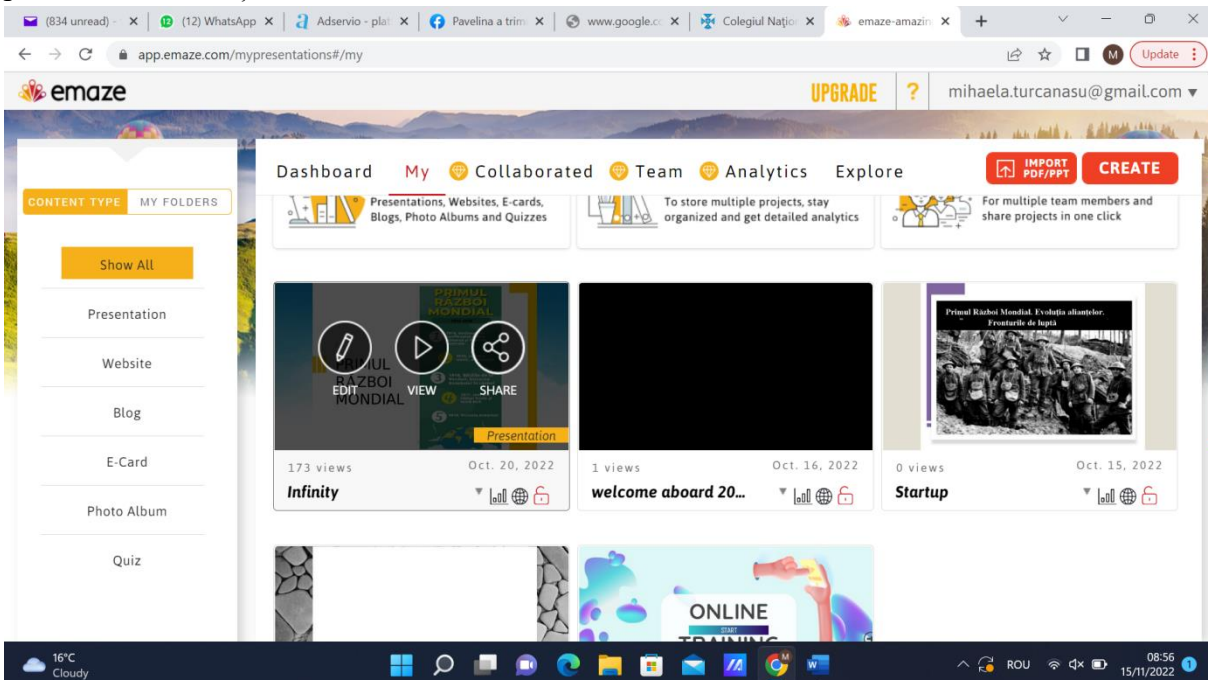


**Pasul 4 :** accesez materialele proprii apăsând butonul „My”

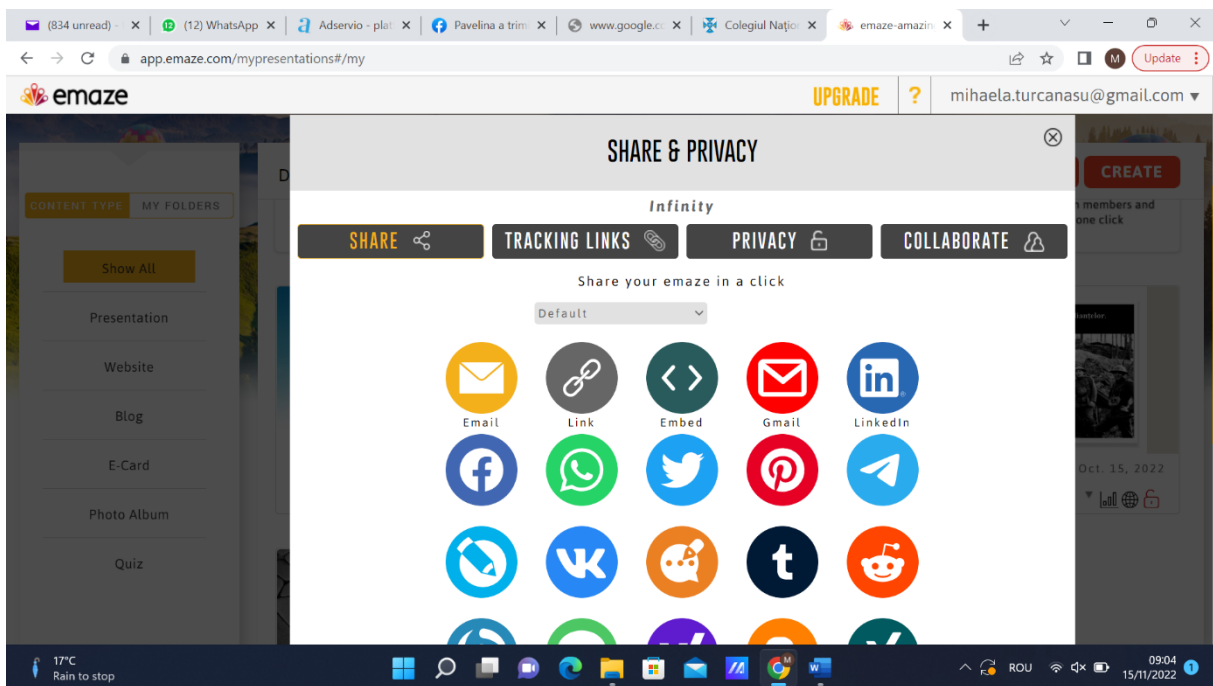
Materialele pot fi prezentate direct de pe platformă, apăsând butonul „VIEW”, sau pot fi transmise în diferite moduri prin „SHARE”.

**Pasul 5:** Transmiterea materialului

Eu am ales să accesez „SHARE” și să transmit un link elevilor cu materialul realizat în „Emaze” pe Adservio la secțiunea „teme”







Prezentările realizate pe platforma Emaze sunt dinamice, permit urmărirea punctului în care se află prezentarea printr-o bară de parcurs care apare în josul prezentării. Pentru conturile gratuite puteți importa maxim 5 prezentări PPT.

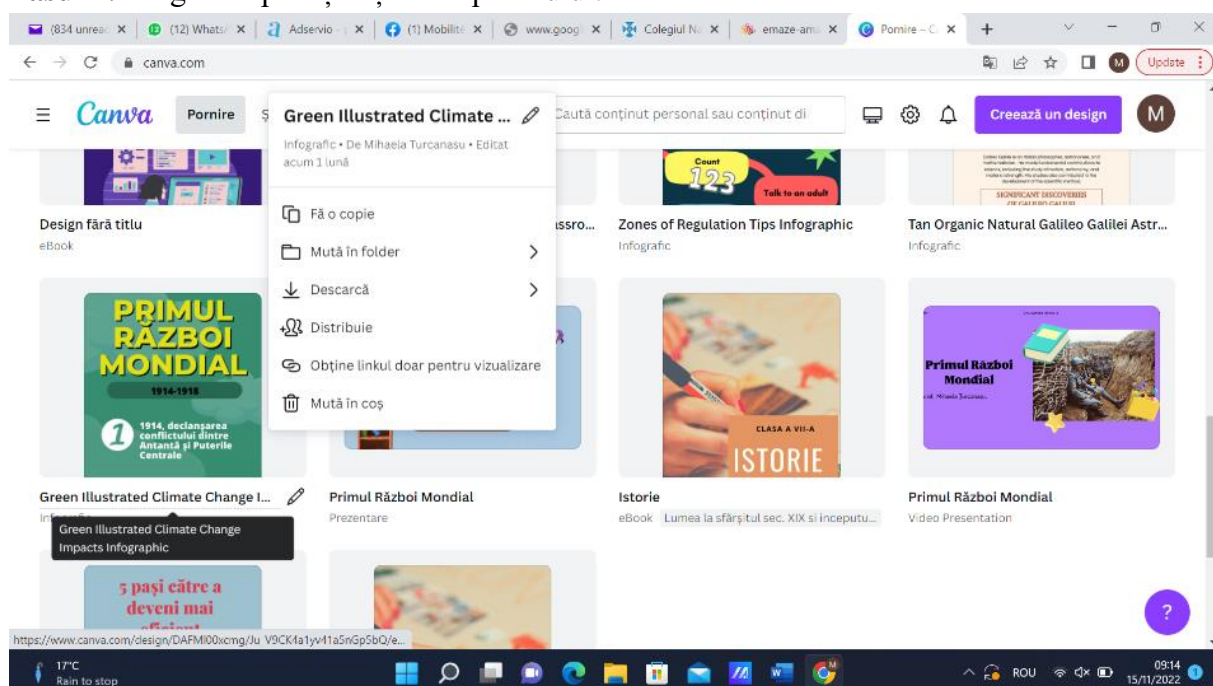
<https://www.emaze.com/@ALORQLWLL/infinity>

## Anexa 2: Aplicația în Canva

### Pasul 1: Crearea unui cont în Canva

Platforma Canva permite crearea unui cont cu opțiuni premium pentru cadrele didactice, motiv pentru care îl recomand. Vă puteți crea contul cu adresa de google. Este de preferat o adresă de G-Suite creată de școală, pentru a putea confirma poziția oficială de cadru didactic. Puteți realiza cu ușurință prezentări, vederi, copertă de carte, afiș etc.

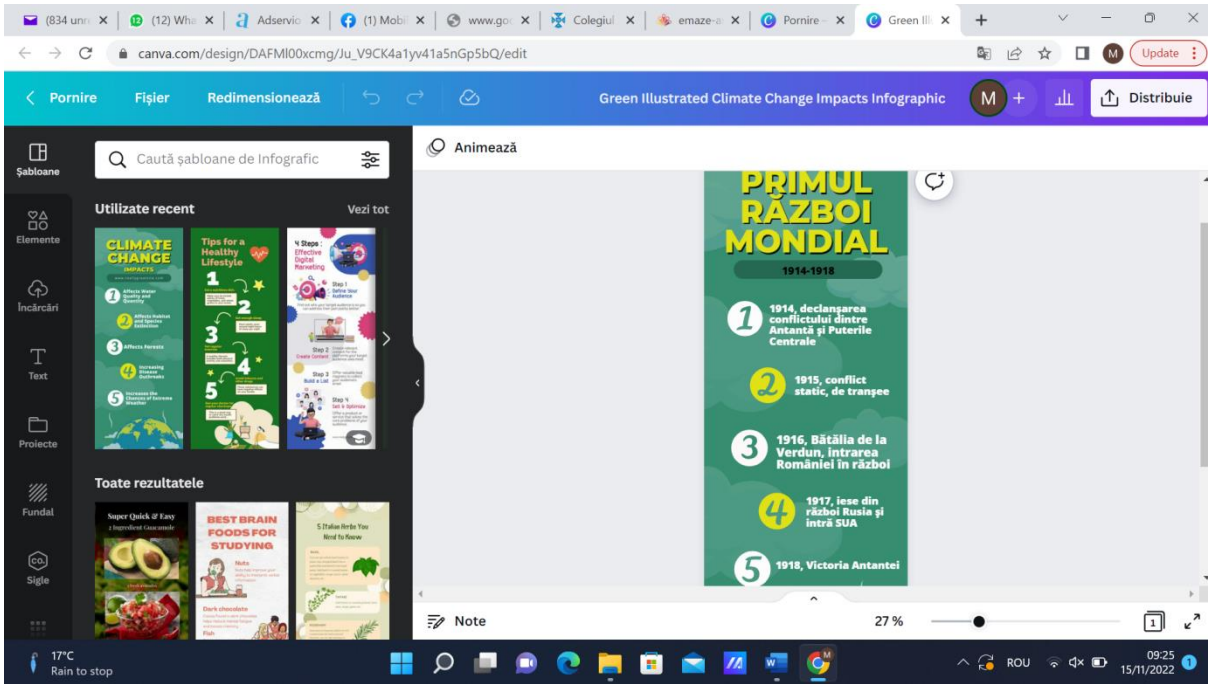
### Pasul 2. Alegerea aplicației și a template-ului.



Pentru tema „Primul Război Mondial” am ales să includ un cuprins al lecției, pașii pe care îi vom urma, utilizând aplicația din Canva „Istografic”. Materialul creat, așa cum reiese și din imagine, poate fi copiat, descărcat pe calculator, distribuit, etc.

**Pasul 3.** Completarea cu informații proprii a modelului ales

**Pasul 4.** Descărcarea materialului creat și includerea lui în prezentarea PPT



\*\*\*\*\*

Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/ platforme digitale studiate în cadrul cursului „Digital Classroom”, derulat în perioada 3-14 iulie 2023 în Malaga, Spania - furnizor IDEVELOP

Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplina Limba engleză – prof. Ana-Maria Belcescu

<b>Data</b>	2023		
<b>Clasa</b>	a IX-a E		
<b>Profesor</b>	Ana-Maria Belcescu		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Limba și comunicare		
<b>Disciplina</b>	Limba engleză		
<b>Subiectul</b>	Idioms		
<b>Tipul lecției</b>	Predare - învățare		
<b>Durata secvenței</b>	15 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Acasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• asimilarea unor expresii idiomatice în limba engleza</li> <li>• elaborarea unor desene care să descrie expresia</li> <li>• formarea unor abilități sociale, de comunicare și colaborare, între colegi</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• expunerea didactică</li> <li>• conversația euristică</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația Book Creator</li> <li>• platforma Adservio</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• Zoom</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• lucru în echipa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observația</li> <li>• aprecierea verbală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>a. Profesorul le dă sarcina de lucru: Grupați în echipe, elevii vor ilustra un set de expresii idiomatice pe care le vor urca pe aplicația Book Creator;</p> <p>b. le explică pașii pentru realizarea unei cărți pe Book Creator:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se intră pe link-ul <a href="https://bookcreator.com/">https://bookcreator.com/</a>;</li> <li>- în partea dreaptă există un buton – Add book, pe care se apasă;</li> <li>- se încarcă o imagine din calculatorul personal (add image – se află în partea stângă);</li> <li>- adaugă textul în caseta</li> </ul> <p>c. ilustrațiile sunt colectate și se va realiza o carte.</p> <p><b>Elevi:</b></p> <p>a. Realizează ilustrațiile;</p> <p>b. realizează cartea, folosind aplicația Book Creator.</p>		

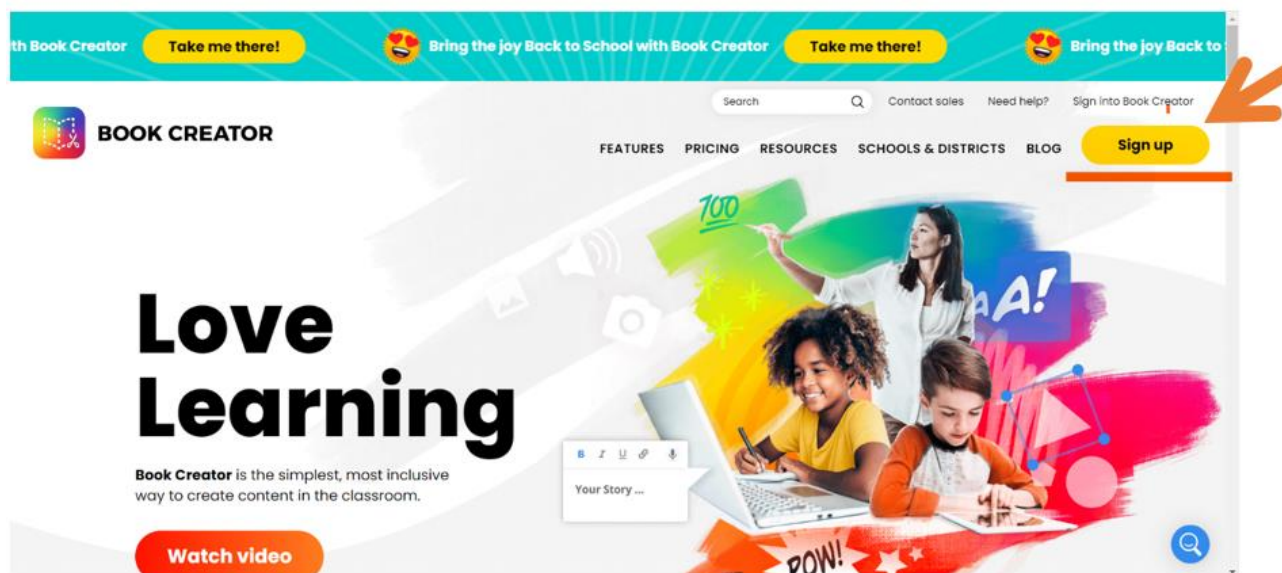
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
f. Profesorul trimite linkul de conectare de pe Book Creator	a. Fiecare elev îl accesează
b. Trimite setul de expresii idiomatice fiecărui grup și explica cerințele;	b. Răspund provocărilor profesorului.
c. Se discută cartile realizate de elevi	
<b>Feed-back/evaluare</b>	Se consideră că obiectivul a fost atins dacă elevii rețin expresiile.
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent, Internet, să nu meargă pc-ul sau TV-ul sau la nivel emoțional – elevii să nu răspundă la provocarea lansată de profesorul diriginte și să nu dorească să realizeze ilustrațiile. Cel de al doilea obstacol poate fi depășit dacă vor lucra pe grupe.

**Bibliografie/webografie:**

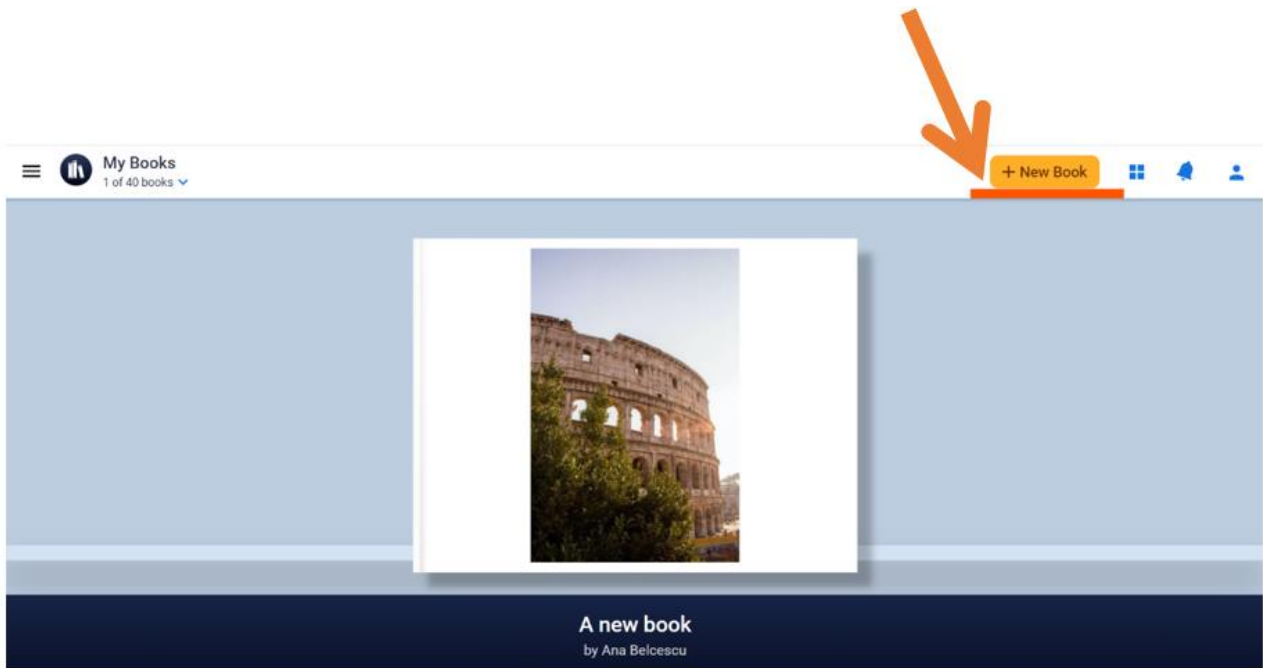
- <https://app.bookcreator.com>

**Anexe**

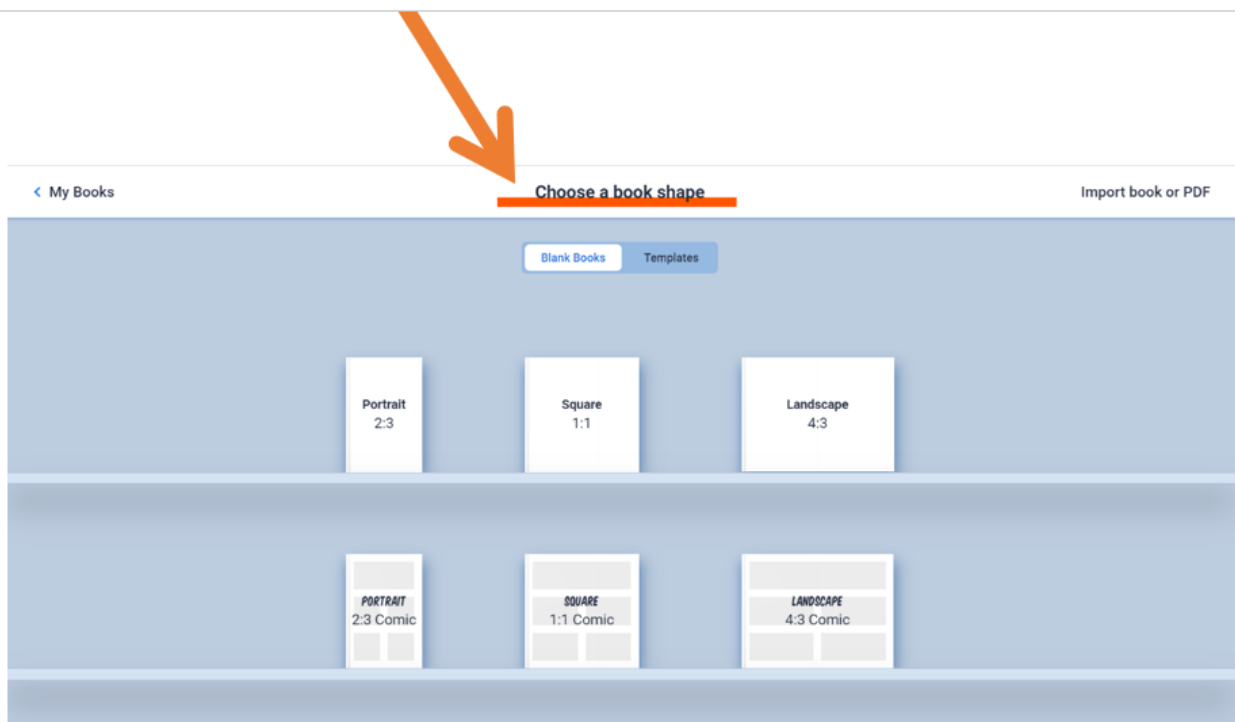
**Anexa 1**



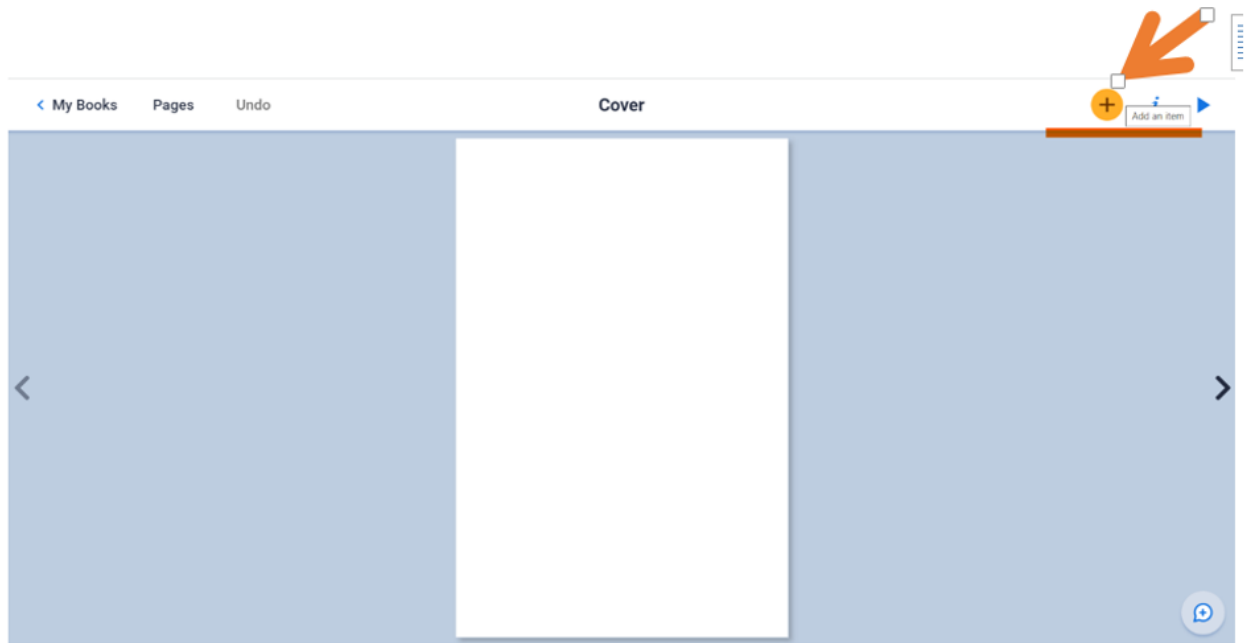
Anexa 2



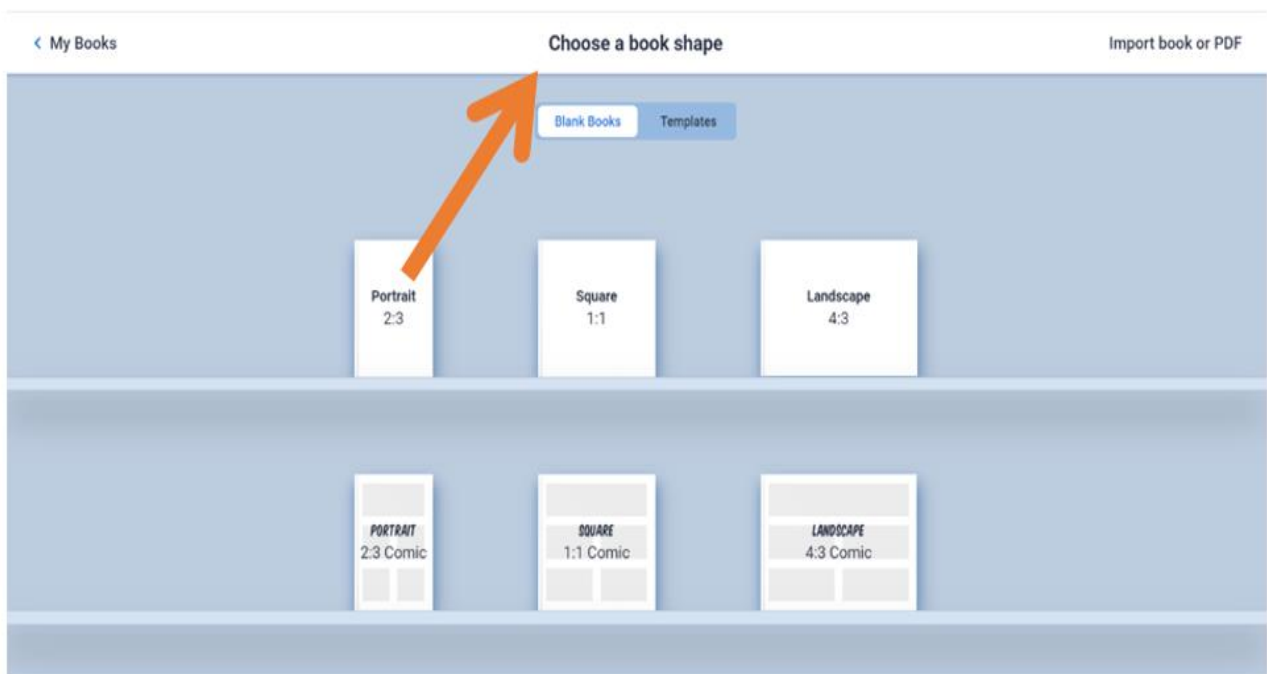
Anexa 3



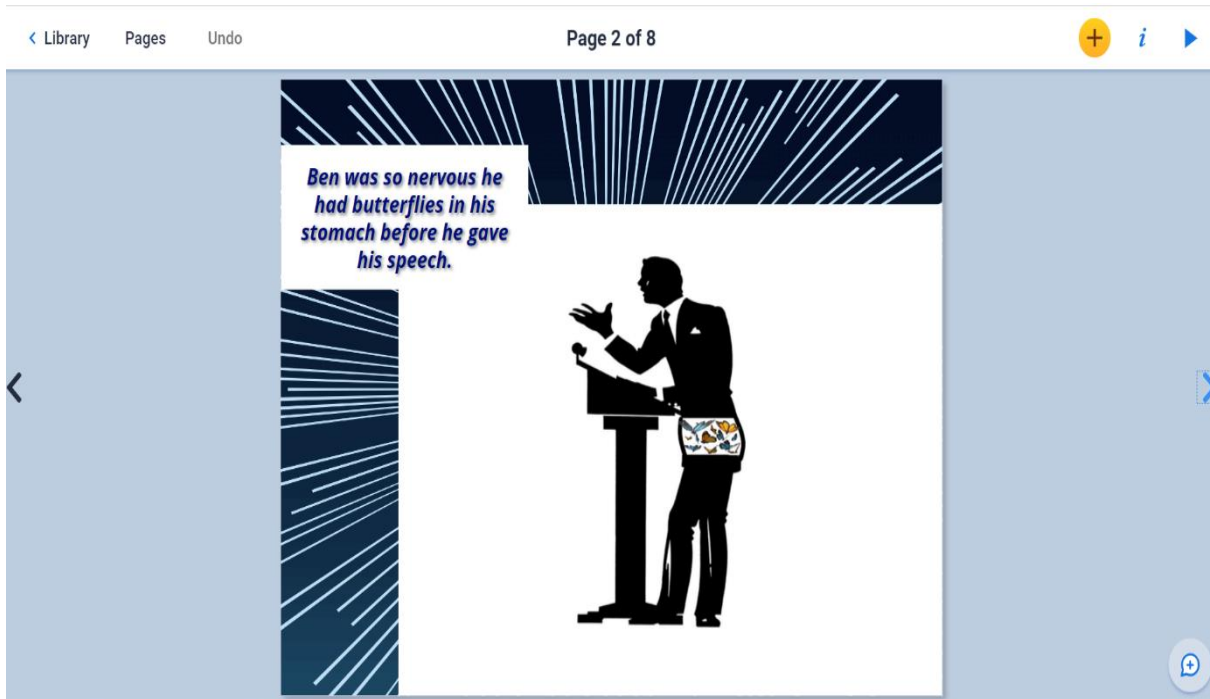
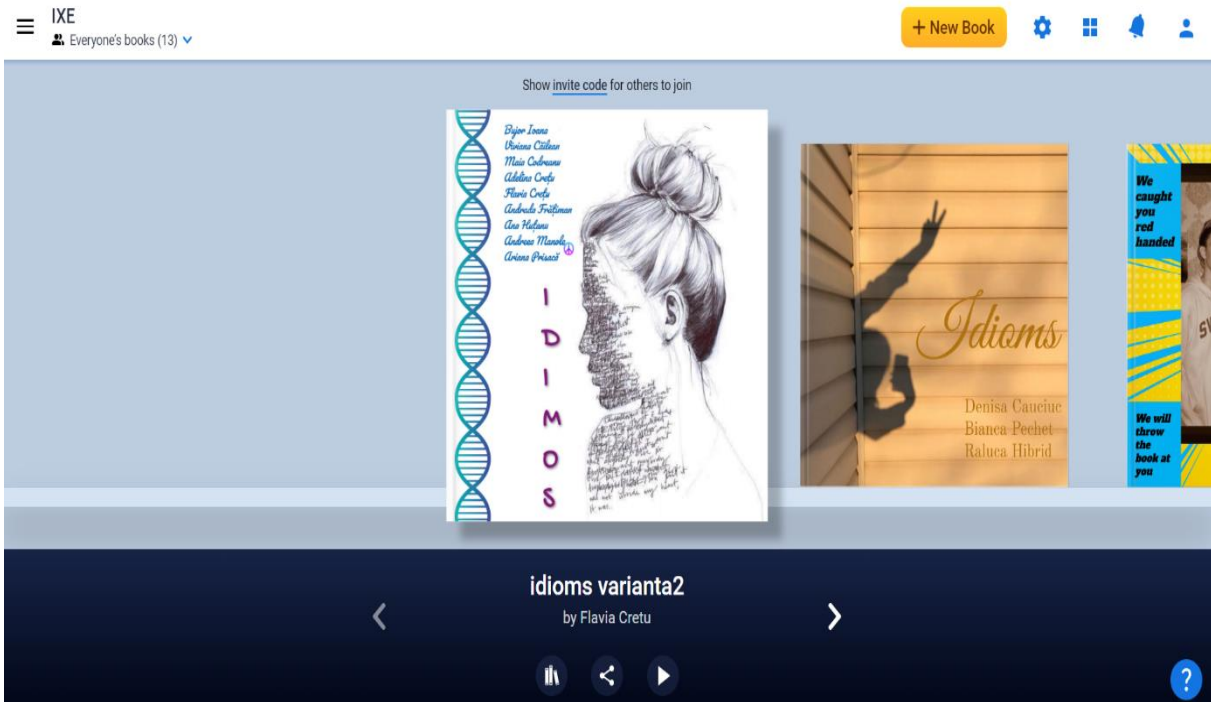
## Anexa 4



## Anexa 5







\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	2023
<b>Clasa</b>	a X-a E
<b>Profesor</b>	Ana-Maria Belcescu
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași
<b>Aria curriculară</b>	Limba și comunicare
<b>Disciplina</b>	Limba latină

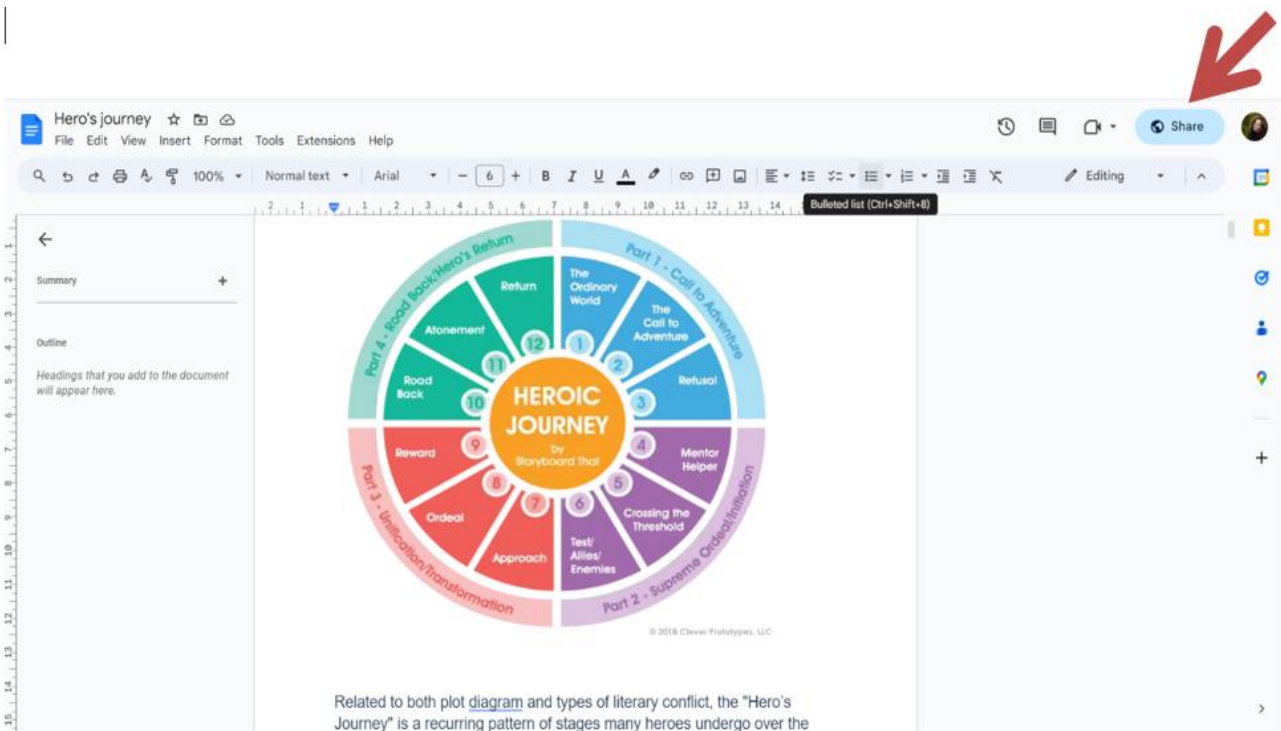
<b>Subiectul</b>	Mitologie - Argonautica		
<b>Tipul lecției</b>	Literatură		
<b>Durata secvenței</b>	20 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Zoom		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• identificarea etapelor călătoriei inițiatice avute de Iason pe baza diagramei călătoriei inițiatice a eroului universal</li> <li>• exersarea deprinderilor de comunicare și colaborare între colegi, în vederea creșterii coeziunii colectivului de elevi</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• metodă activă, joc de asociere a informațiilor de o diagrama</li> <li>• conversația euristică</li> <li>• problematizare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• telefon, Zoom;</li> <li>• Google Drive;</li> <li>• calculator;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individual</li> <li>• frontal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observarea</li> <li>• aprecierea verbală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>a. În săptămâna anterioară cere elevilor să citească „Argonautica”</p> <p>b. Cu o zi, două înainte acesta realizează activitatea pe Google Drive, astfel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se acceaza contul Google;</li> <li>- se urca activitatea pe platforma;</li> <li>- se selectează butonul „share” – se trimite linkul elevilor;</li> </ul> <p><b>Elevi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>c. Citește „Argonautica”;</li> <li>d. Rezolva cerința în grupuri</li> </ul>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
a. Explică regulile și diagrama;		a. Sunt atenți la indicațiile profesorului;	
b. Selectează grupurile de elevi		b. Lucrează în grup	
c. Pune întrebări pentru a clarifica eventualele neclarități;		c. Redactează răspunsurile în Google Drive	
d. Dă indicii în cazul în care sunt sincope.			
<b>Feed-back/evaluare</b>	Activitatea își atinge scopul dacă elevii înțeleg punctele comune între arhetip - Jason.		
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent, Internet, să nu meargă pc-ul sau TV-ul sau la nivel emoțional – elevii să nu răspundă la provocarea lansată de profesorul, să nu dorească să răspundă la cerința sau să nu fi citit cartea propusă. Cel de al doilea obstacol poate fi depășit dacă vor lucra pe grupe.		

### Bibliografie/webografie:

- „Argonautica” – Apollonius din Rhodos (<https://www.gutenberg.org/files/830/830-h/830-h.htm>)
- Google Drive – documents ([https://docs.google.com/document/d/19p\\_rJoMmHKrCcXCdPrKeMAUtef8hQKyWvPUPE7-w\\_M/edit](https://docs.google.com/document/d/19p_rJoMmHKrCcXCdPrKeMAUtef8hQKyWvPUPE7-w_M/edit))

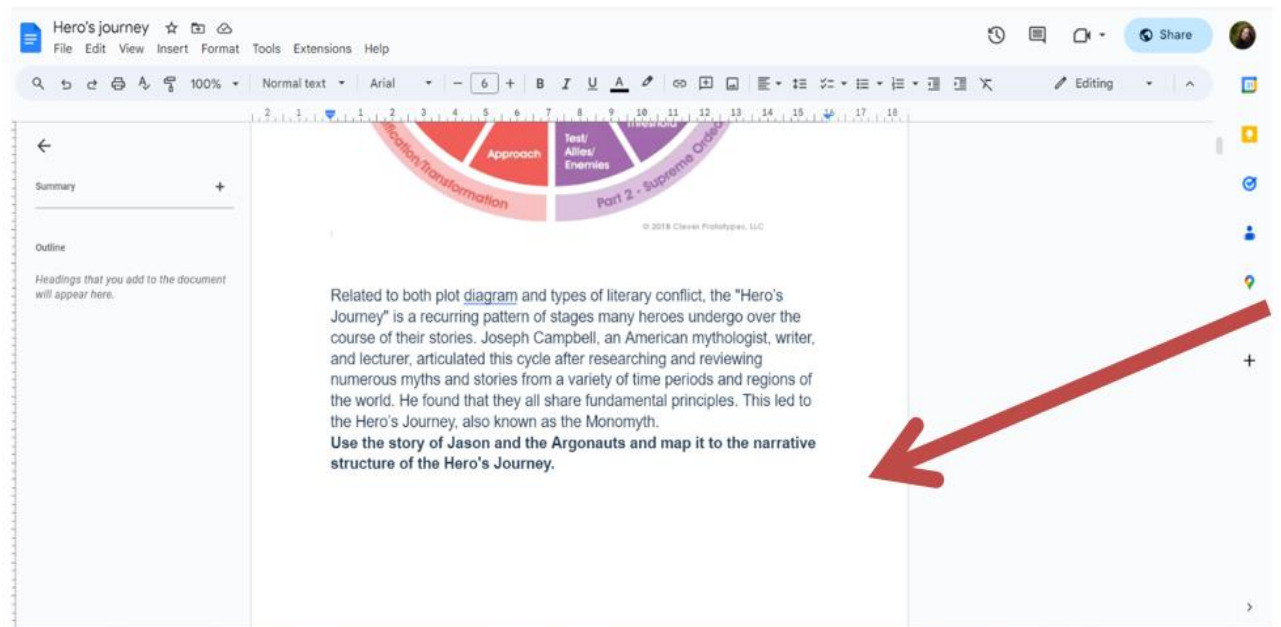
### Anexe

#### Anexa 1



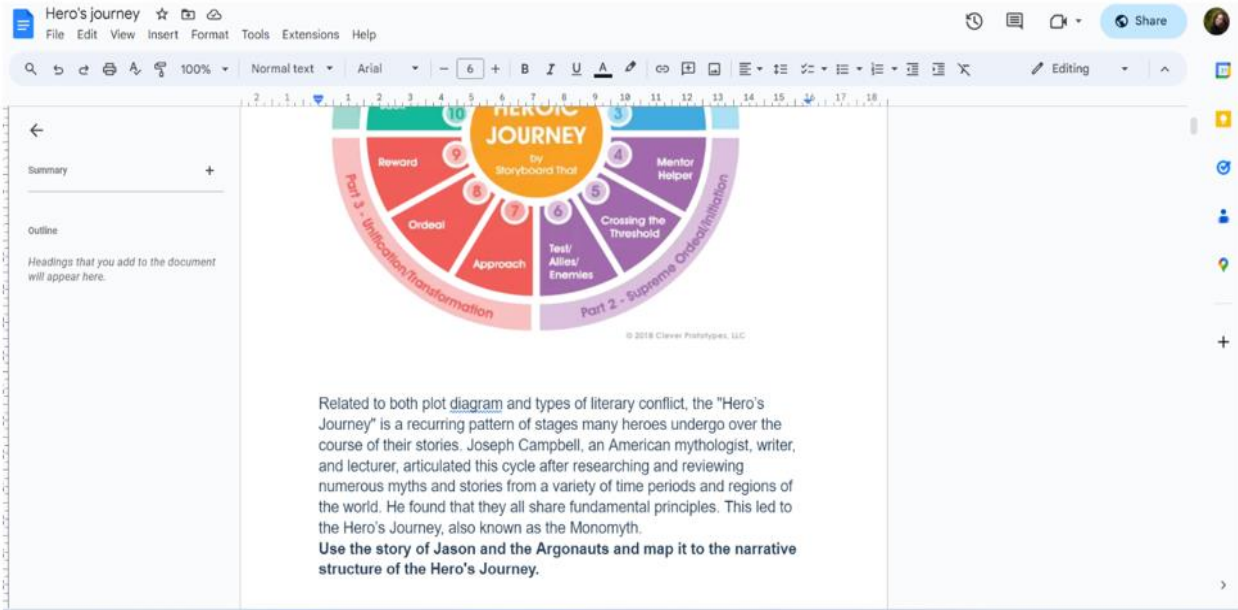
The screenshot shows a Google Docs interface with a document titled "Hero's journey". The main content is a circular diagram of the Hero's Journey, divided into four parts: Part 1 - Call to Adventure, Part 2 - Supremacy Ordeal/Initiation, Part 3 - Ultimatum/Transformation, and Part 4 - Road Back/Hero's Return. The diagram includes 12 numbered stages: 1. The Ordinary World, 2. The Call to Adventure, 3. Refusal, 4. Mentor Helper, 5. Crossing the Threshold, 6. Test/ Allies/ Enemies, 7. Approach, 8. Ordeal, 9. Reward, 10. Road Back, 11. Atonement, and 12. Return. Below the diagram, there is a paragraph of text: "Related to both plot diagram and types of literary conflict, the 'Hero's Journey' is a recurring pattern of stages many heroes undergo over the". A red arrow points to the "Share" button in the top right corner of the document.

#### Anexa 2

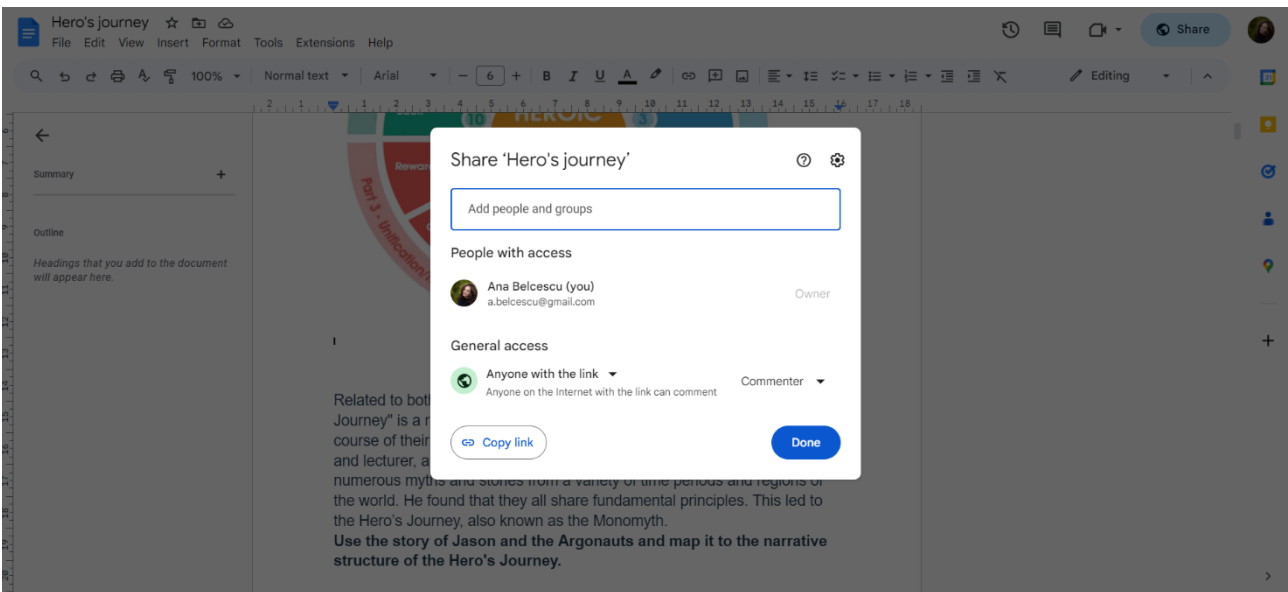


The screenshot shows a Google Docs interface with a document titled "Hero's journey". The main content is a partial view of the Hero's Journey diagram, showing the bottom half (stages 6-12). Below the diagram, there is a paragraph of text: "Related to both plot diagram and types of literary conflict, the 'Hero's Journey' is a recurring pattern of stages many heroes undergo over the course of their stories. Joseph Campbell, an American mythologist, writer, and lecturer, articulated this cycle after researching and reviewing numerous myths and stories from a variety of time periods and regions of the world. He found that they all share fundamental principles. This led to the Hero's Journey, also known as the Monomyth. Use the story of Jason and the Argonauts and map it to the narrative structure of the Hero's Journey." A red arrow points to the text.

Anexa 3



Anexa 4



\*\*\*\*\*

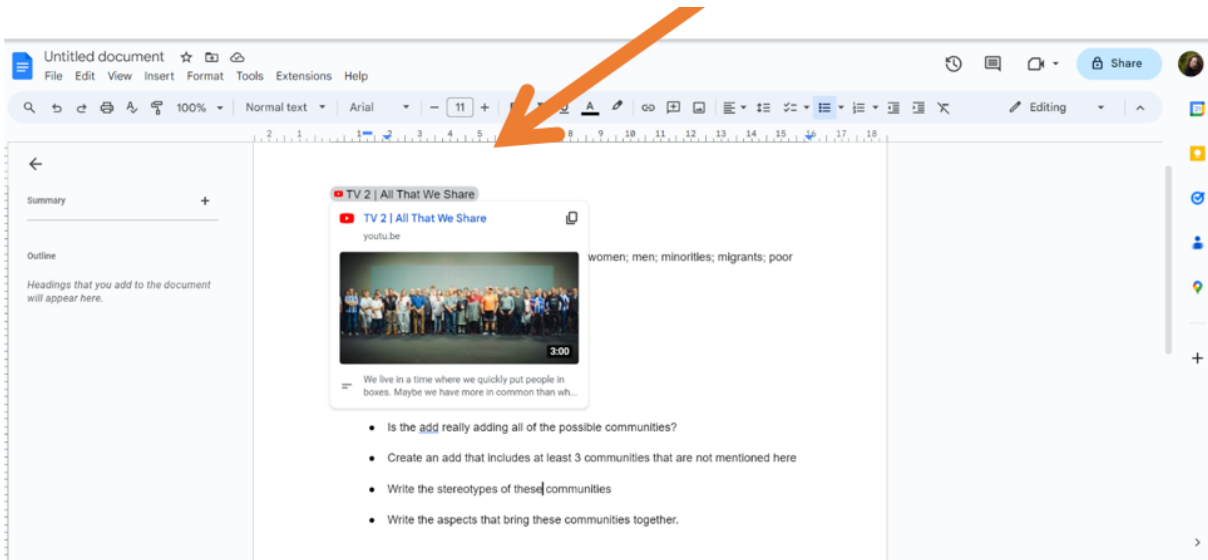
<b>Data</b>	2023
<b>Clasa</b>	a XII-a E
<b>Profesor</b>	Ana-Maria Belcescu
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași
<b>Aria curriculară</b>	Limba și comunicare
<b>Disciplina</b>	Limba engleză
<b>Subiectul</b>	Stereotirpuri

<b>Tipul lecției</b>	Predare - învățare		
<b>Durata secvenței</b>	40 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Zoom		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• cunoașterea a cel puțin două stereotipuri</li> <li>• înțelegerea conceptului de „toleranta”, a faptului ca „diferit” nu este egal cu „greșit”</li> <li>• conștientizarea manipulării existente în publicitate și mass media</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• expunerea</li> <li>• problematizarea</li> <li>• vizionarea unui film;</li> <li>• conversația catehetică, euristică.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația Youtube</li> <li>• Zoom</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontal</li> <li>• individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observarea</li> <li>• aprecierea verbală</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>a. Își selectează resursele pe care le va folosi (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=jD8tjhVO1Tc&amp;ab_channel=TV2Play">https://www.youtube.com/watch?v=jD8tjhVO1Tc&amp;ab_channel=TV2Play</a>)</p> <p>b. Realizează activitatea utilizand Google Documents - o face publică pentru a o putea folosi la oră;</p> <p><b>Elevii:</b></p> <p>a. Trebuie să aibă un calculator/ laptop/ telefon smart, cu o conexiune la Internet;</p>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
a. Imparte elevii în grupe		a. Elevii discuta în grup pe marginea subiectului propus	
b. Cere elevilor definiția cuvântului „stereotip”		b. Redactează răspunsurile în documentul Google	
c. Propune câteva subiecte generale (e.g.: „femei”, „bărbați”, „minorități”, „imigranți”, etc) și cere elevilor să scrie tot ce cred despre subiectele în discuție		c. Se uită la film; răspund la întrebările redactate în documentul Google	
d. Pune clipul de pe Youtube și moderează discutia		d. Discută liber.	
<b>Feed-back/evaluare</b>	Profesorul observă răspunsurile elevilor pentru a vedea ce știu despre subiectul propus, cât de atenți au fost când au vizionat filmul și la ce întrebări au răspuns cu ușurință.		
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent, Internet, să nu meargă pc-ul sau TV-ul, la nivel emoțional – elevii să nu fie interesați de subiectul propus sau formal – să nu le placă subiectul propus.		

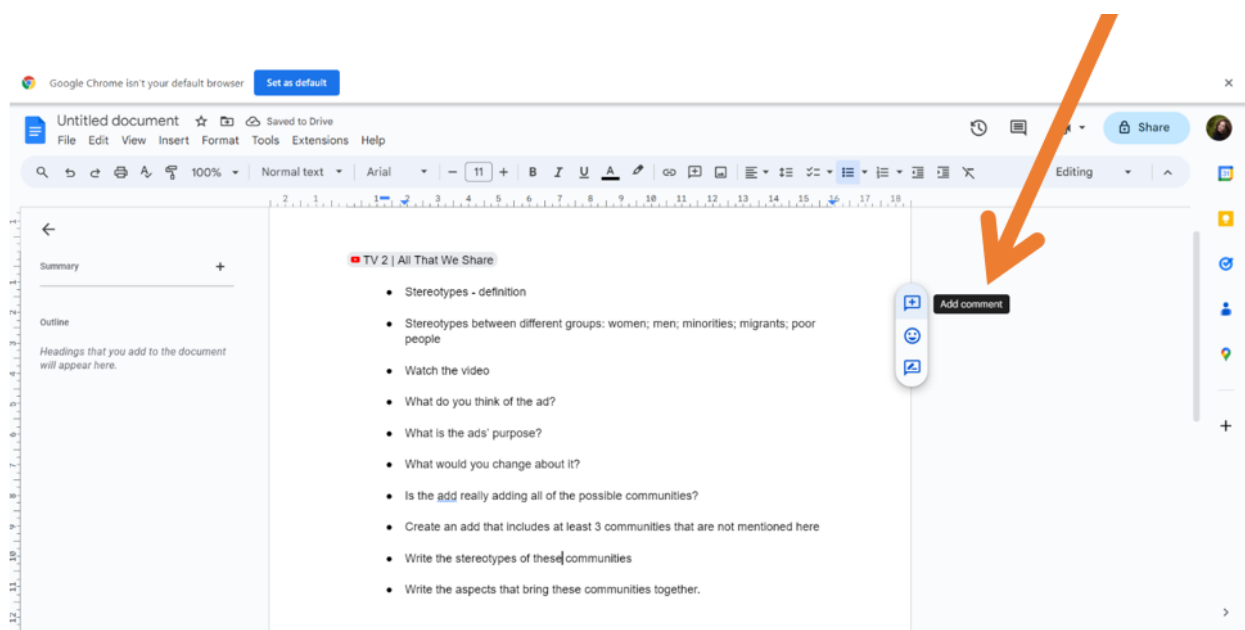
**Bibliografie/webografie:**

- <https://youtu.be/jD8tjhVO1Tc?si=USI148rSiqr0IQYC>
- <https://docs.google.com/document/d/1tdpfgl2XsU4IxbO1kV8VcToZx63mTHLQf7Fn4H5tYyo/edit>

## Anexe Anexa 1

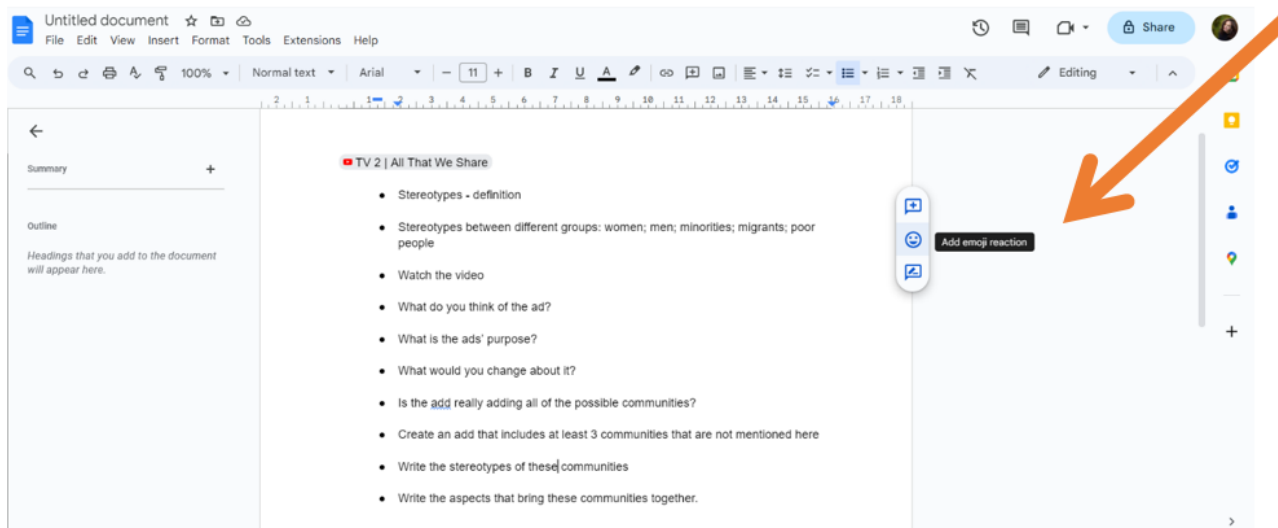


## Anexa 2





Anexa 3



\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	2023		
<b>Clasa</b>	a X-a E		
<b>Profesor</b>	Ana-Maria Belcescu		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Limba și comunicare		
<b>Disciplina</b>	Limba latină		
<b>Subiectul</b>	Iulius Caesar		
<b>Tipul lecției</b>	Sistematizare		
<b>Durata secvenței</b>	15 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Zoom		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asimilarea unor expresii atribuite lui Iulius Caesar</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
• conversația catehetică;	• aplicația PhotoGrid • platforma Classroom; • calculator	• pe echipe	• observarea • aprecierea
<b>Pregătirea secvenței</b>	<b>Profesor:</b> c. Dă sarcinile echipelor de elevi: ilustrarea unei expresii celebre atribuita lui Iulius Caesar		
	<b>Elevii:</b> Trebuie să aleagă o expresie și să explice de ce au ales-o; trebuie să îndeplinească sarcina		
<b>Derularea secvenței</b>			

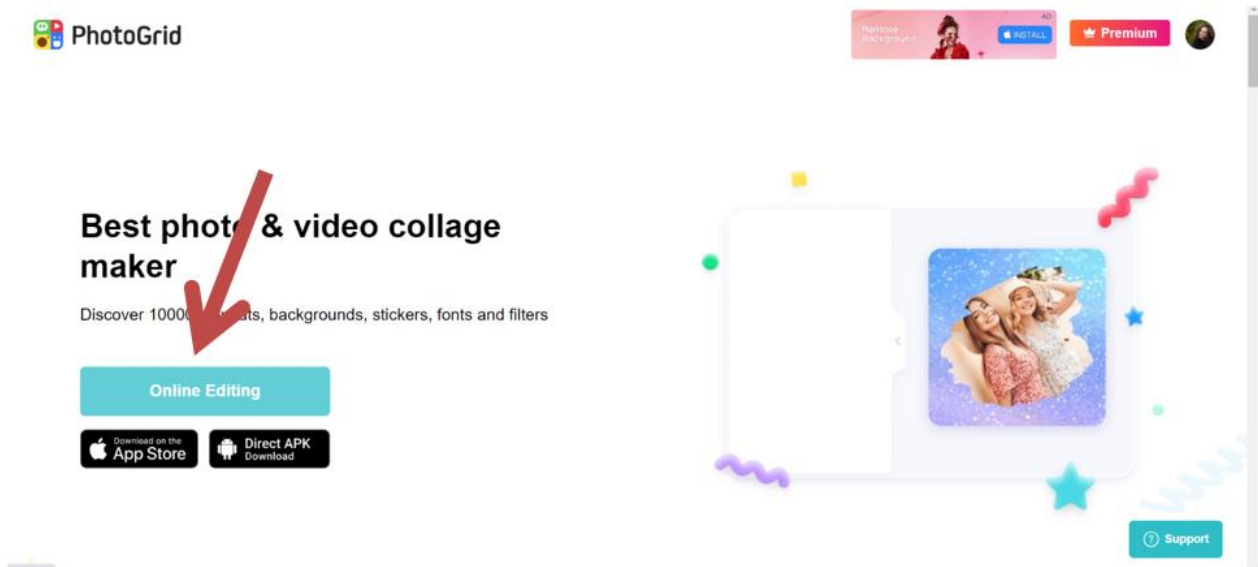
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
g. Dă sarcinile elevilor	a. Alege expresia, fotografia și explică alegerea făcută
h. Monitorizează prezentările	Discută împreună despre expresiile alese și modul de reprezentare
<b>Feed-back/evaluare</b>	Răspunsurile clare, concise sunt elemente care ne indică faptul că ne-am atins scopurile propuse.
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Dezinteresul pentru activitate

### Bibliografie/webografie:

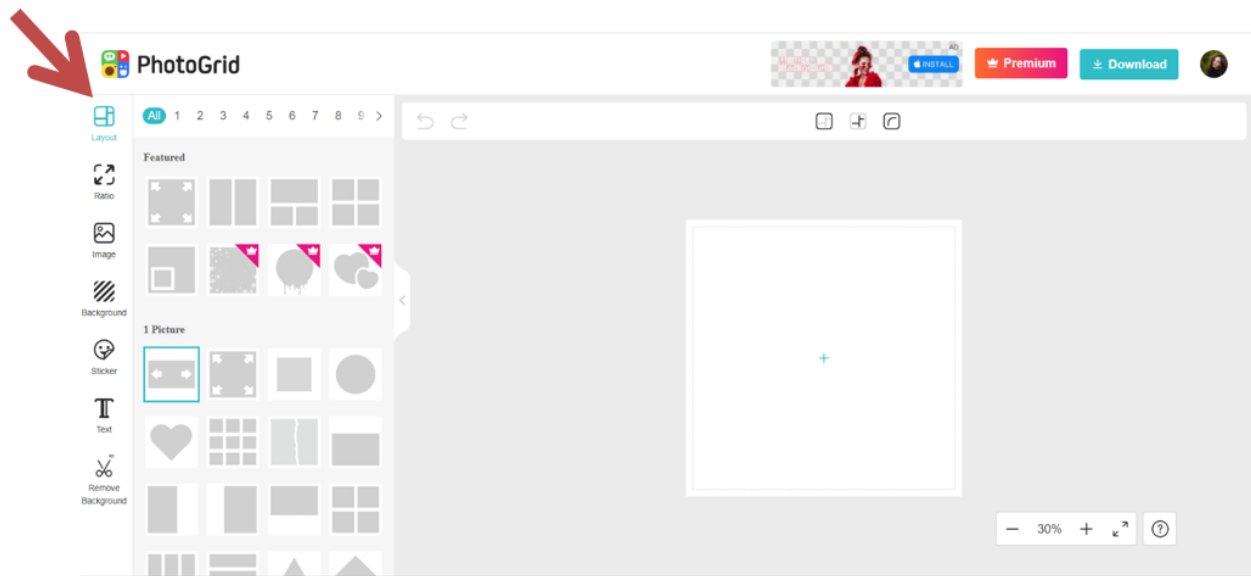
- <https://www.photogrid.app>

### Anexe

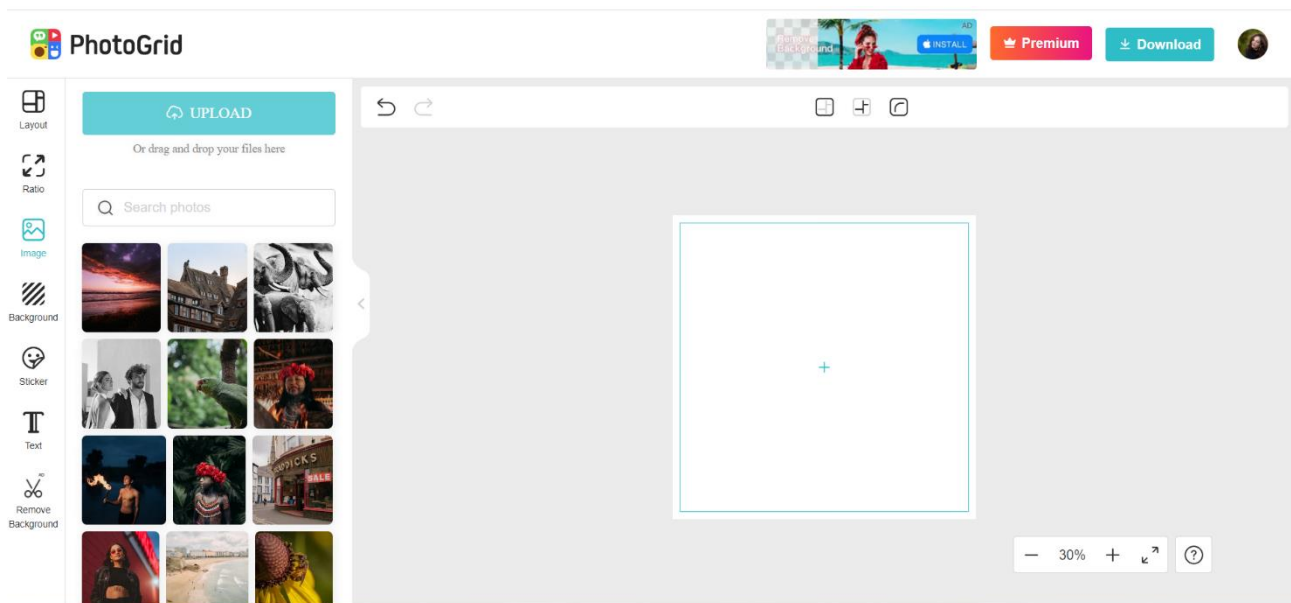
#### Anexa nr. 1



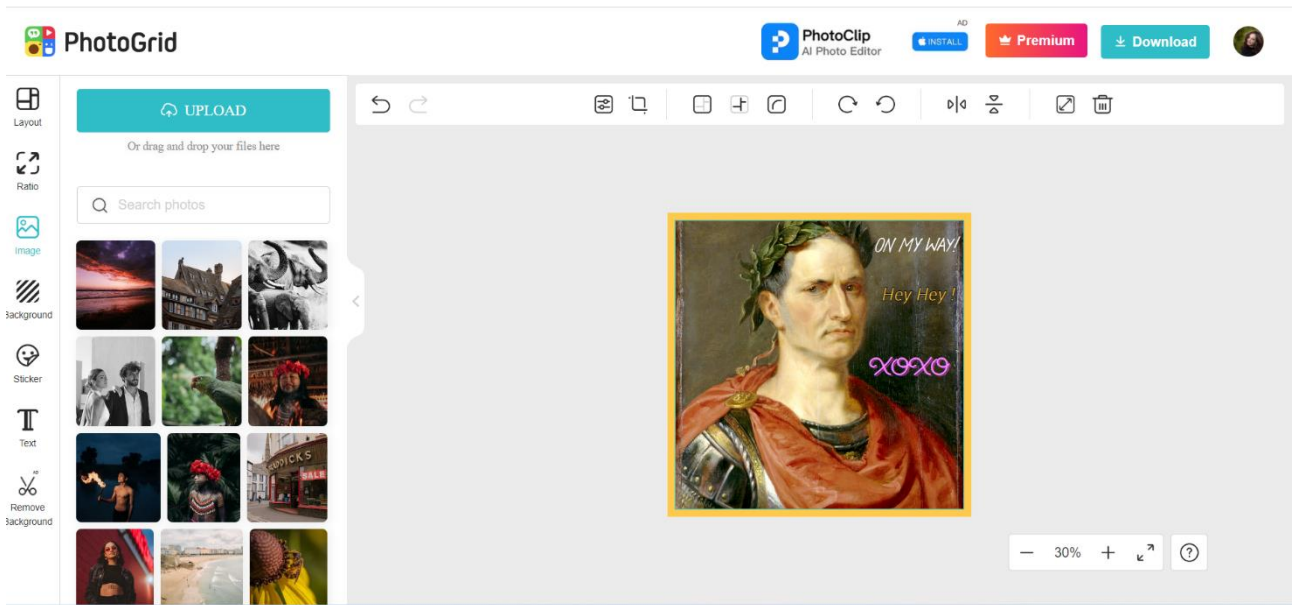
## Anexa 2



## Anexa 3



Anexa 4



Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale –  
disciplina Chimie – prof. dr. Geanina Grigoraș

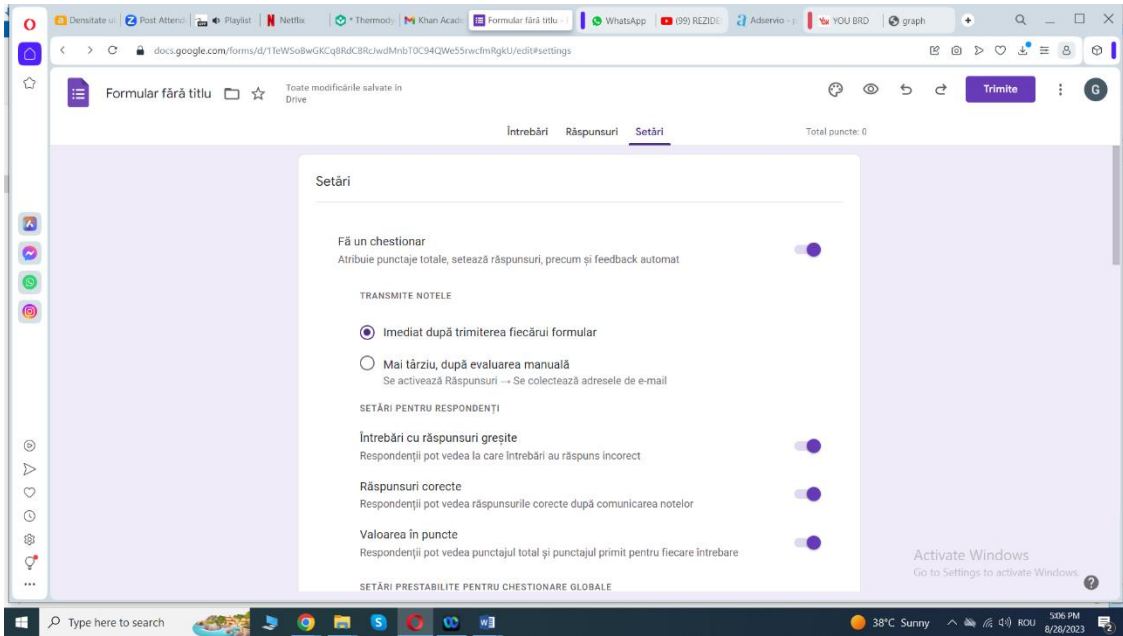
<b>Data</b>	2023		
<b>Clasa</b>	a X- a		
<b>Profesor</b>	Geanina Grigoraș		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Matematică și științe ale naturii		
<b>Disciplina</b>	Chimie		
<b>Subiectul</b>	Test de evaluare a cunoștințelor - Alcani		
<b>Tipul lecției</b>	testarea cunoștințelor		
<b>Durata secvenței</b>	50 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	Cunoașterea noțiunilor despre alcani		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• conversația</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• platforma Google Forms</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observația</li> <li>• nota din foaia de calcul</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b> Profesorul creează testul în platforma Google Forms și o trimite elevilor pe mail</p> <p><b>Elevi:</b> rezolvă sarcinile de lucru</p>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
Profesorul trimite elevilor testul pe google mail		Intră în google forms și rezolvă sarcinile de lucru	
<b>Feed-back/evaluare</b>	Se notează elevii . Se discută greșelile din itemi		
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Conexiune slabă la internet		

**Bibliografie/webografie:**

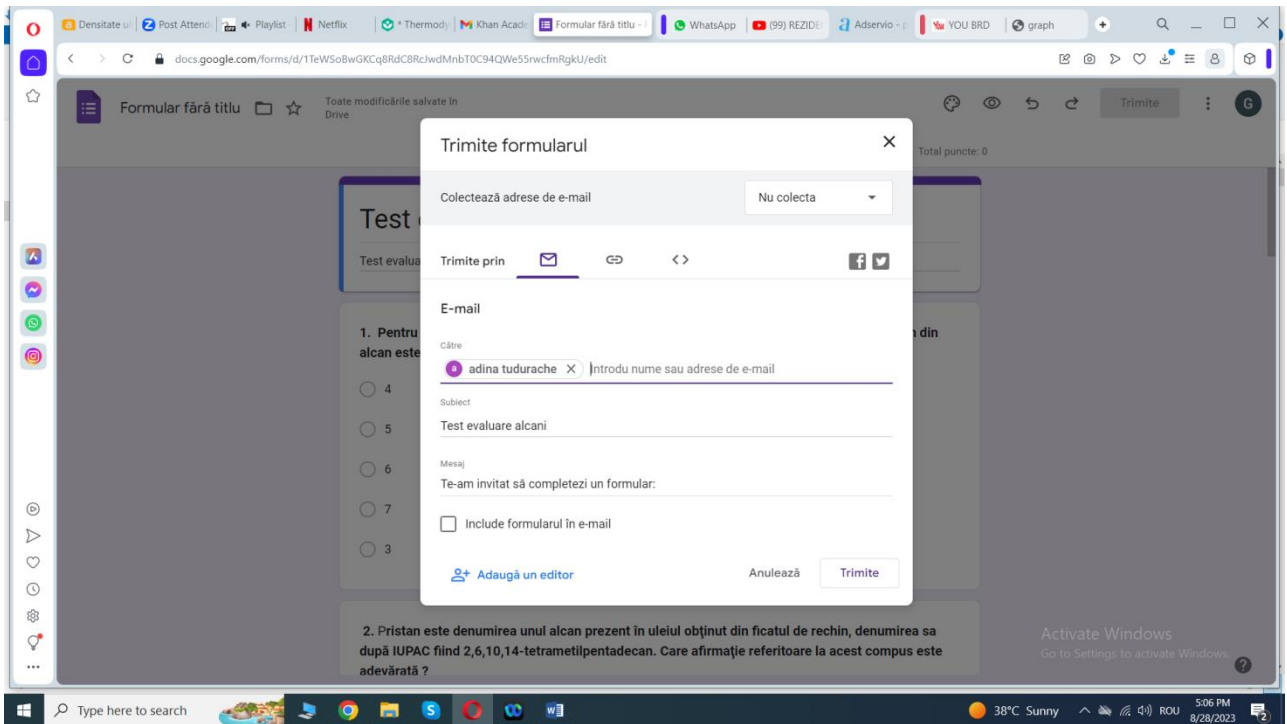
<https://www.google.com/forms/about/>

Anexe:

Anexa 1

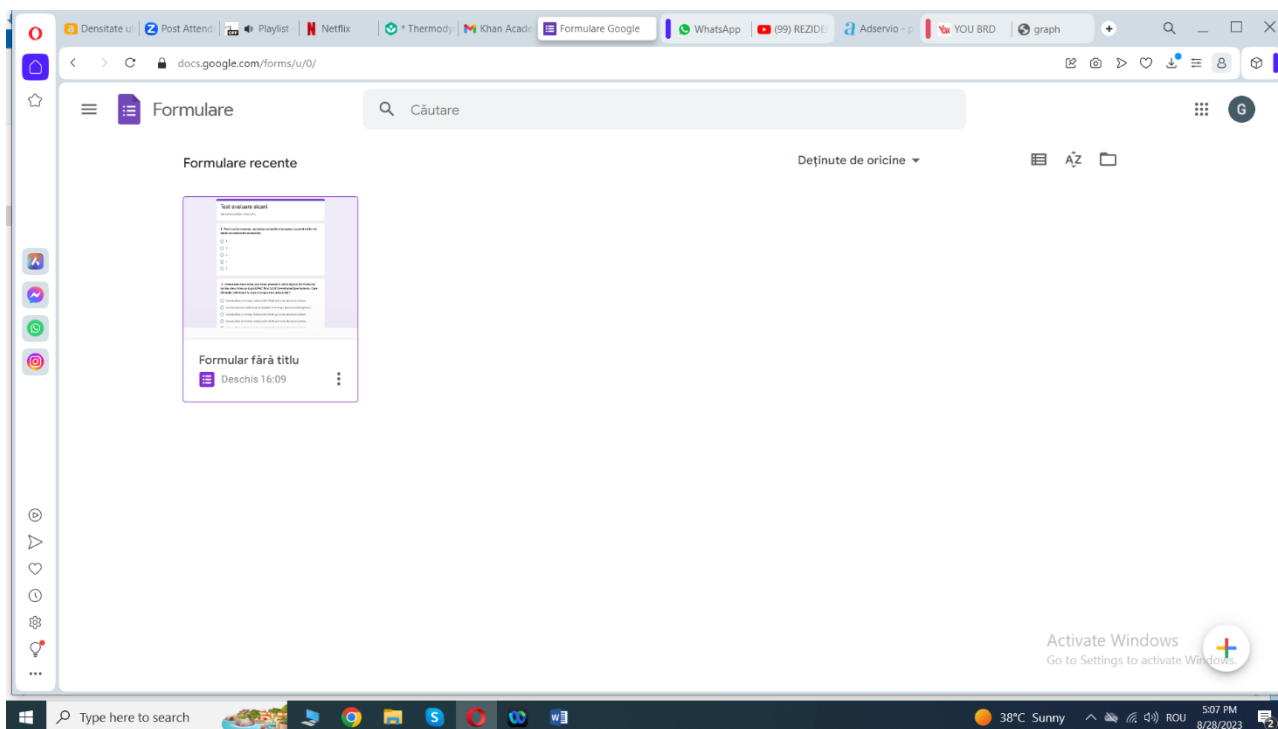


Anexa 2





Anexa 3



\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	2023		
<b>Clasa</b>	a VIII- a		
<b>Profesor</b>	Geanina Grigoraș		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Matematică și științe ale naturii		
<b>Disciplina</b>	Chimie		
<b>Subiectul</b>	Test inițial		
<b>Tipul lecției</b>	testare cunoștințelor		
<b>Durata secvenței</b>	15 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	Cunoașterea noțiunilor studiate în clasa a 7-a (atomi, ioni, soluții, formule chimice)		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• jocul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația <a href="https://wordwall.net/ro/">https://wordwall.net/ro/</a></li> <li>• platforma adservio</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontal</li> <li>• individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observația</li> <li>• aprecierea verbală</li> </ul>
<b>Profesor:</b>			

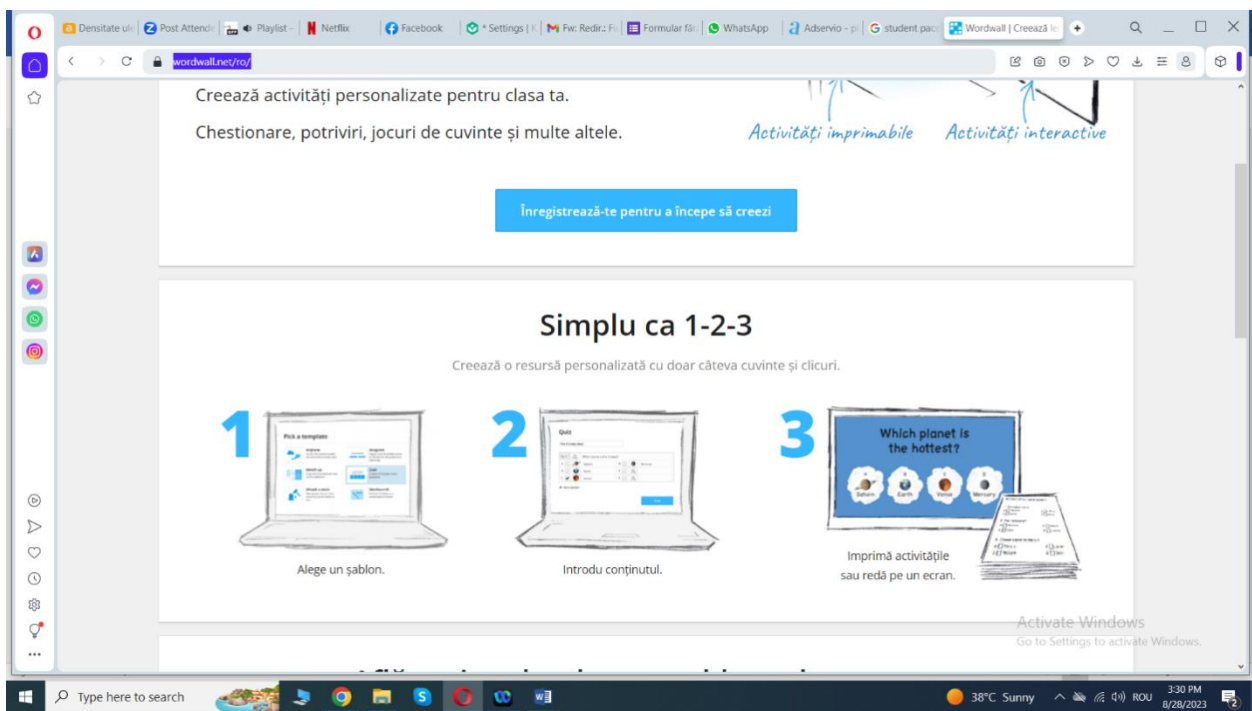
<b>Pregătirea secvenței</b>	Profesorul creează testul în aplicația <a href="https://wordwall.net/ro/">https://wordwall.net/ro/</a> ( vezi anexe)
	<b>Elevi:</b> Intră în aplicații și rezolvă sarcinile de lucru
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
Profesorul trimite elevilor linkurile respective	Intră în aplicații și rezolvă sarcinile de lucru
<b>Feed-back/evaluare</b>	Se notează elevii care au primit cel mai mare punctaj Se discută greșelile din itemi
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Conexiune slabă la internet

**Bibliografie/webografie:**

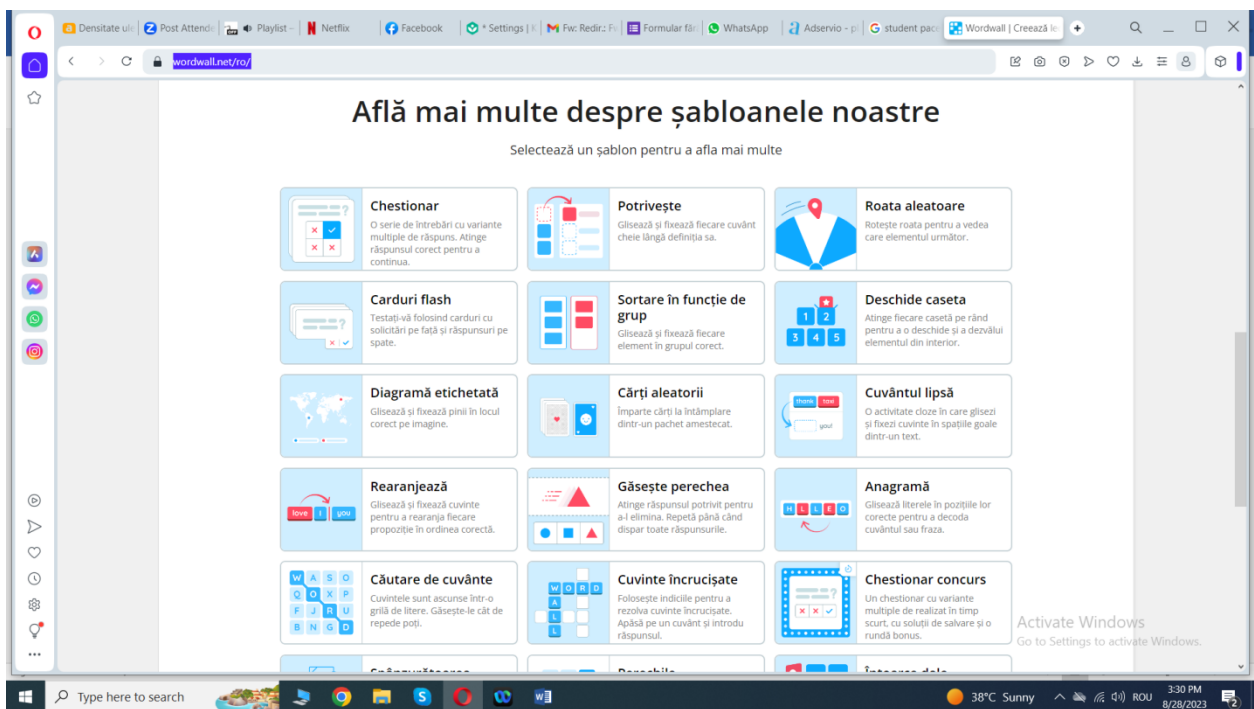
<https://wordwall.net/ro/>

**Anexe:**

**Anexa 1**



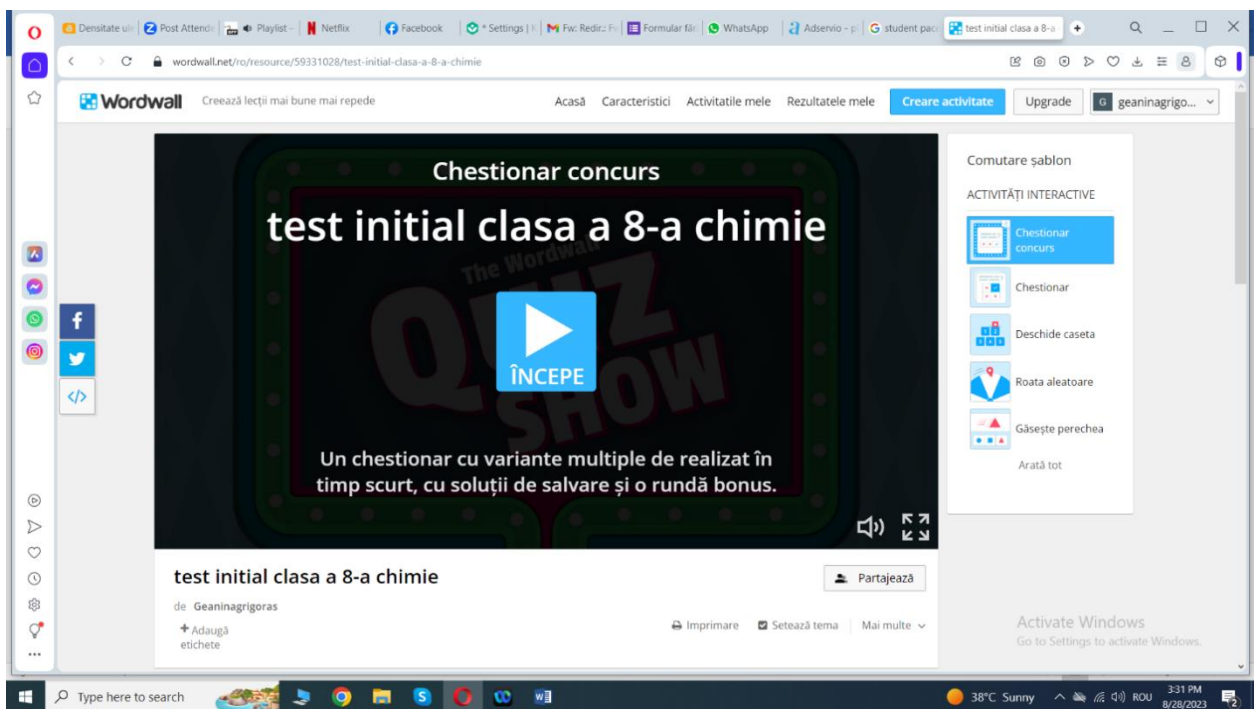
## Anexa 2



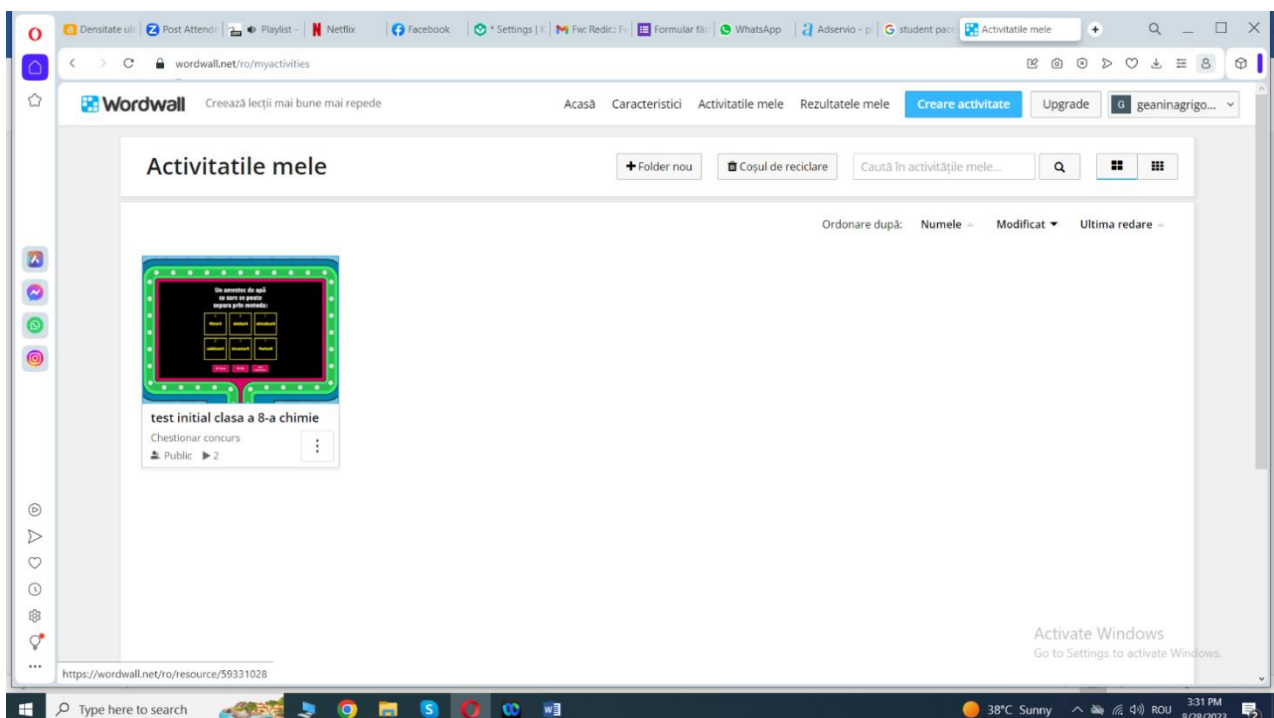
## Anexa 3



## Anexa 4



## Anexa 5



Anexa 6



\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	2023		
<b>Clasa</b>	a IX-a, pregătire pentru olimpiada națională		
<b>Profesor</b>	Geanina Grigoraș		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Matematică și științe ale naturii		
<b>Disciplina</b>	Chimie		
<b>Subiectul</b>	Pregătire suplimentară pentru olimpiada națională de chimie		
<b>Tipul lecției</b>	Recapitulare și testarea cunoștințelor		
<b>Locul desfășurării</b>	acasă ca temă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aprofundare cunoștințelor de termochimie</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
• studiu individual	• aplicația <a href="https://www.khanacademy.org">https://www.khanacademy.org</a>	• individual	• observația • aprecierea verbală
<b>Pregătirea secvenței</b>	<b>Profesor:</b>		

	<p>Profesorul caută conținuturi adecvate pentru studiul și aprofundarea noțiunilor de termochimie</p> <p><a href="https://www.khanacademy.org/science/ap-chemistry-beta/x2eef969c74e0d802:thermodynamics">https://www.khanacademy.org/science/ap-chemistry-beta/x2eef969c74e0d802:thermodynamics</a></p>
	<p><b>Elev:</b></p> <p>Intră în aplicație și rezolvă sarcinile de lucru</p>
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
Profesorul trimite elevilor linkul respective	Intră în aplicație. își creează cont și rezolvă sarcinile de lucru
<b>Feed-back/evaluare</b>	Se discută cu elevul porțiunile unde a întâmpinat dificultăți
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	- Conținuturile fiind prezentate în limba engleză., pot interveni dificultăți în înțelegerea unor pasaje.

**Bibliografie/webografie:**

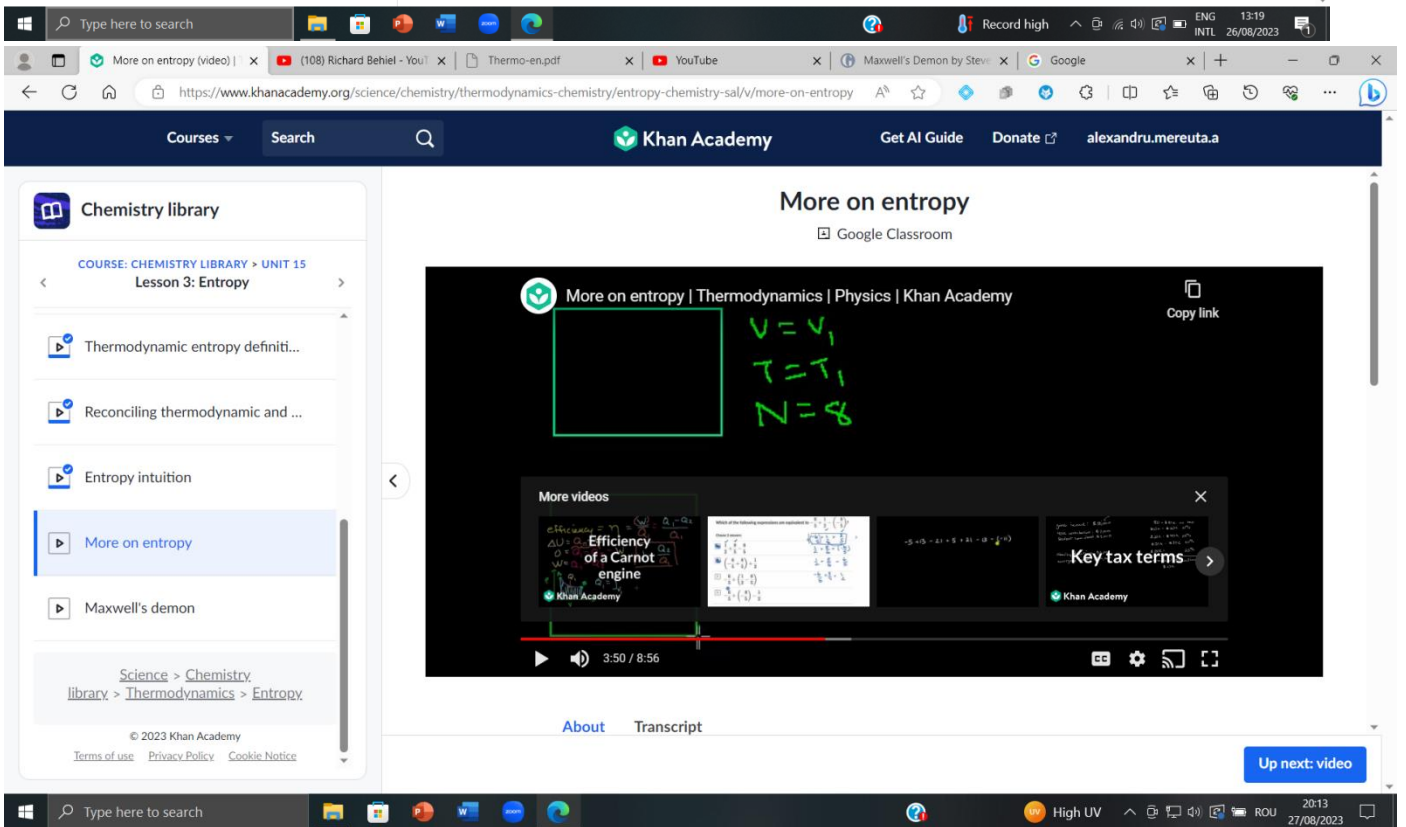
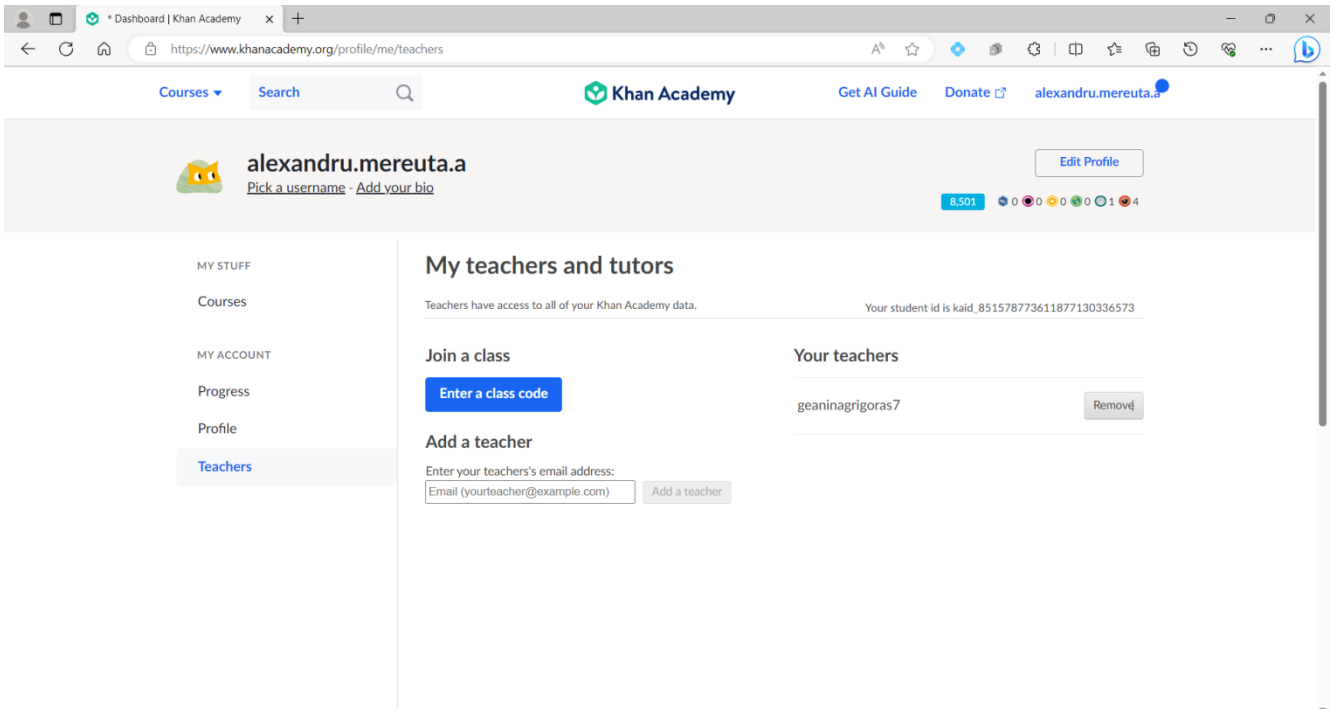
<https://www.khanacademy.org>

**Anexe:**

The screenshot displays the profile page of a user named alexandru.mereuta.a on Khan Academy. The profile shows a score of 22,101 and various achievement badges. The 'Badges' section includes Challenge Patches, Black Hole Badges, Sun Badges, Earth Badges, Moon Badges, and Meteorite Badges. The 'Meteorite Badges' section lists several specific achievements with their respective counts and last achieved dates:

- Great Listener (x2, last achieved 13 hours ago)
- Nice Listener (x3, last achieved 13 hours ago)
- Ten to the Fourth (last achieved 13 hours ago)
- Act I Scene I (last achieved 8 days ago)
- Just Getting Started (100, Achieve mastery in 3 unique skills)
- Making Progress (1000, Achieve mastery in 7 unique skills)
- Nice Streak
- Cypress
- Benjamin Franklin





The screenshot shows the Khan Academy homepage. The navigation bar includes 'Courses', 'Search', and the user's name 'alexandru.mereuta.a'. The main content area is a grid of course categories:

- MATH: PRE-K - 8TH GRADE:** Pre-K through grade 2 (Khan Kids), Early math review, 2nd grade, 3rd grade, 4th grade, 5th grade, 6th grade, 7th grade, 8th grade, See Pre-K - 8th Math.
- MATH: GET READY COURSES:** Get ready for 3rd grade, 4th grade, 5th grade, 6th grade, 7th grade.
- MATH: HIGH SCHOOL & COLLEGE:** Algebra 1, Geometry, Algebra 2, Integrated math 1, Integrated math 2, Integrated math 3, Algebra basics, Trigonometry, Precalculus, High school statistics, Statistics & probability, College algebra (NEW), AP@/College Calculus AB, AP@/College Calculus BC, AP@/College Statistics, Multivariable calculus, Differential equations.
- SCIENCE:** Middle school biology - NGSS (NEW), Middle school Earth and space science - NGSS (NEW), Middle school physics - NGSS (NEW), High school biology, High school biology - NGSS, High school physics, High school physics - NGSS, AP@/College Biology, AP@/College Chemistry, AP@/College Environmental Science, AP@/College Physics 1, Health and Medicine, See all Science.
- COMPUTING:** (Empty category)
- ARTS & HUMANITIES:** US history, AP@/College US History, US government and civics, AP@/College US Government & Politics, World History Project - Origins to the Present, World History Project - 1750 to the Present, AP@/College World History (NEW), Big History Project, Art history, AP@/College Art History, See all Arts & Humanities.
- ECONOMICS:** Macroeconomics, AP@/College Macroeconomics.
- READING & LANGUAGE ARTS:** Up to 2nd grade (Khan Kids), 2nd grade, 3rd grade, 4th grade, 5th grade, 6th grade, 7th grade, 8th grade, 9th grade, Grammar, See all Reading & Language Arts.
- LIFE SKILLS:** AI for education (NEW), Social & emotional learning (Khan Kids), Internet safety (NEW).

The screenshot shows the 'Chemistry library' page on Khan Academy. The left sidebar lists 8 units:

- UNIT 1: Atoms, compounds, and ions
- UNIT 2: More about atoms
- UNIT 3: More about molecular composition
- UNIT 4: Mass spectrometry
- UNIT 5: Chemical reactions and stoichiometry
- UNIT 6: More about chemical reactions
- UNIT 7: Electronic structure of atoms
- UNIT 8: Periodic table

The main content area shows a list of topics under 'Thermodynamics | Chemistry':

- Pressure-volume work
- Macrostates and microstates
- Quasistatic and reversible processes
- Work from expansion
- PV-diagrams and expansion work

The 'Enthalpy' section is expanded, showing a 'Learn' list:

- Calorimetry and enthalpy introduction
- Enthalpy
- Heat of formation
- Hess's law and reaction enthalpy change
- Worked example: Using Hess's law to calculate enthalpy of reaction
- Bond enthalpy and enthalpy of reaction
- Bond enthalpies

\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	2023		
<b>Clasa</b>	a IX-a		
<b>Profesor</b>	Geanina Grigoraș		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Științe ale naturii		
<b>Disciplina</b>	Chimie		
<b>Subiectul</b>	Tipuri de reacții chimice		
<b>Tipul lecției</b>	Recapitulare		
<b>Durata secvenței</b>	50 min		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• exersarea, fixarea și sistematizarea cunoștințelor din clasa a 8-a despre reacții chimice</li> <li>• identificarea unor proprietăți în contexte cunoscute</li> <li>• utilizarea simbolurilor specifice chimiei pentru reprezentarea unor elemente, substanțe simple sau compuse</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• problematizarea</li> <li>• expunerea</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația Canva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individual</li> <li>• frontal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observarea</li> <li>• aprecierea</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația imgflip.com.</li> <li>• calculator</li> <li>• TV</li> <li>• telefoane mobile</li> </ul>		
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>a. Cu o oră înainte profesorul le dă sarcina de lucru: Grupe de câte 4 elevi vor construi un mic text cu imagini despre utilizările practice ale unor reacții chimice</p> <p>b. le explică pașii pentru realizarea unui meme pe imgflip.com:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se intră pe link-ul imgflip.com;</li> <li>- în partea dreaptă există un buton – make a meme, pe care se apasă;</li> <li>- se alege fie o imagine din cele existente în partea dreaptă, fie se poate încărca una din calculatorul personal (add image – se află în partea stângă);</li> <li>- adaugă textul în caseta text #1. (vezi Anexa nr. 1)</li> </ul> <p>c. meme-urile sunt colectate și se va completa prezentarea ”Tipuri de reacții chimice” în Canva.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se intră pe aplicația canva.com<sup>i</sup>;</li> <li>- se accesează secțiunea prezentări din bara de meniu ce se află în partea superioară a paginii (vezi Anexa nr. 2);</li> <li>- se alege șablonul dorit și se încarcă imaginile, respectiv textele, folosindu-se meniul din parte stângă a imaginii ca pagini noi în prezentarea deja utilizată pentru recapitulare;</li> <li>- la final trebuie descărcat documentul în format pdf, folosindu-se butonul din partea stângă sus (fișier/ descarcă – Anexa nr. 3). Fiecare pagină este un document individual, dar pot fi puse într-un ppt (Anexa nr. 4);</li> </ul> <p>Prezentarea se va găsi pe adservio în secțiunea ”fișiere” la care va avea acces clasa și profesorul</p>		
	<p><b>Elevi:</b></p> <p>a. Înainte de oră, secvențele cu utilizări ale reacțiilor chimice;</p> <p>b. realizează meme-ul, folosind aplicație imgflip.com.</p>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
g. Profesorul deschide documentul realizat în Canva <sup>ii</sup> : <a href="https://www.canva.com/design/DAFrzHwGheU/fDr-tcqvva979d5AUh0tFQ/edit?utm_content=DAFrzHwGheU&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton">https://www.canva.com/design/DAFrzHwGheU/fDr-tcqvva979d5AUh0tFQ/edit?utm_content=DAFrzHwGheU&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton</a>		a. Elevii recapitulează scriind în caiete ecuațiile reacțiilor și la tablă	
b. Numește elevii care să scrie ecuații la tablă;		b. Scriu ecuații în caiete și pe tablă	
c. Numește elevii care să prezinte meme-urile		c. prezintă materialele realizate în imgflip	

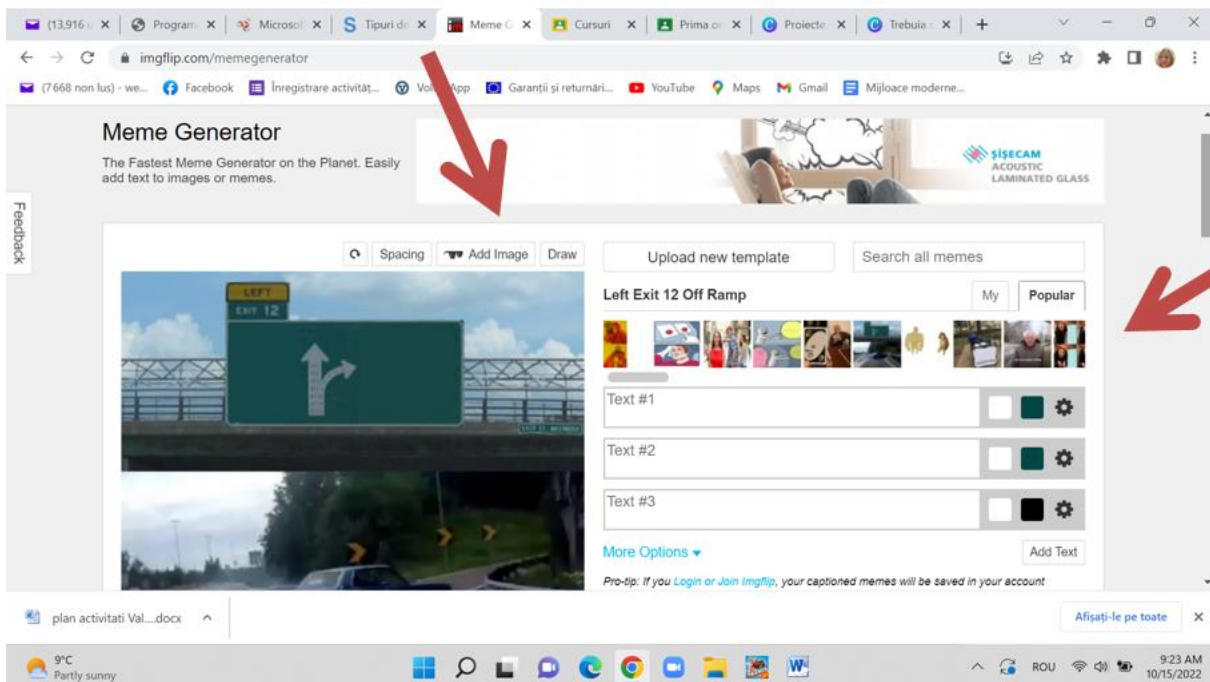
d. Precizează tema pentru acasă ( de scris ecuațiile reacțiilor posibile din ultima pagină a prezentării)	
<b>Feed-back/evaluare</b>	Se consideră că obiectivul a fost atins dacă elevii încep să răspundă în clasă.
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent, Internet, să nu meargă pc-ul sau TV-ul .

**Bibliografie/webografie:**

- [www.imgflip.com](http://www.imgflip.com);
- [www.canva.com](http://www.canva.com);
- [www.adservio.ro](http://www.adservio.ro)

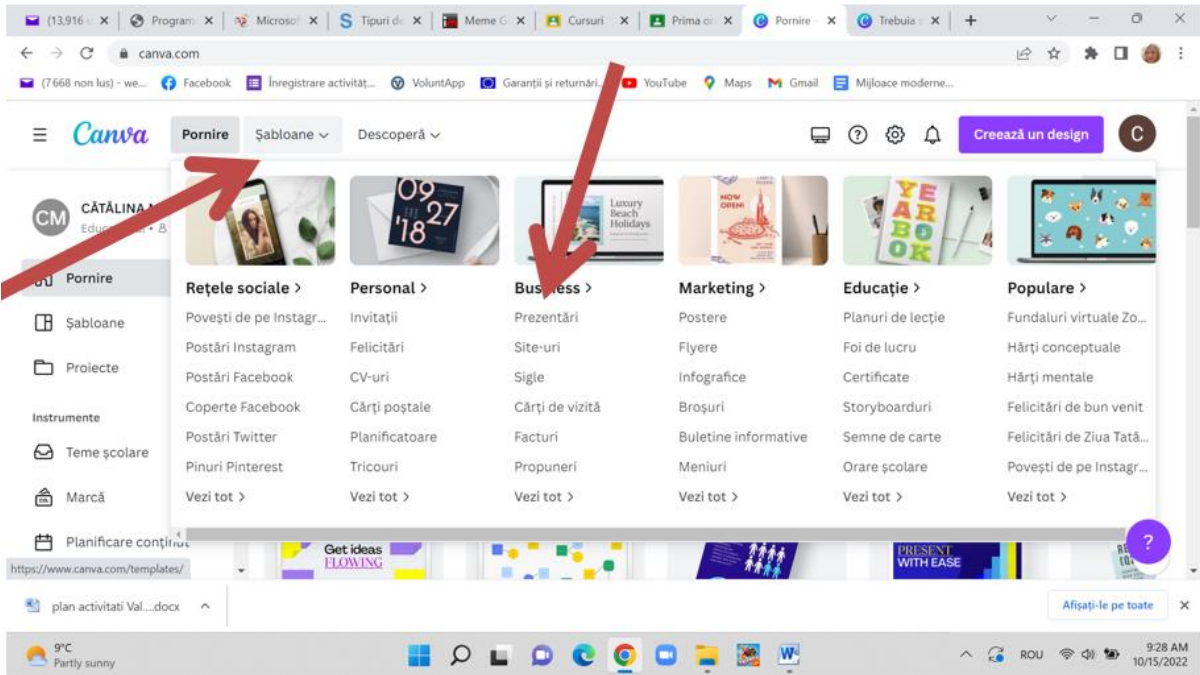
**Anexe**

**Anexa 1**

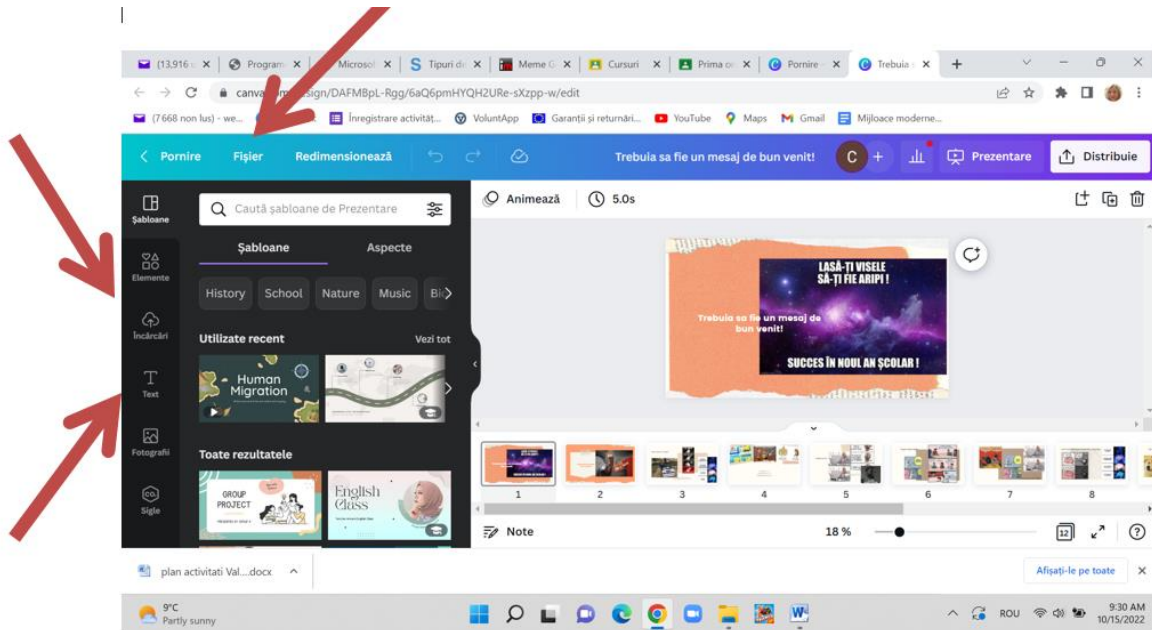




## Anexa 2

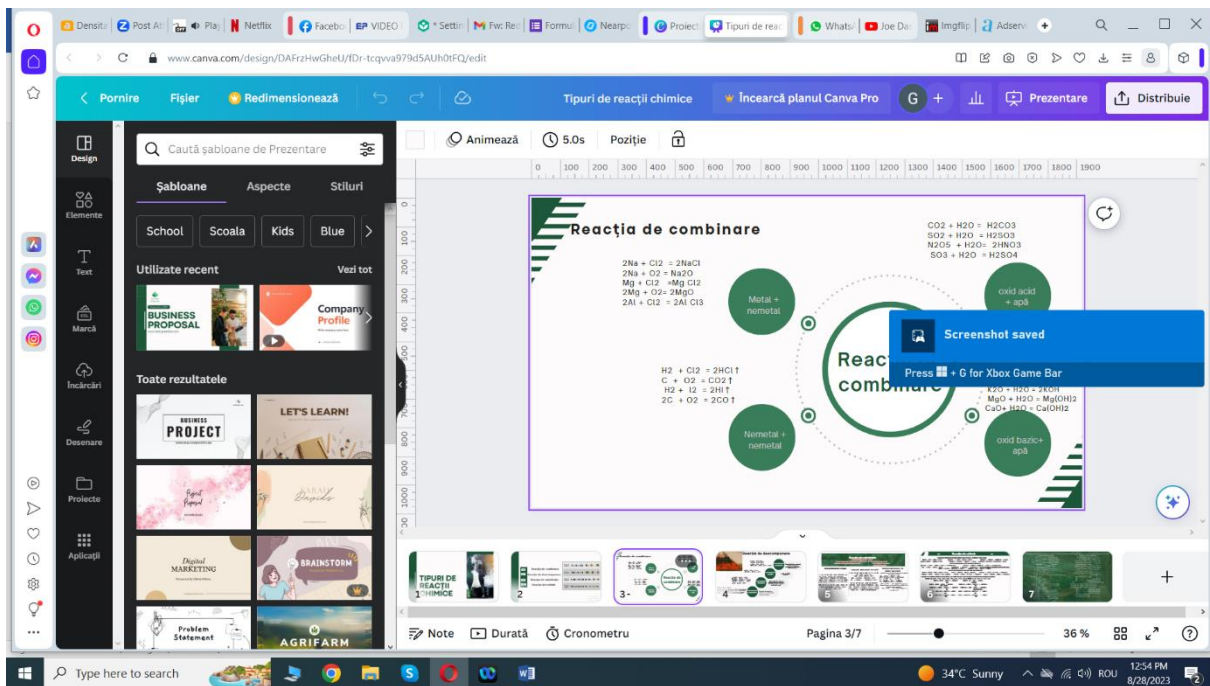
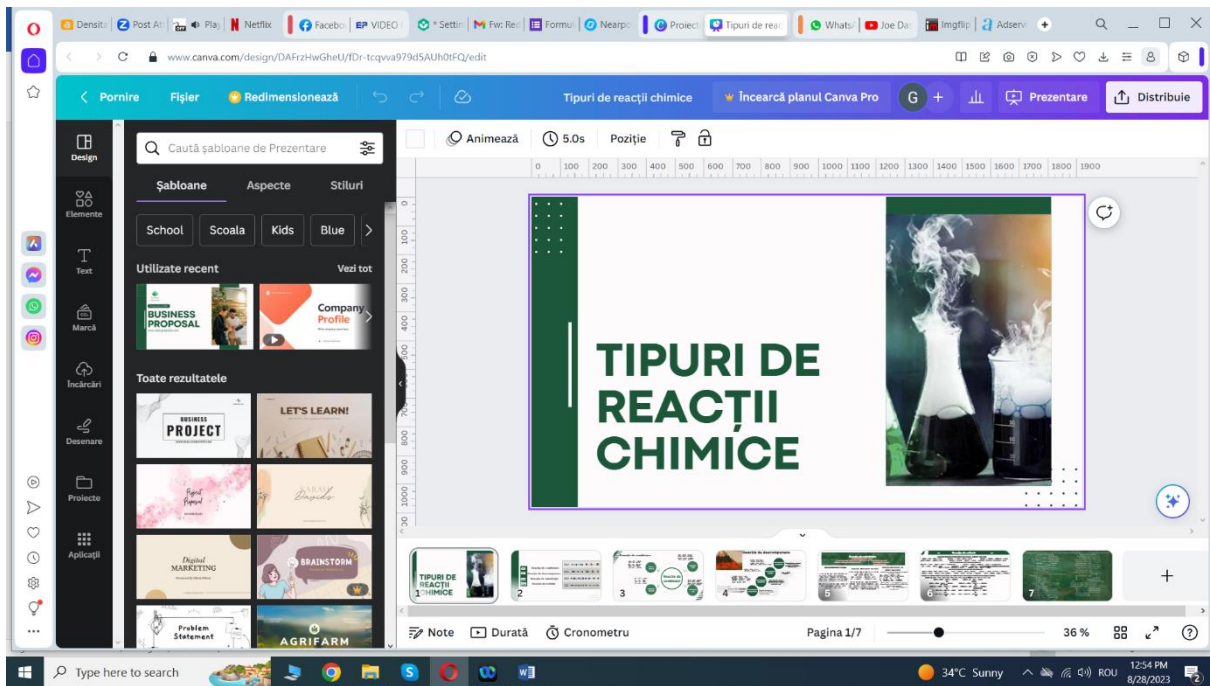


## Anexa 3





Anexa 4



**Reacția de combinare**

$2Na + Cl_2 = 2NaCl$   
 $2Na + O_2 = Na_2O$   
 $Mg + Cl_2 = MgCl_2$   
 $2Mg + O_2 = 2MgO$   
 $2Al + Cl_2 = 2AlCl_3$

$H_2 + Cl_2 = 2HCl$   
 $C + O_2 = CO_2$   
 $H_2 + I_2 = 2HI$   
 $2C + O_2 = 2CO$

$CO_2 + H_2O = H_2CO_3$   
 $SO_2 + H_2O = H_2SO_3$   
 $N_2O_5 + H_2O = 2HNO_3$   
 $SO_3 + H_2O = H_2SO_4$

$K_2O + H_2O = 2KOH$   
 $MgO + H_2O = Mg(OH)_2$   
 $CaO + H_2O = Ca(OH)_2$

Metal + nemetal  
 oxid acid + apă  
 oxid bazic + apă  
 Nemetal + nemetal

Tipuri de reacții chimice | Pagina 3/7 | 36%

**Reacția de substituție**

Seria activității Delevoy - Voigt  
 K, Ba, Ca, Na, Mg, Al, Mn, Zn, Cr, Fe, Ni, Sn, Pb, Al, Cu, Bi, Sb, Hg, Ag, Pt, Au  
 -hidroxioc: hidrogenul din apă sau acid  
 -reacționază cu oxidăci  
 -cu degrați hidrogen

**Reacția metalelor cu apa:**

$2K + 2H_2O = 2KOH + H_2$  (la rece)  
 $2Na + 2H_2O = 2NaOH + H_2$  (la rece)  
 $2Mg + 2H_2O = 2Mg(OH)_2 + H_2$  (la timp)  
 $2Ca + 2H_2O = 2Ca(OH)_2 + H_2$  (la rece)  
 $Mn, Zn, Cr, Fe, Ni, Sn + apa = oxid + H_2$   
 $3Fe + 4H_2O(gaz) = Fe_3O_4 + 4H_2$   
 $Zn + H_2O = ZnO + H_2$

**Reacția metalelor cu acizii**

$2Na + 2HCl = 2NaCl + H_2$   
 $Mg + H_2SO_4 = MgSO_4 + H_2$   
 $Ca + 2HNO_3 = Ca(NO_3)_2 + H_2$   
 $Cu, Bi, Sb, Hg, Ag + acid$  cu caracter oxidant = sare + oxid de nemetal + apă  
 $Cu + 2H_2SO_4 = CuSO_4 + SO_2 + 2H_2O$   
 $3Cu + 8HNO_3 = 3Cu(NO_3)_2 + 2NO + 4H_2O$   
 $2NO + O_2 = 2NO_2$  (brun-roșcat)

**Reacția metalelor cu săruri sau oxizi**

un metal mai activ deplăcește un metal mai puțin reactiv

$3Mg + 2AlCl_3 = 3MgCl_2 + 2Al$   
 $2Al + 3FeSO_4 = 3Fe + 2Al_2(SO_4)_3$   
 $Fe + CuSO_4 = Cu + FeSO_4$   
 $Ca + 2AgNO_3 = 2Ag + Ca(NO_3)_2$   
 $Zn + Pb(NO_3)_2 = Pb + Zn(NO_3)_2$   
 $2Al + Fe_2O_3 = 2Fe + Al_2O_3$  (reacția de aluminotermie sau termolitică se obține fier topit în câteva minute)  
 $2Al + Cr_2O_3 = 2Cr + Al_2O_3$  (obținerea cromului pur)

Tipuri de reacții chimice | Pagina 5/7 | 36%

**Reacții de schimb**

Reacția de neutralizare (reacția dintre acizi și baze) formează sare și apă.

$$\text{NaOH} + \text{HCl} = \text{NaCl} + \text{H}_2\text{O}$$

$$\text{Al(OH)}_3 + 3\text{HCl} + \text{AlCl}_3 + 3\text{H}_2\text{O}$$

$$\text{Ca(OH)}_2 + 2\text{HNO}_3 = \text{Ca(NO}_3)_2 + 2\text{H}_2\text{O}$$

$$\text{AgOH} + \text{HNO}_3 = \text{AgNO}_3 + \text{H}_2\text{O}$$

$$\text{Cu(OH)}_2 + \text{H}_2\text{SO}_4 = \text{CuSO}_4 + 2\text{H}_2\text{O}$$

$$2\text{Fe(OH)}_3 + 3\text{H}_2\text{SO}_4 = \text{Fe}_2(\text{SO}_4)_3 + 3\text{H}_2\text{O}$$

Acizii tari deplasează acizii slabi din sărurile lor.

$$\text{Na}_2\text{CO}_3 + 2\text{HCl} = 2\text{NaCl} + \text{CO}_2 \uparrow + \text{H}_2\text{O}$$

$$\text{CaCO}_3 + 2\text{HNO}_3 = \text{Ca(NO}_3)_2 + \text{CO}_2 \uparrow + \text{H}_2\text{O}$$

$$\text{FeS} + 2\text{HCl} = \text{FeCl}_2 + \text{H}_2\text{S} \uparrow$$

$$\text{Ca}_3(\text{PO}_4)_2 + 3\text{H}_2\text{SO}_4 = 3\text{CaSO}_4 \downarrow + 2\text{H}_3\text{PO}_4 \uparrow$$

Bazele tari deplasează bazele slabe din sărurile lor.

$$\text{NH}_4\text{Cl} + \text{NaOH} = \text{NaCl} + \text{NH}_3 \uparrow + \text{H}_2\text{O}$$

$$\text{AlCl}_3 + 3\text{NaOH} = 3\text{NaCl} + \text{Al(OH)}_3$$

$$\text{CuSO}_4 + 2\text{KOH} = \text{K}_2\text{SO}_4 + \text{Cu(OH)}_2 \downarrow$$

$$2\text{AgNO}_3 + 2\text{KOH} = \text{Ag}_2\text{O} \downarrow + \text{H}_2\text{O} + 2\text{KNO}_3$$

$$\text{FeSO}_4 + 2\text{KOH} = \text{K}_2\text{SO}_4 + \text{Fe(OH)}_2 \downarrow$$

$$\text{FeCl}_3 + 3\text{NaOH} = 3\text{NaCl} + \text{Fe(OH)}_3 \downarrow$$

Reacțiile de schimb/reacțiile de precipitare, cu formare de gaze sunt reacții de identificare/recunoaștere pentru cationi:  $\text{Ag}^+$ ,  $\text{NH}_4^+$ ,  $\text{Ca}^{2+}$ ,  $\text{Ba}^{2+}$ ,  $\text{Cu}^{2+}$ ,  $\text{Pb}^{2+}$ ,  $\text{Fe}^{2+}$ ,  $\text{Fe}^{3+}$ ,  $\text{Al}^{3+}$  și anioni:  $\text{Cl}^-$ ,  $\text{Br}^-$ ,  $\text{I}^-$ ,  $\text{H}_2\text{S}$ ,  $\text{CO}_3^{2-}$ ,  $\text{SO}_4^{2-}$ .

$$\text{AgNO}_3 + \text{NaCl} = \text{AgCl} \downarrow + \text{NaNO}_3$$

$$\text{AgNO}_3 + \text{K}_2\text{CrO}_4 = \text{Ag}_2\text{CrO}_4 \downarrow + 2\text{KNO}_3$$

$$\text{AgNO}_3 + \text{NaBr} = \text{AgBr} \downarrow + \text{NaNO}_3$$

$$\text{Pb(NO}_3)_2 + 2\text{NaCl} = \text{PbCl}_2 \downarrow + 2\text{NaNO}_3$$

$$\text{Pb(NO}_3)_2 + 2\text{NaBr} = \text{PbBr}_2 \downarrow + 2\text{NaNO}_3$$

$$\text{Pb(NO}_3)_2 + 2\text{NaI} = \text{PbI}_2 \downarrow + 2\text{NaNO}_3$$

$$\text{BaCl}_2 + \text{Na}_2\text{SO}_4 = \text{BaSO}_4 \downarrow + 2\text{NaCl}$$

$$\text{BaCl}_2 + \text{Na}_2\text{CO}_3 = \text{BaCO}_3 \downarrow + 2\text{NaCl}$$

$$\text{CaCl}_2 + \text{Na}_2\text{SO}_4 = \text{CaSO}_4 \downarrow + 2\text{NaCl}$$

$$\text{CaCl}_2 + \text{Na}_2\text{CO}_3 = \text{CaCO}_3 \downarrow + 2\text{NaCl}$$

Completati spațiile libere și scrieți cu ajutorul formulelor chimice ecuațiile chimice posibile:

- sulf + ... = dioxid de sulf.
- ... + oxigen = dioxid de carbon.
- sodiu + ... = clorură de sodiu.
- ... + sulf = sulfura de fier(II).
- hidrogen + ... = amoniac.
- ... + oxigen = apă.
- sulf + aluminiu = ...
- oxigen + magneziu = ...
- clor + fier = ...
- fier + acid clorhidric = ...
- acid clorhidric + clorură de magneziu + hidrogen.
- potasiu + apă = ...
- fier + oxigen = ...
- sulf + clor = ...
- sulf + oxigen = ...
- cupru + oxigen = ...
- cupru + sulf = ...
- azot + hidrogen = ...
- calciu + hidrogen = ...
- națriu + hidrogen = ...
- potasiu + oxigen = ...
- dioxid de sulf + oxigen = ...
- ... = dioxid de azot
- ... = acid sulfuric
- ... = acid azotic
- dioxid de siliciu + apă = ...
- ... = acid sulfuric
- ... = hidroxid de amoniu
- ... = bicarbonat de amoniu
- dioxid de carbon + hidroxid de sodiu = ...
- dioxid de carbon + hidroxid de sodiu = ...
- trioxid de sulf + hidroxid de potasiu = ...
- ... = clorura de amoniu
- ... = azotat de amoniu
- ... = sulfat de amoniu
- carbonat de fier(II) = ...
- carbonat de cupru = ...

\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	2023
<b>Clasa</b>	a VII-a
<b>Profesor</b>	Geanina Grigoraș
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași
<b>Aria curriculară</b>	Științe ale naturii
<b>Disciplina</b>	Chimie
<b>Subiectul</b>	Oxizi. Acizi. Baze. Săruri. Recapitulare .

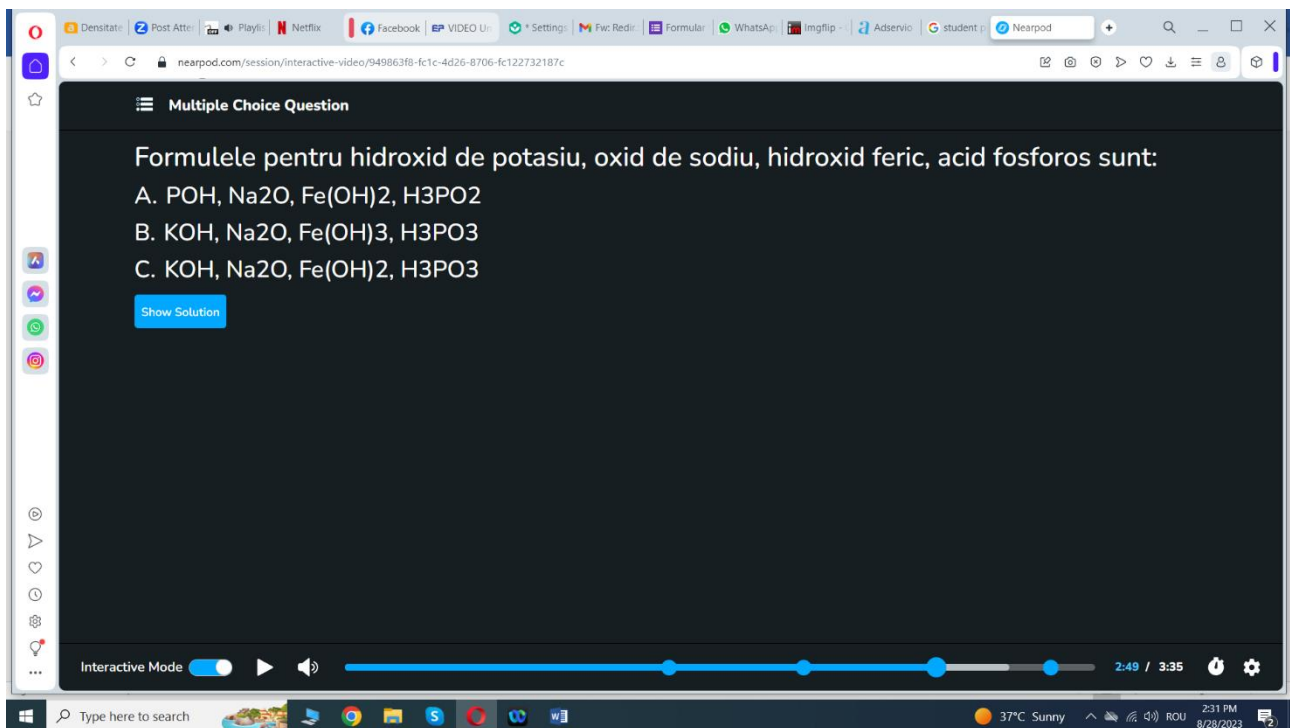
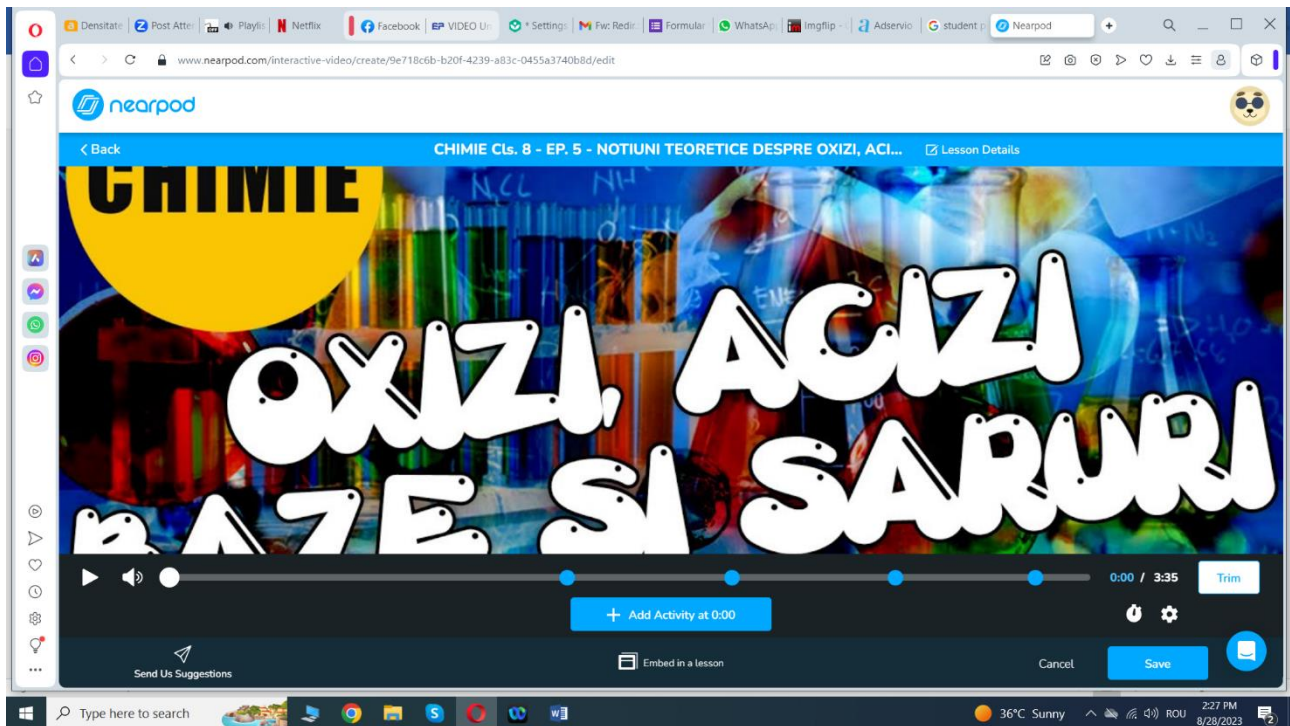


<b>Tipul lecției</b>	Recapitulare și fixare de cunoștințe		
<b>Durata secvenței</b>	30 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Acasă, ca temă de recapitulare		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• exersarea, fixarea și sistematizarea cunoștințelor din clasa a 7-a despre baze</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• metodă activă, joc de asociere a informațiilor teoretice și practice</li> <li>• problematizare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• telefon, aplicații de pe telefon;</li> <li>• <a href="https://nearpod.com">https://nearpod.com</a></li> <li>• whatsapp, adservio pentru trimiterea invitației de a viziona materialul video din aplicația nearpod „Oxizi. Acizi. Baze. Săruri. Recapitulare .”</li> <li>• calculator, TV;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observarea</li> <li>• aprecierea verbală la ora următoare</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b> Creează materialul în aplicația nearpod (încarcă un filmuleț în aplicație, îl prelucrează, inserează itemi corespunzători materialului video prezentat) Creează clasa de elevi și invită elevii la a rezolva tema în aplicație ( vezi anexa) <a href="https://app.nearpod.com/?pin=E4HCM">https://app.nearpod.com/?pin=E4HCM</a></p> <p><b>Elevi:</b> a. Deschid un cont pe aplicația nearpod b. Urmăresc filmulețul și răspund cerințelor inserate</p>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
Trimite invitația		Rezolvă itemii inserați în materialul video	
<b>Feed-back/evaluare</b>	Profesorul urmărește rezultatele individuale ale elevilor în raportul din aplicație Profesorul discută cu elevii la oră despre materialul vizionat Profesorul notează rezultatele elevilor		
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Elevii nu sunt atenți și răspund parțial la itemi, fiind distrași de materialul video		

**Bibliografie/webografie:**

- <https://nearpod.com>
- <https://www.youtube.com/watch?v=fe3hlbuAGIM&t=4s>

Anexe:



The screenshot shows a web browser window with a Nearpod interactive video player. The video content is a black screen with white text that reads: "Scrieti formulele pentru: acid clorhidric, acid azotic, acid sulfuros, acid fosforic, acid sulfhidric". The player interface includes a progress bar at the bottom showing 2:11 / 3:35, a volume icon, and a settings gear. The browser's address bar shows the URL: [nearpod.com/session/interactive-video/949863f8-fc1c-4d26-8706-fc122732187c](https://nearpod.com/session/interactive-video/949863f8-fc1c-4d26-8706-fc122732187c). The Windows taskbar at the bottom shows the search bar, several application icons, and system information: 36°C Sunny, 2:31 PM, 8/28/2023.

The screenshot shows a YouTube video player displaying a chemistry-themed video. The video title is "CHIMIE Cls. 8 - EP. 5 - NOTIUNI TEORETICE DESPRE OXIZI, ACIZI, BAZE SI SARURI". The video content features two female scientists in white lab coats standing in a colorful laboratory setting. The background includes a periodic table of elements, a cartoon scientist character, and various chemistry glassware. The player interface shows a progress bar at 1:08 / 3:35 and a "More videos" section below with thumbnails for physics topics like "Reflexia și refracția luminii", "Circuite Electrice", "Centrul de greutate", "Echilibrul Corpurilor", "Lentile Optice", "Legile lui Pascal și Arhimede", "Spectrul Magnetic al Curentului Electric", and "Presiunea Hidrostatică". The browser address bar shows the YouTube URL: <https://www.youtube.com/watch?v=fe3hibuAGIM>. The Windows taskbar at the bottom shows the search bar, application icons, and system information: 36°C Sunny, 2:30 PM, 8/28/2023.



Densitate | Post Atte | Playli | Netflix | Facebook | VIDEO U | \* Setting | Fw: Redir | Formular | WhatsApp | Imgflip | Adservio | student | Nearpod

nearpod.com/session/interactive-video/949863f8-fc1c-4d26-8706-fc122732187c

Multiple Choice Question

Oxidul de aluminiu, trioxidul de sulf, pentaoxidul de fosfor, oxidul de potasiu si oxidul feros au urmatoarele formule:

- A.  $AlO_3$ ;  $SO_3$ ;  $PO_5$ ,  $K_2O$ ,  $FeO$
- B.  $Al_2O_3$ ,  $SO_3$ ,  $PO_5$ ,  $K_2O$ ,  $Fe_2O_3$
- C.  $Al_2O_3$ ,  $SO_3$ ,  $P_2O_5$ ,  $K_2O$ ,  $FeO$

Interactive Mode  1:32 / 3:35

Type here to search 36°C Sunny 2:30 PM 8/28/2023

Densitate | Post Atte | Playli | Netflix | Facebook | VIDEO U | \* Setting | Fw: Redir | Formular | WhatsApp | Imgflip | Adservio | student | Nearpod

nearpod.com/session/interactive-video/949863f8-fc1c-4d26-8706-fc122732187c

Multiple Choice Question

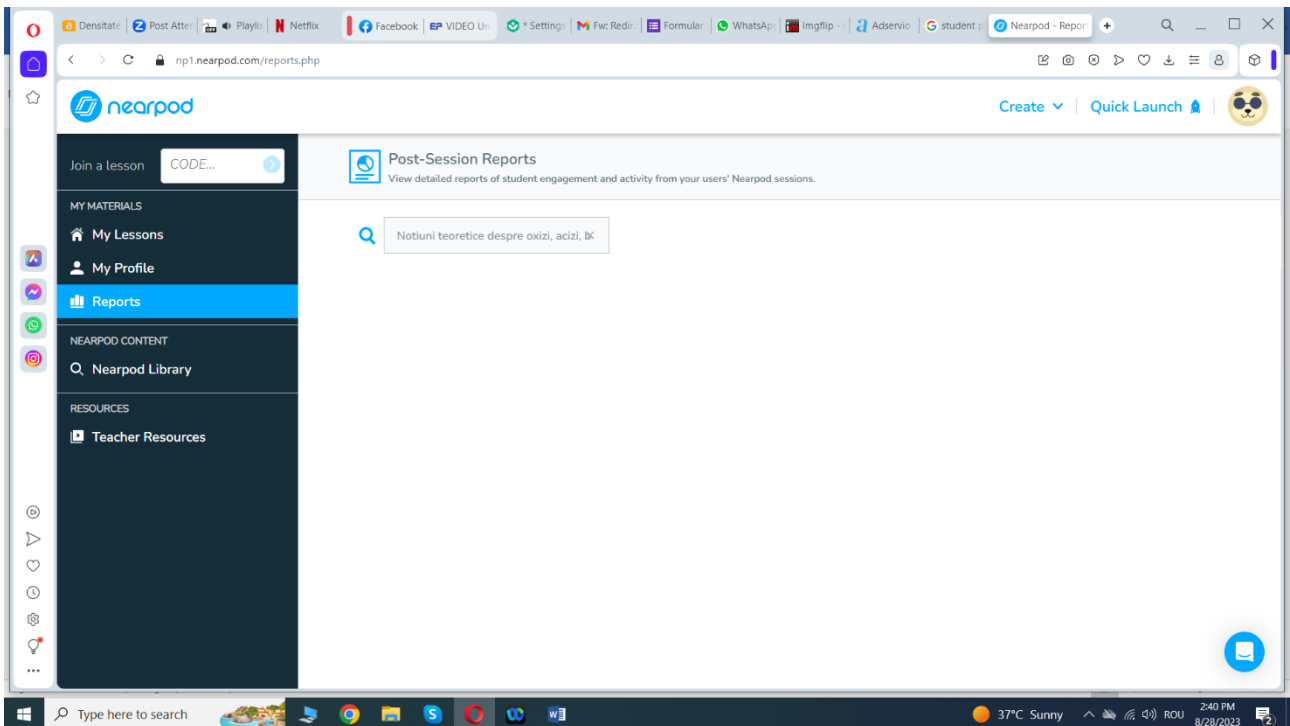
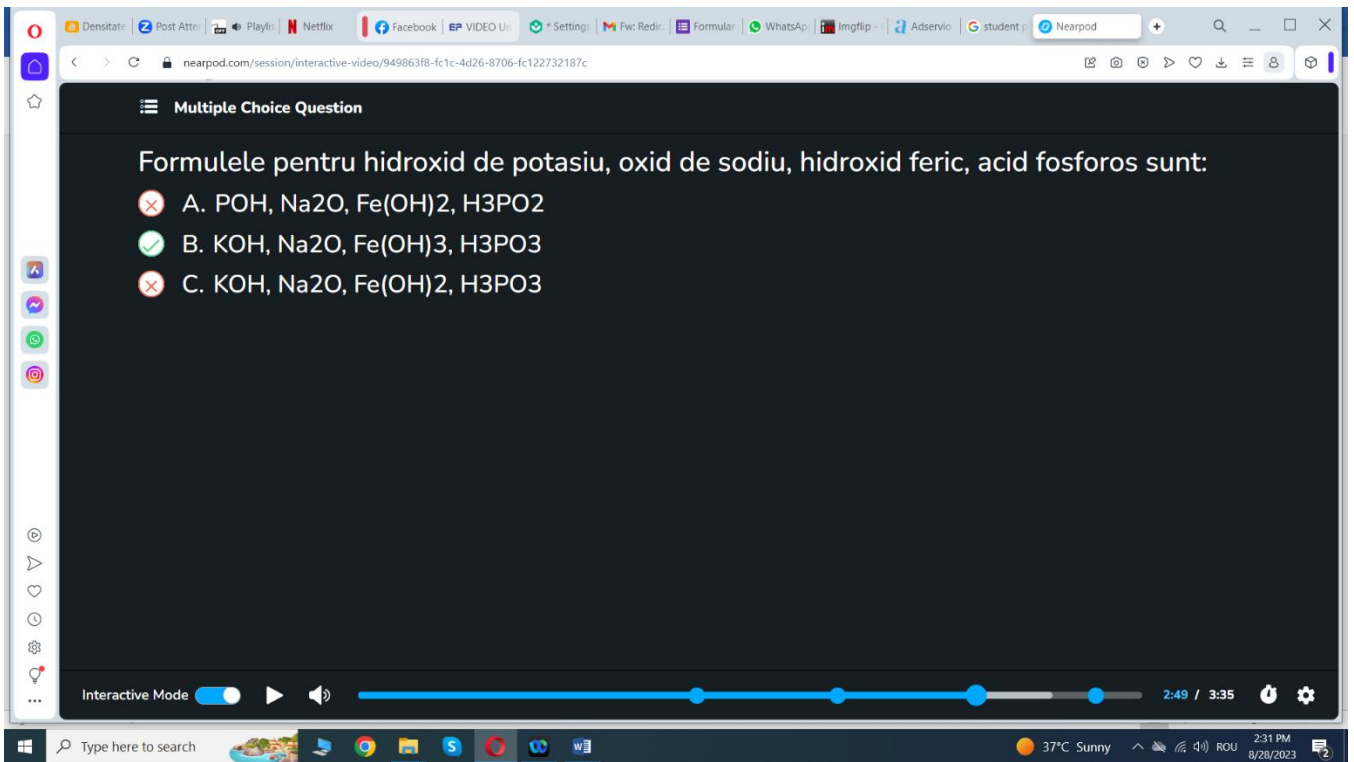
Oxidul de aluminiu, trioxidul de sulf, pentaoxidul de fosfor, oxidul de potasiu si oxidul feros au urmatoarele formule:

- A.  $AlO_3$ ;  $SO_3$ ;  $PO_5$ ,  $K_2O$ ,  $FeO$
- B.  $Al_2O_3$ ,  $SO_3$ ,  $PO_5$ ,  $K_2O$ ,  $Fe_2O_3$
- C.  $Al_2O_3$ ,  $SO_3$ ,  $P_2O_5$ ,  $K_2O$ ,  $FeO$

Show Solution

Interactive Mode  1:32 / 3:35

Type here to search 36°C Sunny 2:30 PM 8/28/2023



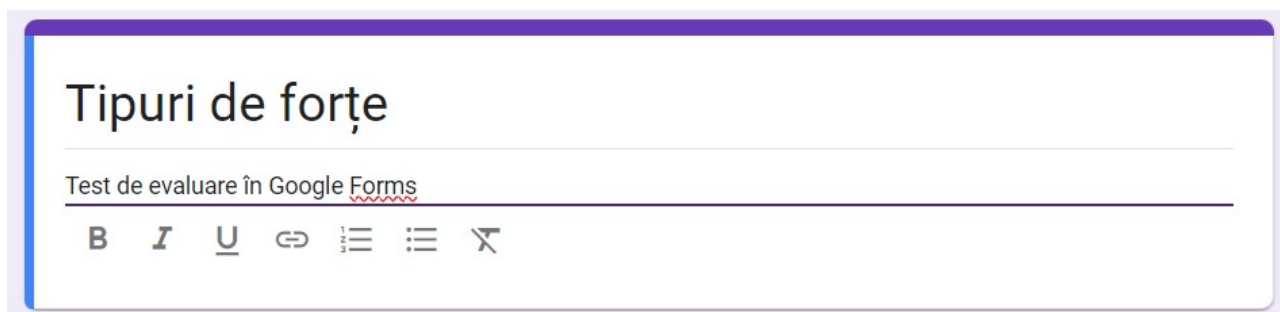
\*\*\*\*\*

Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale –  
disciplina Fizică – prof. Oana Păsărică

<b>Data</b>	Noiembrie 2023		
<b>Clasa</b>	a VII - a		
<b>Profesor</b>	Oana Păsărică		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Științe		
<b>Disciplina</b>	Fizică		
<b>Subiectul</b>	Tipuri de forțe		
<b>Tipul lecției</b>	Recapitulare		
<b>Durata secvenței</b>	15 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• recunoașterea caracteristicilor forțelor de greutate, de frecare, deformatoare, normalei la plan</li> <li>• identificarea simbolului și formulei fiecărei forțe în parte</li> <li>• utilizarea aplicației googleforms/test</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• problematizare</li> <li>• algoritmizare</li> <li>• - conversația</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• telefon</li> <li>• tabletă</li> <li>• platforma google forms</li> <li>• TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontal</li> <li>• individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-observarea sistematică a activității și comportamentului elevilor</li> <li>-verificarea corectitudinii rezolvării sarcinilor de lucru</li> <li>-punctajul obținut</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- accesează platforma google forms</li> <li>- se deschide un nou document</li> <li>- se introduce titlul și descrierea documentului/Tipuri de forțe/Test de evaluare</li> <li>- creează întrebările testului alegând tipul de întrebare/multiple choice, checkboxes, dropdown</li> <li>- rezultatele finale vor fi vizualizate în secțiunea RESPONSES</li> <li>- răspunsurile sunt individuale deoarece profesorul a introdus o întrebare obligatorie în care elevul si-a trecut numele</li> </ul> <p><a href="https://docs.google.com/forms/d/15pnc6Li1FLwrOZFK6ndRRKcml1fxWCDGVTYB5dPTDi8/edit">https://docs.google.com/forms/d/15pnc6Li1FLwrOZFK6ndRRKcml1fxWCDGVTYB5dPTDi8/edit</a></p> <p><b>Elevi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>primesc linkul de conectare de la profesor prin email sau mesaj pe grupul clasei crea în aplicația whatsapp</li> <li>aleg varianta corectă de răspuns la tema propusă de profesor/ Tipuri de forțe</li> </ol>		
<b>Derularea secvenței</b>			

<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
a. Aduce elevilor la cunoștință că vor răspunde unui test în care vor fi verificate caracteristicile fiecărui tip de forță studiată în decursul orei	a. Sunt atenți la indicațiile profesorului
b. Trimite linkul de conectare pe diferite căi (chat, messenger, zoom, whatsapp sau email) pentru a rezolva testul propus	b. Se conectează la platformă
c. Verifică dacă s-a realizat conectarea tuturor elevilor	c. Completează testul
d. Coordonează și supraveghează derularea testului	
<b>Feed-back /evaluare</b>	Se consideră că obiectivul a fost atins dacă elevii răspund corect la cat mai multe intrebari.
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent, internet, să nu meargă aplicația pe telefon, la nivel emoțional – elevii să nu fie interesați de subiectul propus, să fie obosiți după o lecție de recapitulare

**Anexe:**



Care din următoarele întrebări legate de forța de greutate(G) sunt adevărate?

- este orientată spre centrul pământului
- se măsoară în kilograme
- este direct proporțională cu produsul dintre masa corpului și accelerația gravitațională
- Add option or [Add "Other"](#)

Required

Ce este normala la plan?

**B** *I* U

Long-answer text

Required

Forța de frecare apare

- 1. în sensul mișcării
- 2. în sensul opus mișcării
- 3. Add option

Required



...



Care sunt caracteristicile coeficientului de frecare?

este adimensional ×

este mai mare ca 1 ×

se măsoară în newtoni ×



Add option or [Add "Other"](#)

  Required  ⋮

...

În ce tip de fir apare forța de tensiune?

Short-answer text

  Required  ⋮

...



Forța elastică

este direct proporțională cu produsul dintre masa corpului și accelerația gravitațională ×

este direct proporțională cu produsul dintre normala la plan și coeficientul de frecare ×

Other... ×

Add option

  Required  ⋮

1 response

[Link to Sheets](#)



Accepting responses



Summary

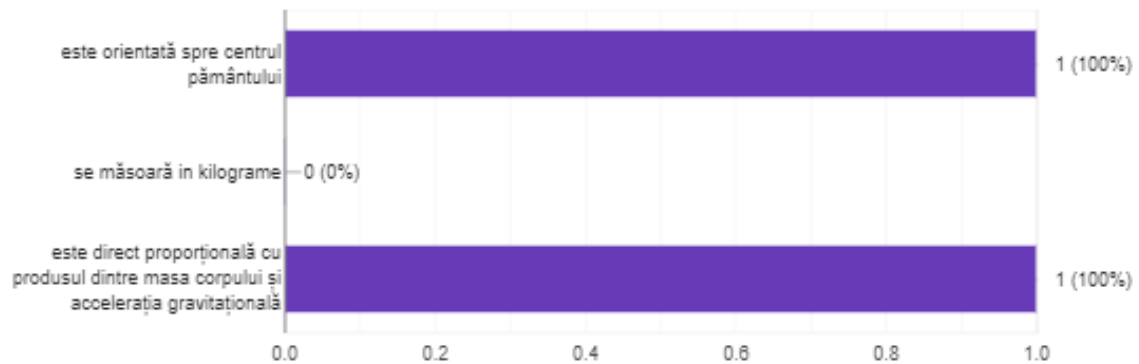
Question

Individual

Care din următoarele întrebări legate de forța de greutate(G) sunt adevărate?

[Copy](#)

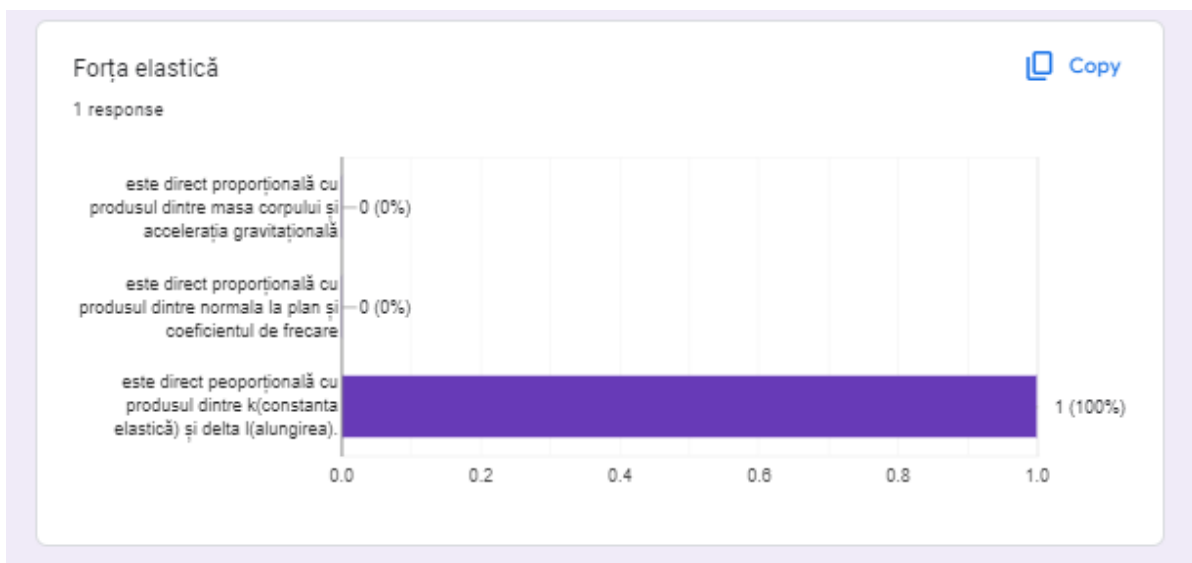
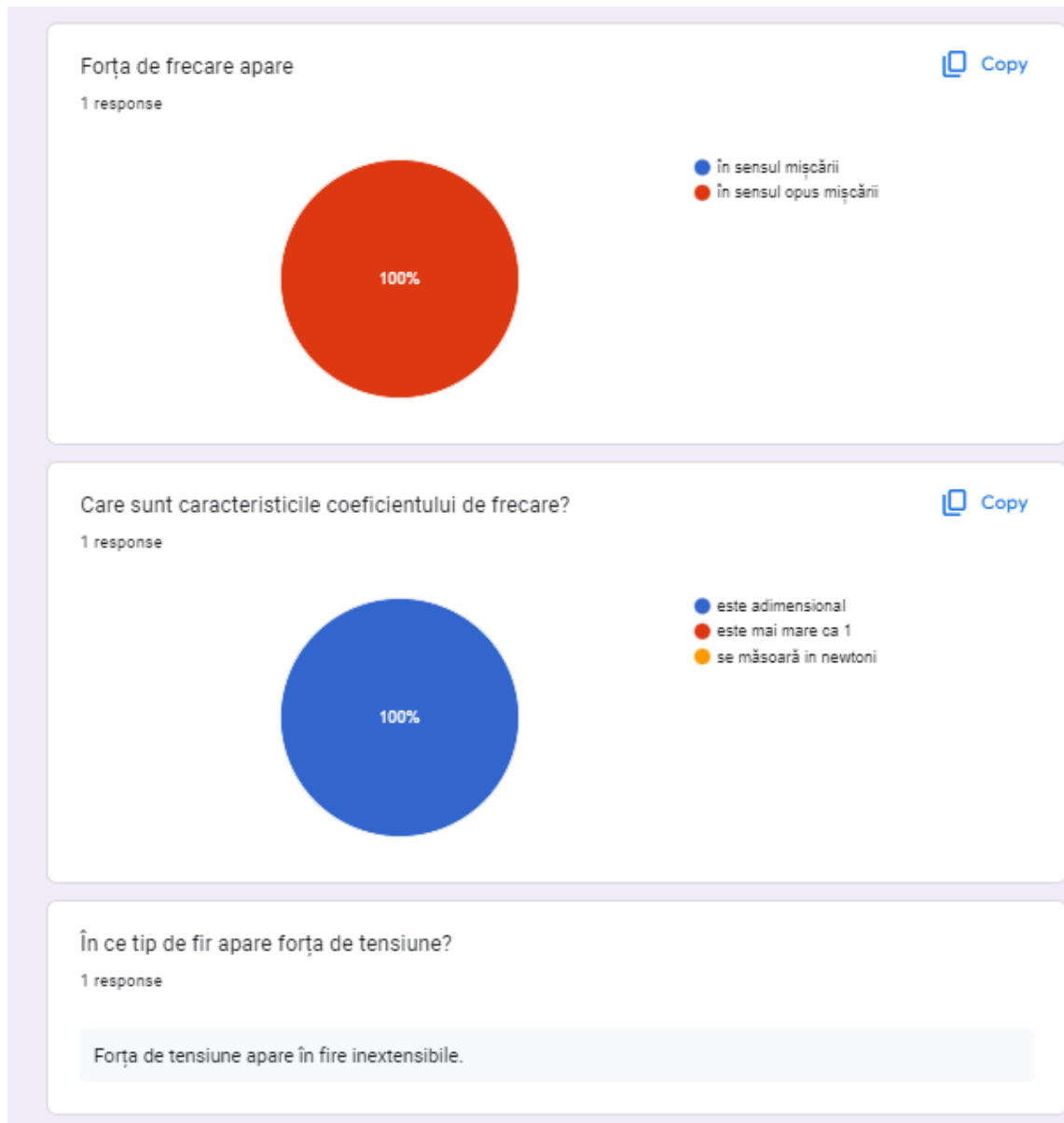
1 response



Ce este normala la plan?

1 response

Normala la plan este reacțiunea din partea planului.



\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	2023		
<b>Clasa</b>	a VII- a		
<b>Profesor</b>	Oana Păsărică		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Științe		
<b>Disciplina</b>	Fizică		
<b>Subiectul</b>	Presiunea hidrostatică și atmosferică		
<b>Tipul lecției</b>	Recapitulare		
<b>Durata secvenței</b>	20 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• identificarea noțiunii de presiune hidrostatică și atmosferică</li> <li>• analizarea fenomenelor naturale, instrumente și mărimi fizice ce caracterizează presiunea hidrostatică și atmosferică</li> <li>• descrierea fenomenelor fizice din natură a unor aparate și dispozitive simple din tehnologie / barometre</li> <li>• identificarea dependenței funcționale dintre diferite mărimi fizice / presiune, forță, atmosferă, lichide, în cadrul unor experimente sau în urma analizării unui set de date</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• problematizare</li> <li>• algoritimizare</li> <li>• conversația</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația World All</li> <li>• platforma Adservio</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontal</li> <li>• individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observarea sistematică a activității și comportamentului elevilor</li> <li>• verificarea corectitudinii rezolvării sarcinilor de lucru</li> <li>• punctajul obținut</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>a. Profesorul utilizează platforma World All pentru a crea un joc în scopul consolidării cunoștințelor</p> <p>b. Pentru a utiliza această platformă, profesorul își creează un cont</p> <p>c. Profesorul realizează un joc educațional interactiv în format digital ce poate fi distribuit prin link, alegând un șablon/tip de joc</p> <p>d. Se va trimite link-ul tuturor elevilor care vor completa testul și se vor lua întrebările pe rând în ordine crescătoare, precizându-se setările pe care le vor utiliza elevii înainte de începerea jocului</p> <p><b>Elevi:</b></p>		

	a. Sunt atenți la prezentarea joculețului și urmează instrucțiunile profesorului în vederea realizării sarcinilor de lucru.
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
a. Aduce elevilor la cunoștință că vor juca un joc individual în care vor fi verificate noțiunile de presiune hidrostatică și atmosferică predate în decursul orei	a. Sunt atenți la indicațiile profesorului
b. Trimite linkul de conectare pe diferite căi (chat, messenger, zoom, whatsapp sau email) pentru a rezolva exercițiul propus <a href="https://wordwall.net/resource/59732202/fizic%c4%83/presiunea-hidrostatica-si-atmosferica">https://wordwall.net/resource/59732202/fizic% presiunea-hidrostatica-si-atmosferica</a>	b. Se conectează la platformă
c. Verifică dacă s-a realizat conectarea tuturor elevilor	c. Rezolvă sarcinile propuse în exercițiu
d. Coordonează și supraveghează derularea exercițiului.	
e. Notează elevii în platforma Adservio în funcție de punctajele obținute	d. Devin conștienți de nota acordată
<b>Feed-back/evaluare</b>	Se consideră că obiectivul a fost atins dacă elevii răspund corect la cat mai multe intrebari.
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent, internet, să nu meargă aplicația pe telefon, la nivel emoțional – elevii să nu fie interesați de subiectul propus, să fie obosiți după o lecție de recapitulare

### Bibliografie/webografie:

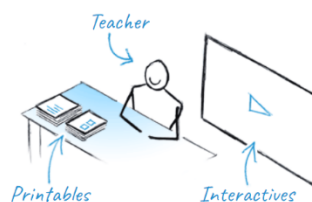
[https://wordwall.net/resource/59732202/fizic%  
presiunea-hidrostatica-si-atmosferica](https://wordwall.net/resource/59732202/fizic%c4%83/presiunea-hidrostatica-si-atmosferica)

### Anexe:

#### 1. Crearea testului

## The easy way to create your own teaching resources.

Make custom activities for your classroom.  
Quizzes, match ups, word games, and much more.



59,728,334 resources created

### Easy as 1-2-3

Create a customized resource with just a few words and a few clicks.



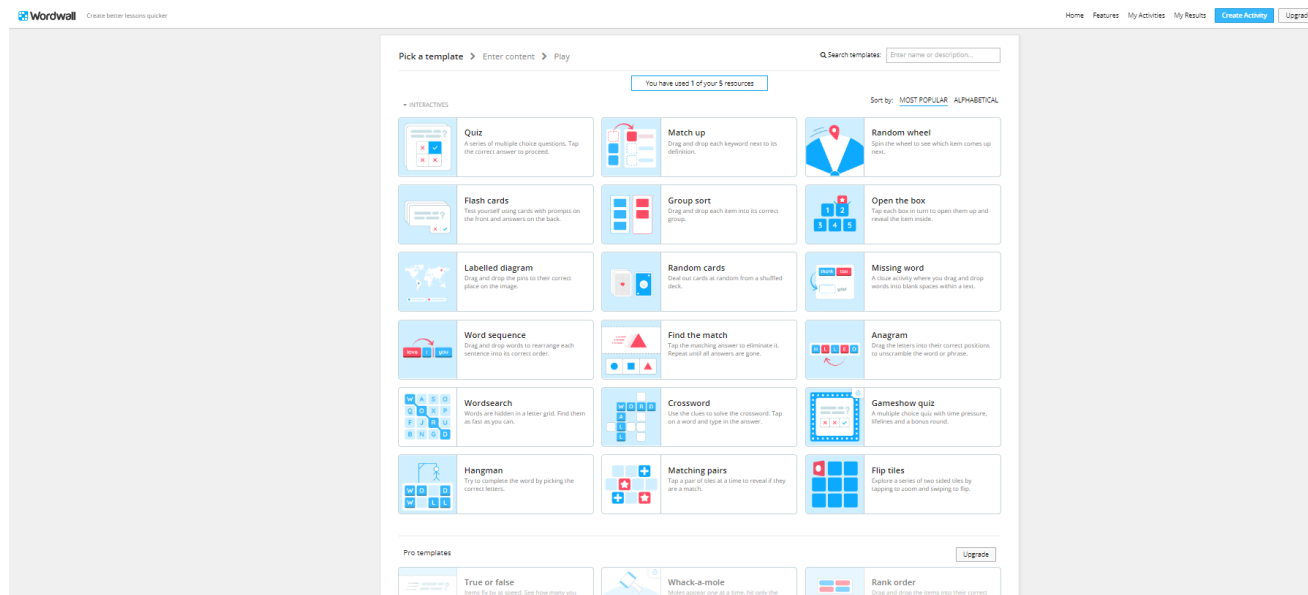
Vom deschide site-ul pentru a crea un test pentru finalul lecției despre presiunea hidrostatică și atmosferică.

Home Features My Activities My Results

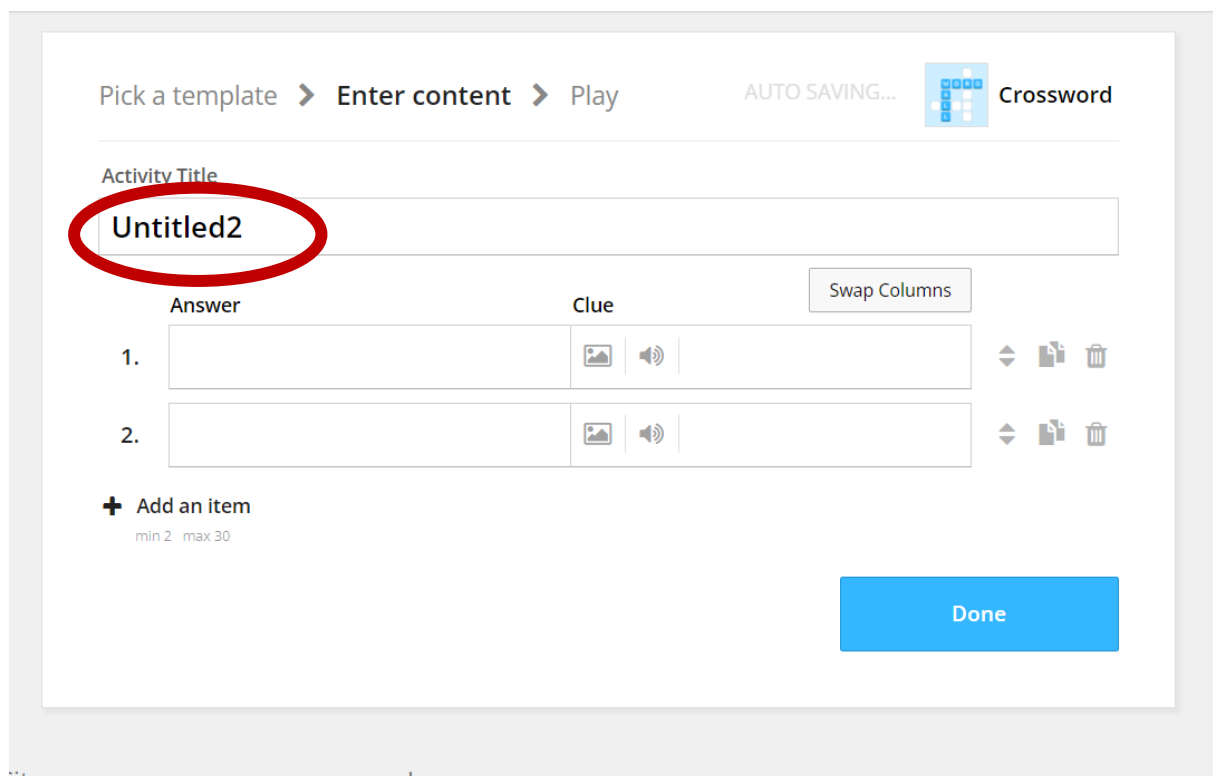
Create Activity

Upgrade

Vom apăsa butonul de “Create Activity” pentru a crea testul.



Vom selecta modul preferat pentru a crea testul, acesta fiind crossword-ul.











































Vom înlocui titlul completat automat cu titlul preferat de noi, care, în acest caz, este “Presiunea hidrostatică și atmosferică”. La final, arată așa:



Pick a template > Enter content > Play

Activity Title

Presiunea hidrostatica si atmosferica









































	Answer	Clue	Swap Columns	
1.		 		  
2.		 		  
3.		 		  
4.		 		  
5.		 		  
6.		 		  
7.		 		  
8.		 		  

Selectăm informațiile pe care vrem să le trecem în rebus și adăugam în tabel, în stânga cuvintele căutate, iar în dreapta descrierea răspunsului, ca în exemplul de mai jos:





















Pick a template > Enter content > Play

Activity Title

Presiunea hidrostatica si atmosferica





















	Answer	Clue	Swap Columns	
1.	Presiunea hidrostatica	  in interiorul unui lichid aflat in echilibru	<b>B</b> $x^2$ $x_2$ $\Omega$	  
2.		 		  
3.		 		  
4.		 		  
5.		 		  
6.		 		  
7.		 		  
8.		 		  

Vom completa astfel un număr de căsuțe corespunzător cu cantitatea de informații pe care o vrem în test. Acestea trebuie să arate așa după completare:

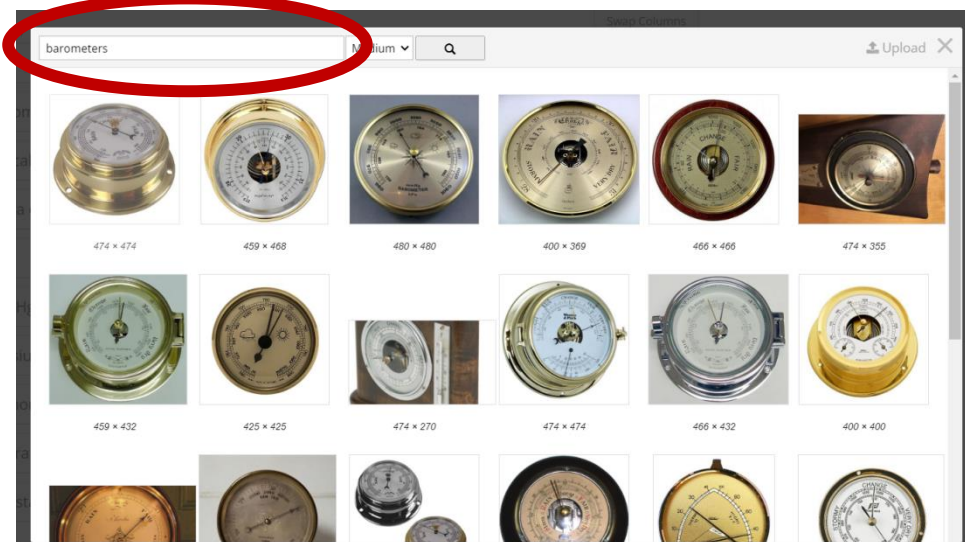
Answer	Clue	Swap Columns
1. Aria suprafeței	  Formula presiunii este F/S. Ce reprezint	↕ 🗑️
2. Barometru	  Presiunea atmosferica se masoara cu:	↕ 🗑️
3. Pascal	  Unitatea de masura a presiunii este:	↕ 🗑️
4. Forta de apasare	  Cu ce este direct proportionala presiun	↕ 🗑️
5. Bar	  Prin ce alta unitate se masoara presiun	↕ 🗑️
6. mmHg	  Prin ce alta unitate se masoara presiun	↕ 🗑️
7. Presiune atmosferica	  Apasarea aerului atmosferic asupra cor	↕ 🗑️
8. Manometru	  Presiunea hidrostatica se masoara cu:	↕ 🗑️
9. Suprafata	  Cu ce este invers proportionala presiun	↕ 🗑️
10. Constante	  Cum sunt p*V, V/T si p*V/T ?	↕ 🗑️



















































+ Add an item  
min 2 max 30

Dacă dorim să introducem imagini despre răspunsurile cerute vom apăsa butonul:

1. Aria suprafeței	  Formula presiunii este F/S. Ce reprezint	↕ 🗑️
2. Barometru	  Presiunea atmosferica se masoara cu:	↕ 🗑️
3. Pascal	  Unitatea de masura a presiunii este:	↕ 🗑️
4. Forta de apasare	  Cu ce este direct proportionala presiun	↕ 🗑️
5. Bar	  Prin ce alta unitate se masoara presiun	↕ 🗑️
6. mmHg	  Prin ce alta unitate se masoara presiun	↕ 🗑️
7. Presiune atmosferica	  Apasarea aerului atmosferic asupra cor	↕ 🗑️
8. Manometru	  Presiunea hidrostatica se masoara cu:	↕ 🗑️
9. Suprafata	  Cu ce este invers proportionala presiun	↕ 🗑️
10. Constante	  Cum sunt p*V, V/T si p*V/T ?	↕ 🗑️

Când apăsam, avem trei opțiuni de introducere a imaginilor: Copierea și inserarea lor, introducerea lor din stocarea dispozitivului folosit sau căutarea în meniu și se selectează imaginea dorită.





















































	Answer	Clue	Swap Columns
1.	Aria suprafetei	  Formula presiunii este F/S. Ce reprezint	  
2.	Barometru	  Presiunea atmosferica se masoara cu:	  
3.	Pascal	  a presiunii in sistemul international est	  
4.	Forta de apasare	  Cu ce este direct proportionala presiun	  
5.	Bar	  Prin ce alta unitate se masoara presiun	  
6.	mmHg	  Prin ce alta unitate se masoara presiun	  
7.	Presiune atmosferica	  Apasarea aerului atmosferic asupra cor	  
8.	Manometru	  Presiunea hidrostatica se masoara cu:	  
9.	Suprafata	  Cu ce este invers proportionala presiun	  
10.	Constante	  Cum sunt $p^*V$ , $V/T$ si $p^*V/T$ ?	  

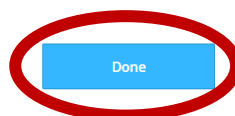
Dacă dorim să schimbăm ordinea întrebărilor, vom ține apăsat butonul încercuit mai sus, care este în dreptul întrebării pe care o vrem în alt loc, și îl ducem cu mouse-ul pe poziția dorită.

Activity Title

Presiunea hidrostatica si atmosferica

	Answer	Clue	Swap Columns
1.	Barometru	  Presiunea atmosferica se masoara cu:	  
2.	Pascal	  a presiunii in sistemul international est	  
3.	Forta de apasare	  Cu ce este direct proportionala presiun	  
4.	Bar	  Prin ce alta unitate se masoara presiun	  
5.	mmHg	  Prin ce alta unitate se masoara presiun	  
6.	Presiune atmosferica	  Apasarea aerului atmosferic asupra cor	  
7.	Aria suprafetei	  Formula presiunii este F/S. Ce reprezint	  
8.	Manometru	  Presiunea hidrostatica se masoara cu:	  
9.	Suprafata	  Cu ce este invers proportionala presiun	  
10.	Constante	  Cum sunt $p^*V$ , $V/T$ si $p^*V/T$ ?	  

+ Add an item  
min 2 max 30



După ce am pus toate informațiile pe care le vrem în test, apăsăm butonul done, pentru a viziona cum arată proiectul.

Crossword  
**Presiunea hidrostatica  
si atmosferica**

**START**

Use the clues to solve the crossword. Tap on a word and type in the answer.

Presiunea hidrostatica si atmosferica

Share

Edit Content Embed Set Assignment More

0:01 Pick a word ✓ 0

8 3 1

2 5

6 4

7 9

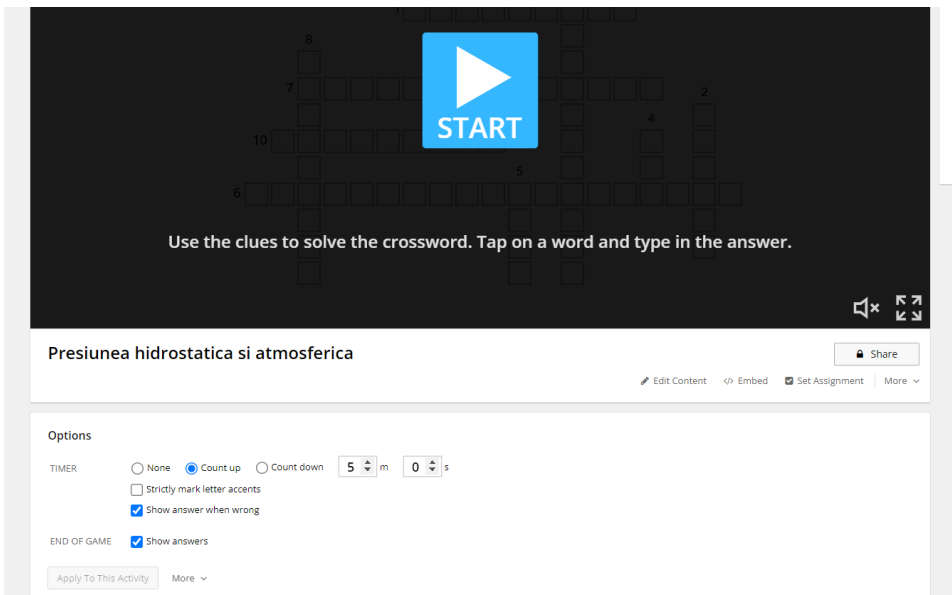
10

Keyboard icon

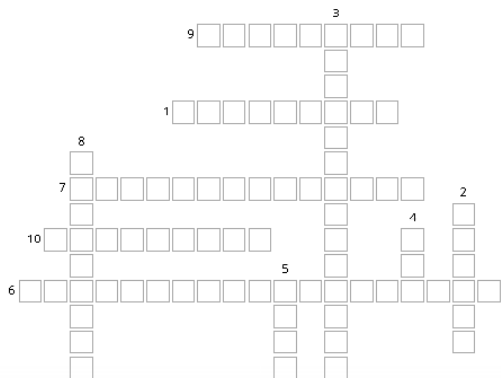
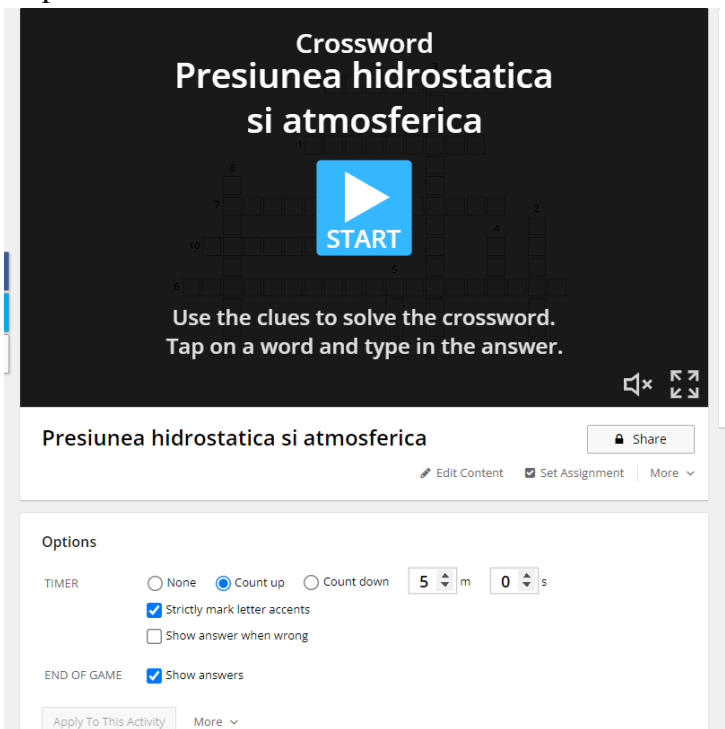
Share

## 2. Prezentarea testului

Se va trimite linkul tuturor elevilor care vor completa testul și se vor lua întrebările pe rând în ordine crescătoare. Se vor preciza setările pe care le vor pune elevii înainte de începerea jocului:



În prima imagine sunt prezente setările puse de site, iar în a doua imagine se vor afla setările alese de profesor:





Presiunea atmosferica  
se masoara cu:

1

Formula presiunii este F/S.  
Ce reprezinta S in aceasta?

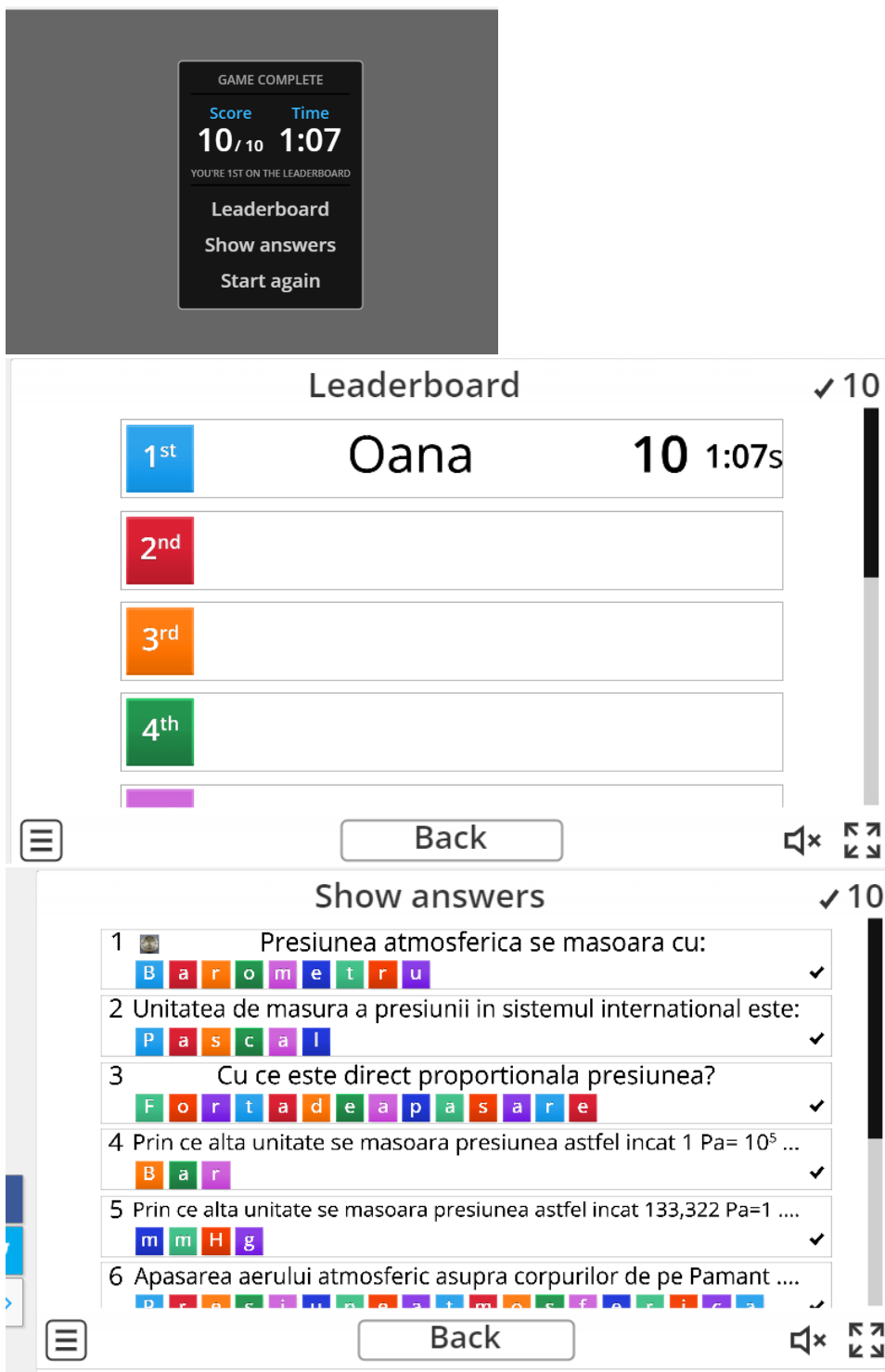
7

Se vor completa răspunsurile, pînă la terminarea timpului de 5 minute stabilit de profesor la început.

La final, cu toate răspunsurile corecte, rebusul va arata asa:

Apoi, va apărea acest tab, în care se prezintă câte răspunsuri corecte a dat utilizatorul, timpul în care acesta le-a dat și trei butoane: Leaderboard (dacă utilizatorul este printre primii în funcție de punctaj și timp, acesta va fi pus să își treacă numele pentru a se stabili ierarhia completării testului), Show answers( dacă se apasă acest buton se vor arata răspunsurile corecte ale întrebărilor puse) și Start again( dacă se apasă acest buton se reia testul)





\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	2023
<b>Clasa</b>	a VIII- a
<b>Profesor</b>	Oana Păsărică
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași
<b>Aria curriculară</b>	Științe
<b>Disciplina</b>	Fizică

<b>Subiectul</b>	Circuitul electric		
<b>Tipul lecției</b>	Recapitulare		
<b>Durata secvenței</b>	20 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• identificarea elementelor/ simbolurilor utilizate în electricitate</li> <li>• identificarea schemei unui circuit electric simplu</li> <li>• recunoașterea sensului curentului electric</li> <li>• identificarea noțiunilor de intensitate a curentului electric, tensiune electrică, rezistență electrică și unitățile de măsură ale acestora</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• problematizare</li> <li>• algoritmizare</li> <li>• conversația</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația Learning Apps</li> <li>• platforma Adservio</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontal</li> <li>• individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observarea sistematică a activității și comportamentului elevilor,</li> <li>• verificarea corectitudinii rezolvării sarcinilor de lucru;</li> <li>• autoevaluare</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>a. Profesorul utilizează platforma Learning Apps pentru a crea un joc în scopul consolidării cunoștințelor</p> <p>b. Pentru a utiliza această platformă, profesorul își creează un cont pentru a putea accesa câte resurse dorește (este o platformă gratuită)</p> <p>c. Profesorul realizează un exercițiu/joc de pe platformă în scopul evaluării noțiunilor predate în decursul orei</p> <p>d. Profesorul a creat jocul - Cursa de cai</p> <p><b>Elevi:</b></p> <p>Sunt atenți la prezentarea joculețului și urmează instrucțiunile profesorului în vederea realizării sarcinilor de lucru.</p>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
a. Aduce elevilor la cunoștință că vor juca un joc individual în care vor fi verificate noțiunile de electricitate predate în decursul orei		a. Sunt atenți la indicațiile profesorului	
b. Trimite linkul de conectare pe diferite căi (chat, messenger, zoom, whatsapp sau email) pentru a rezolva exercițiul propus <a href="https://learningapps.org/display?v=p6qwkxq523">https://learningapps.org/display?v=p6qwkxq523</a>		b. Se conectează la platformă	

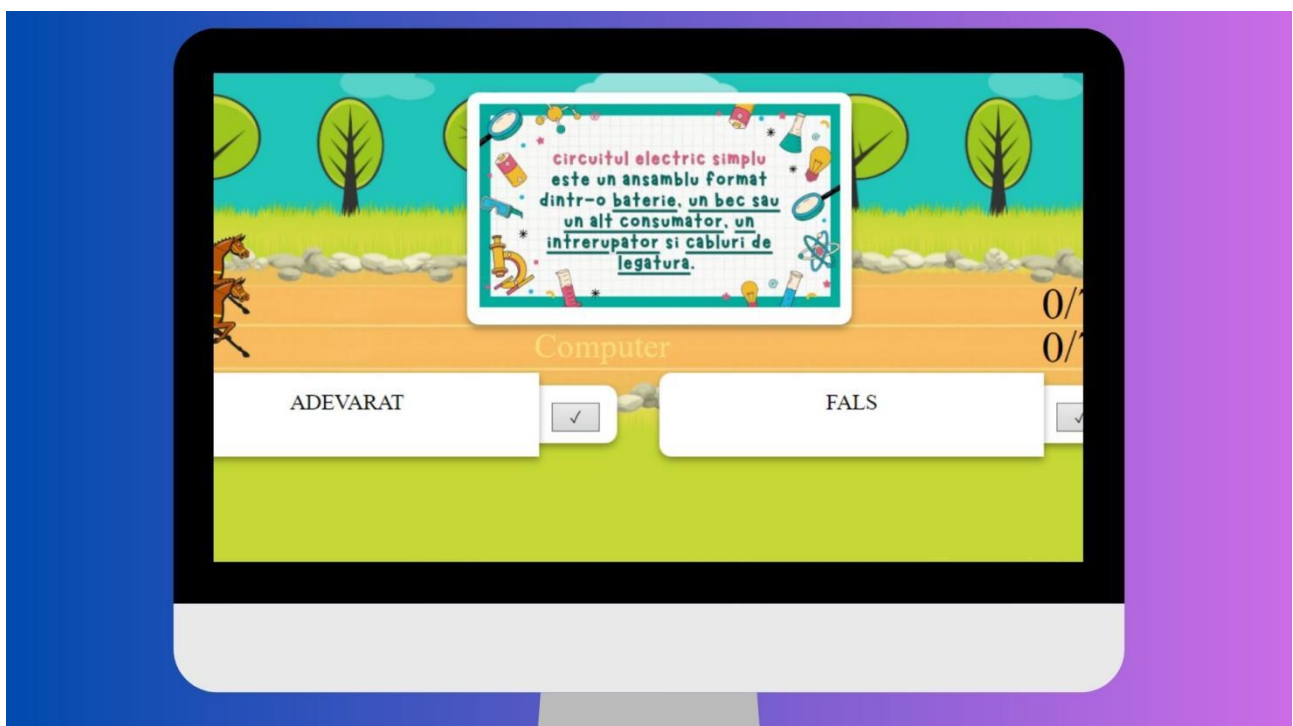
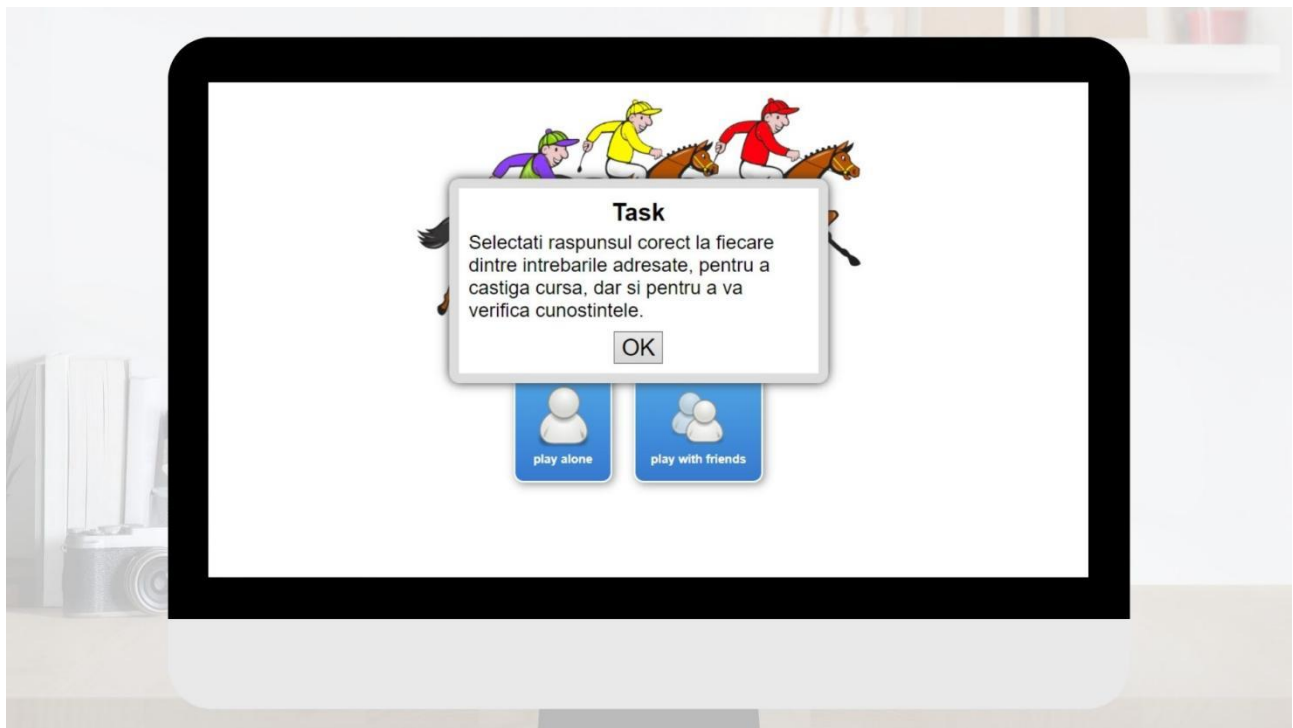
c. Verifică dacă s-a realizat conectarea tuturor elevilor	c. Rezolvă sarcinile propuse în exercițiu
d. Coordonează și supraveghează derularea exercițiului.	
e. Notează elevii în platforma Adservio în funcție de punctaje obținute	d. Devin conștienți de nota acordată
<b>Feed-back /evaluare</b>	Se consideră că obiectivul a fost atins dacă elevii răspund corect la cat mai multe întrebări.
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent, internet, să nu meargă aplicația pe telefon, la nivel emoțional – elevii să nu fie interesați de subiectul propus, să fie obosiți după o lecție de recapitulare

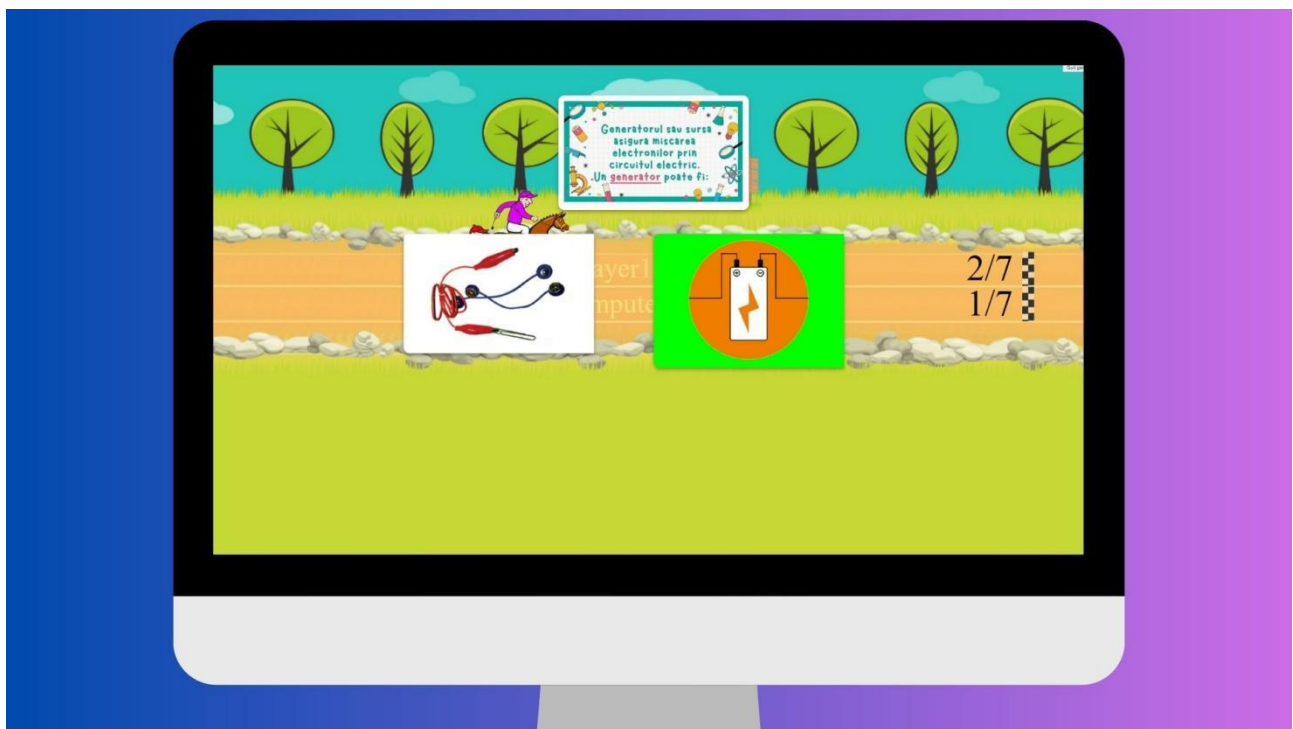
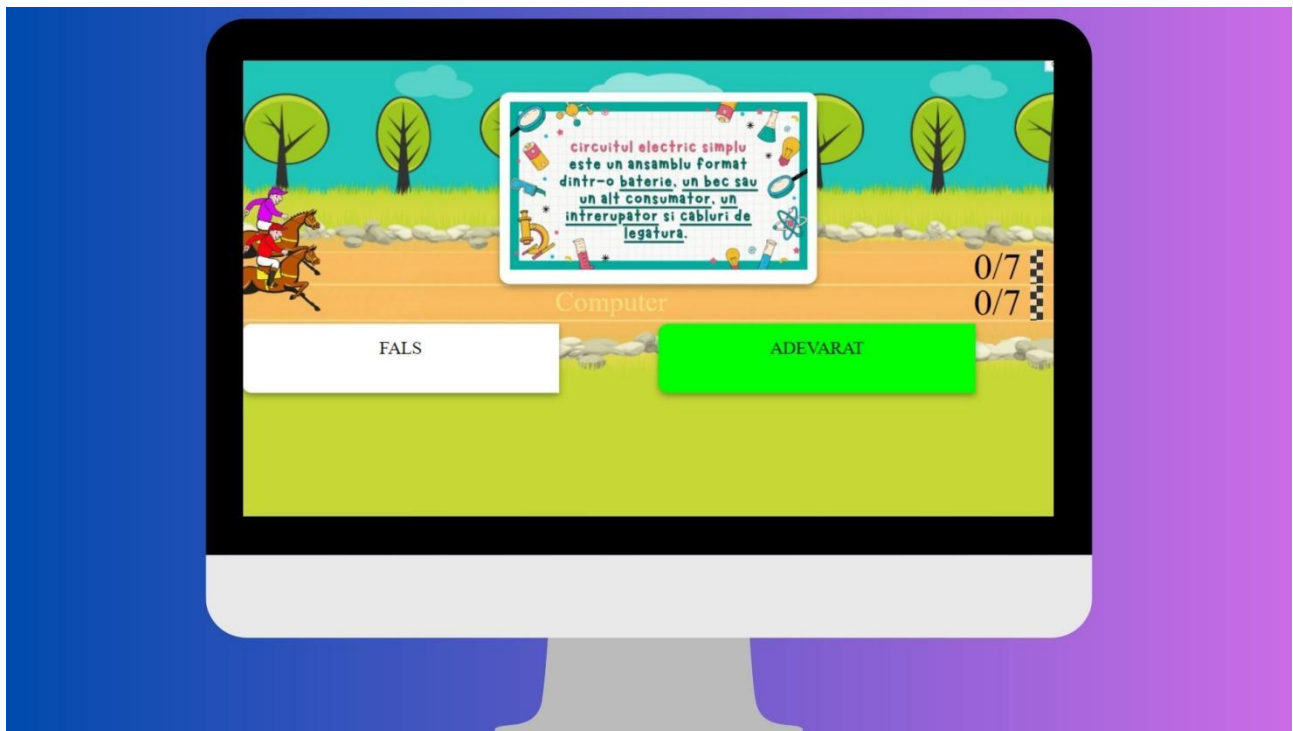
**Bibliografie/webografie:**

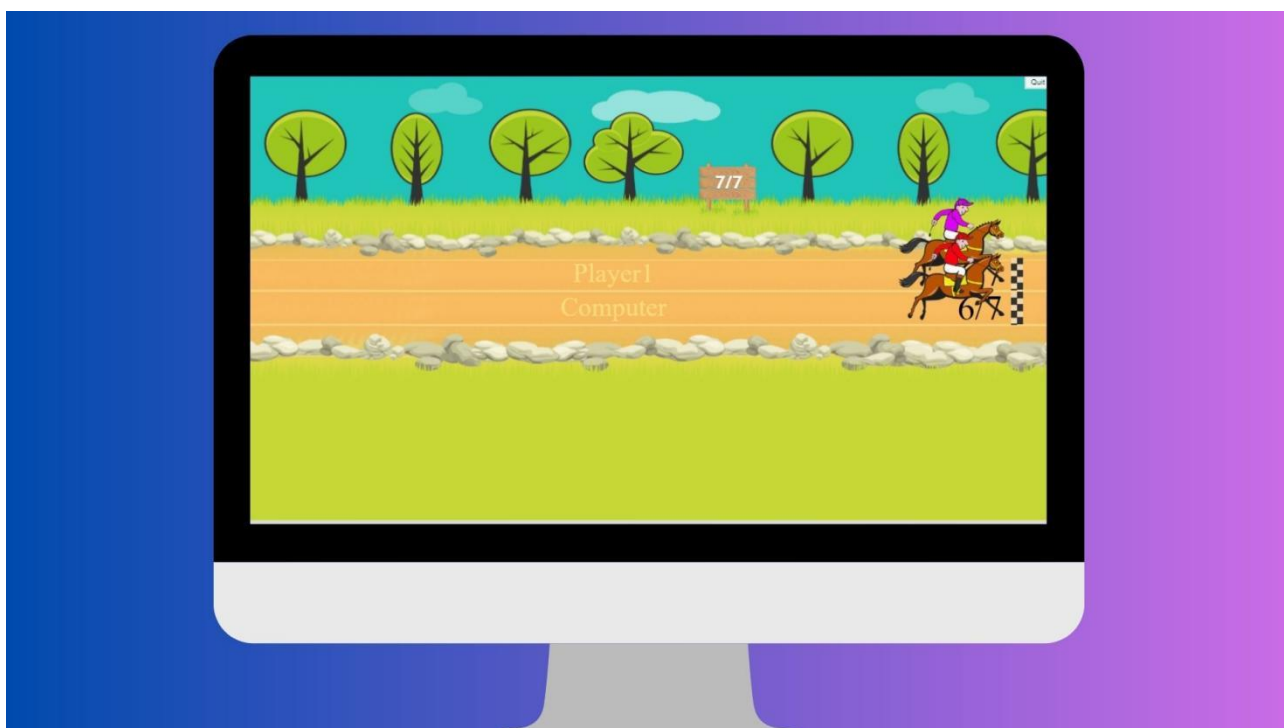
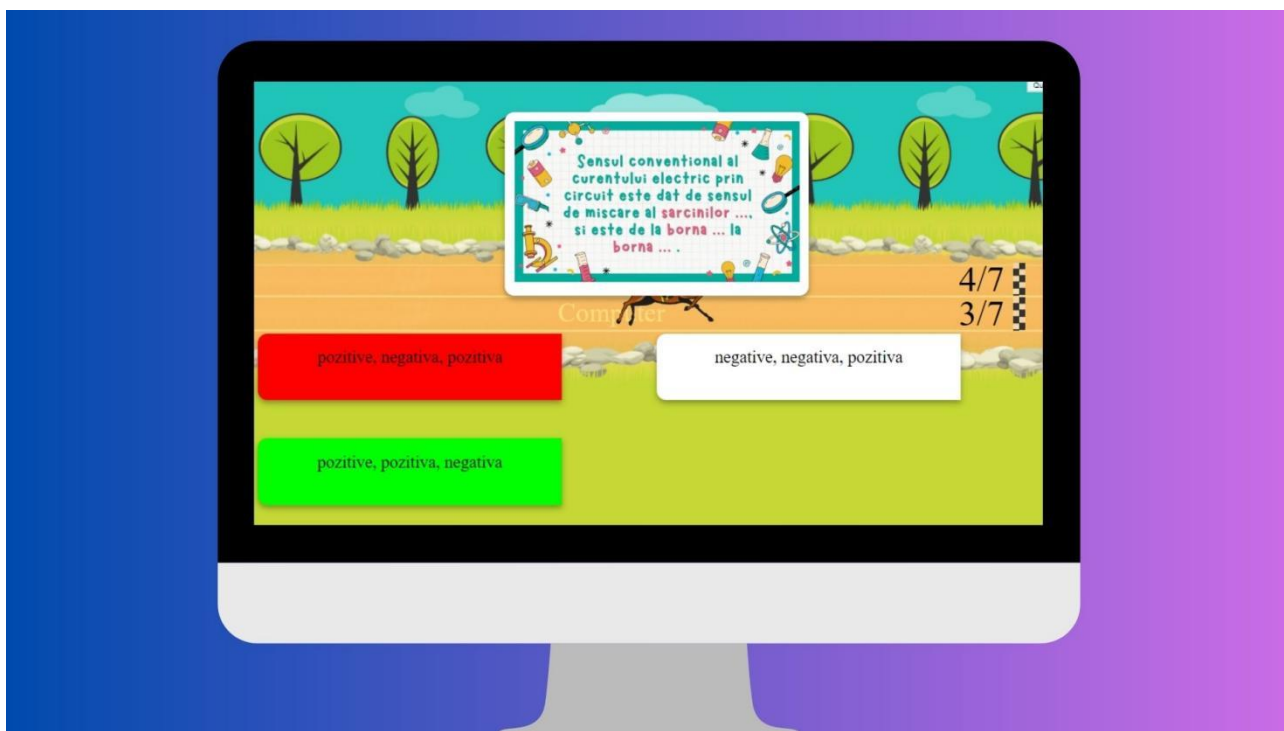
- <https://learningapps.org/display?v=p6qwkhxq523>
- <https://learningapps.org/login.php>
- <https://www.youtube.com/watch?v=iF51E3t2Gqk>

**Anexe:**









\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	2023
<b>Clasa</b>	a IX -a
<b>Profesor</b>	Oana Păsărică
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași
<b>Aria curriculară</b>	Științe
<b>Disciplina</b>	Fizică



<b>Subiectul</b>	Mișcarea rectilinie uniformă		
<b>Tipul lecției</b>	Recapitulare		
<b>Durata secvenței</b>	15 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	sala de clasă		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• identificarea fenomenului de mișcare rectilinie uniformă și condițiile în care este realizat acest tip de mișcare</li> <li>• analizarea dependenței funcționale dintre diferite mărimi fizice/ distanță, timp, viteză și unitățile de măsură ale acestora</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• problematizare</li> <li>• algoritimizare</li> <li>• conversația</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația Kahoot</li> <li>• platforma Adservio</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontal</li> <li>• individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observarea sistematică a activității și comportamentului elevilor</li> <li>• verificarea corectitudinii rezolvării sarcinilor de lucru</li> <li>• punctajul obținut</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>a. Profesorul utilizează platforma Kahoot pentru a crea un joc în scopul consolidării cunoștințelor</p> <p>b. Pentru a utiliza această platformă, profesorul își creează un cont</p> <p>c. Profesorul realizează un joc educațional interactiv în format digital , utilizând o serie de întrebări. Formatul și numărul acestora depind de alegerea profesorului.</p> <p><b>Elevi:</b></p> <p>Elevii/jucătorii răspund întrebărilor de pe propriile dispozitive în timp ce întrebările și răspunsurile sunt afișate pe un ecran comun / videoproiector, pentru a uni lecția.</p> <p>Jocul crează un moment/foc de tabără, încurajând jucătorii să interacționeze</p>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
a. Aduce elevilor la cunoștință că vor juca un joc individual în care vor fi verificate noțiunile de mișcare rectilinie uniformă și condițiile în care este realizată aceasta - predate în decursul orei		a. Sunt atenți la indicațiile profesorului	
b. Trimite linkul de conectare pentru a rezolva testul propus (Anexa nr. 1)		b. Se conectează la platformă	
c. Verifică dacă s-a realizat conectarea tuturor elevilor		c. Rezolvă sarcinile propuse în exercițiu	

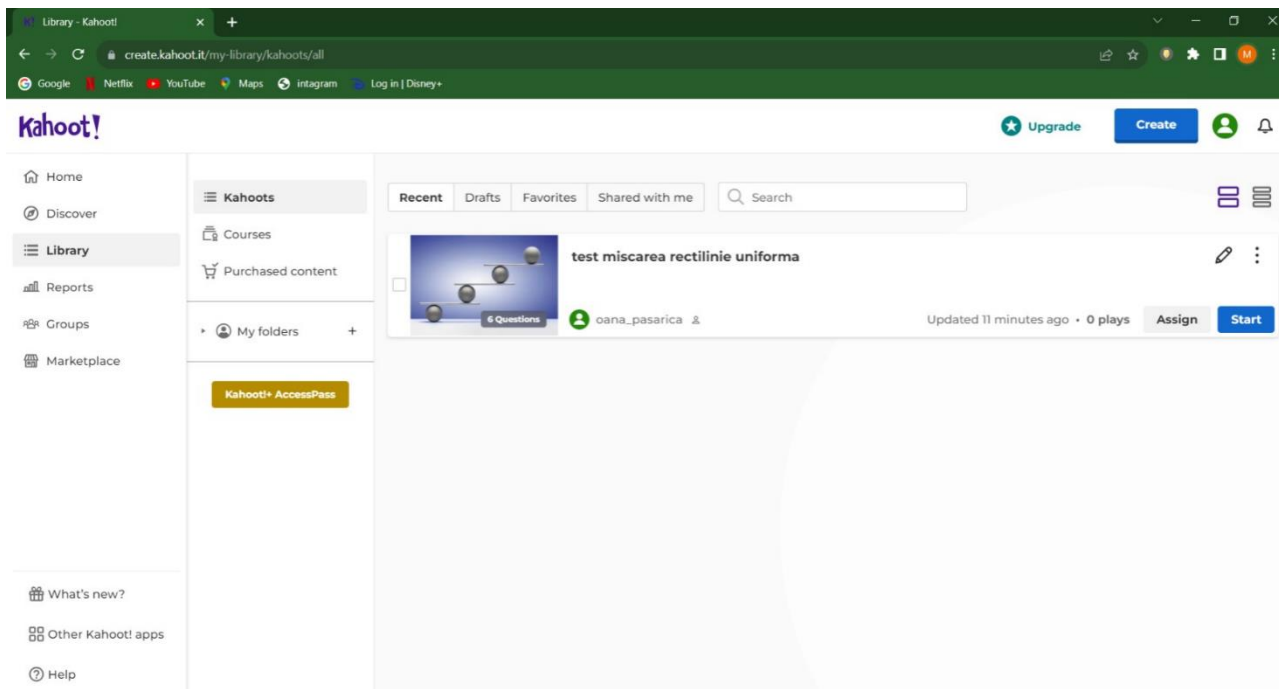
d. Coordonează și supraveghează derularea exercițiului.	
e. Notează elevii în platforma Adservio în funcție de punctajele obținute	d. Devin conștienți de nota acordată
<b>Feedback/evaluare</b>	Se consideră că obiectivul a fost atins dacă elevii răspund corect la cat mai multe întrebări.
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	Obstacolele pot fi de ordin tehnic – să nu fie curent, internet, să nu meargă aplicația pe telefon, la nivel emoțional – elevii să nu fie interesați de subiectul propus, să fie obosiți după o lecție de recapitulare

### Bibliografie/webografie:

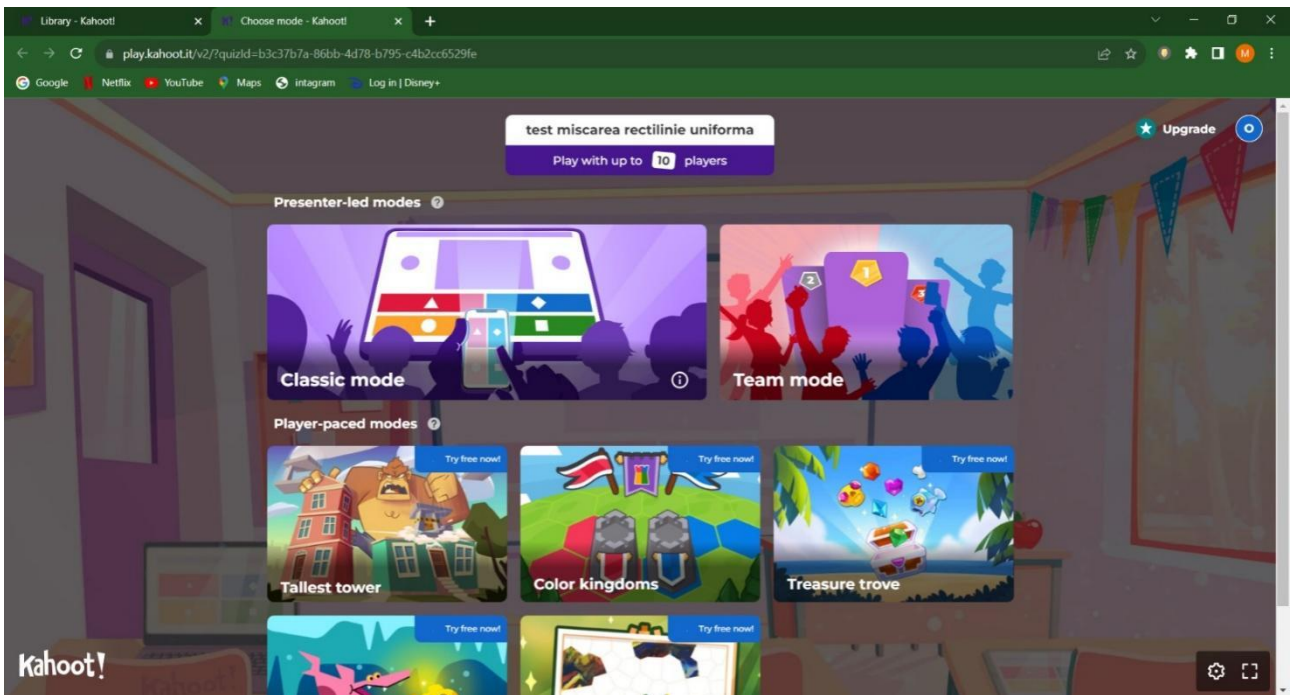
- <https://kahoot.it/?deviceId=Nk3lJsO8fEjWdPtaxy52Mw&sessionId=1693509510750>
- <https://www.youtube.com/watch?v=KJgZZQcsSPk>

### Anexe:

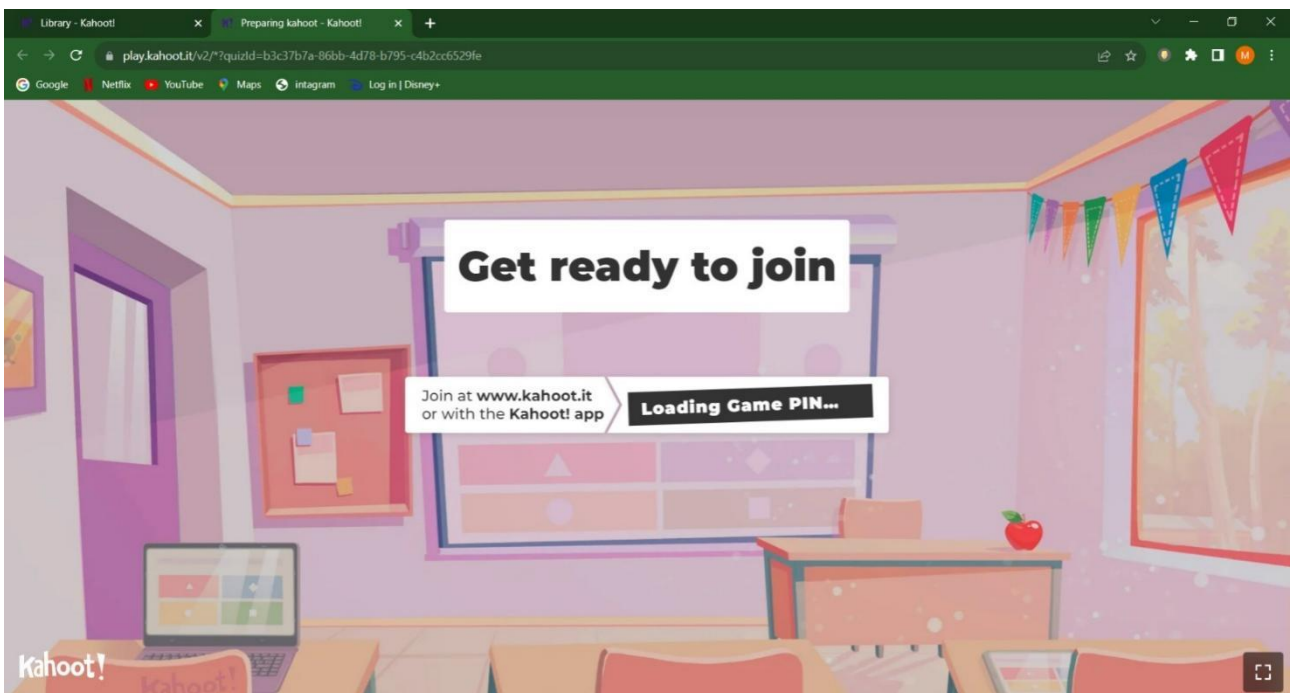
#### Anexa 1:



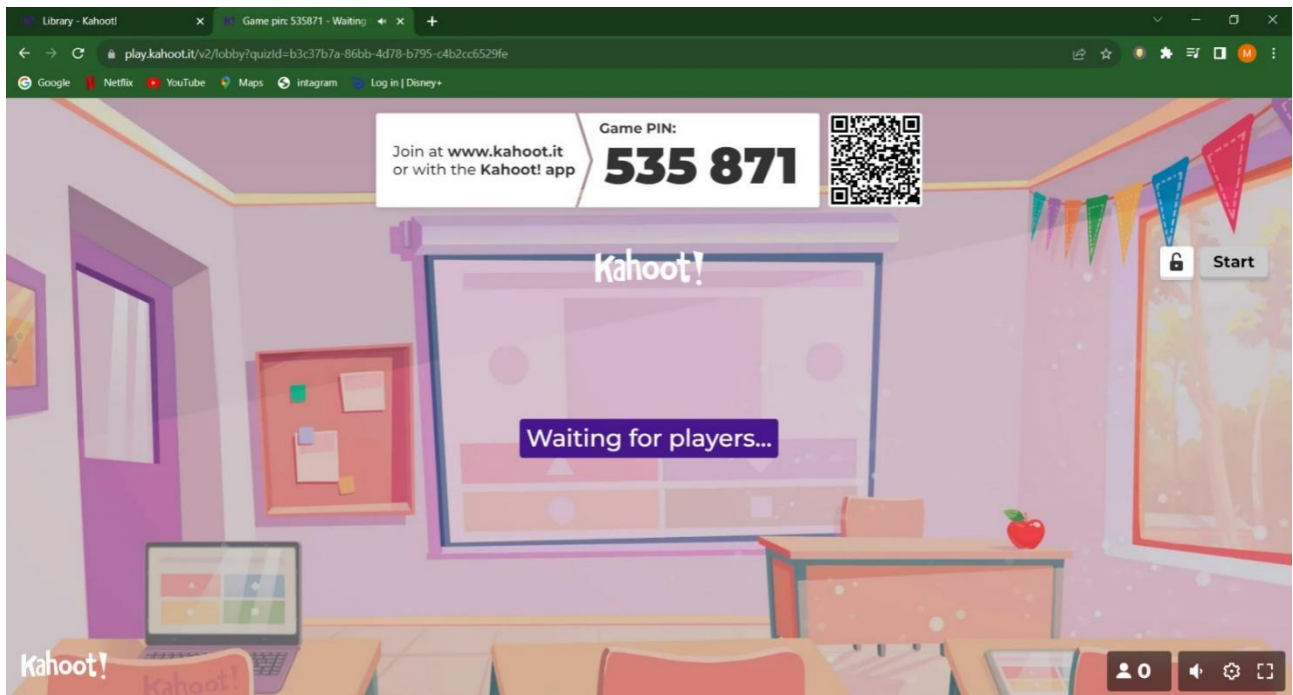
După realizarea testului, vom apăsa pe start



Vom alege modul de joc

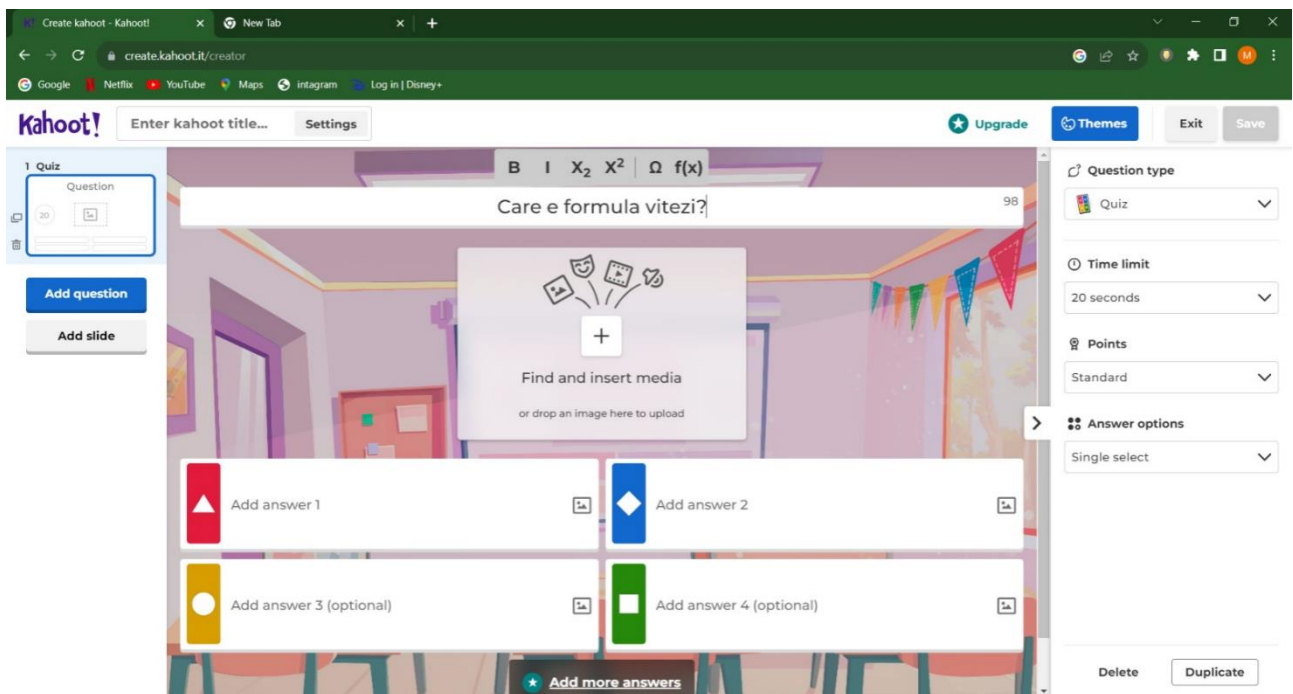


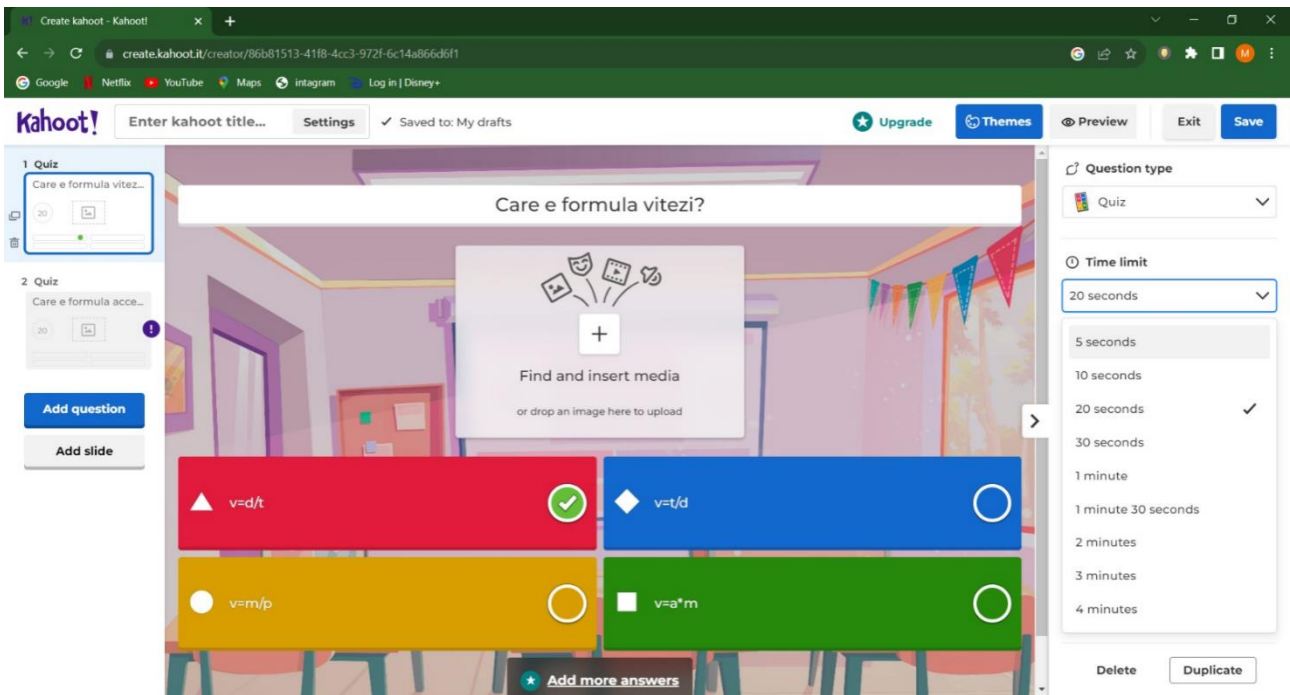
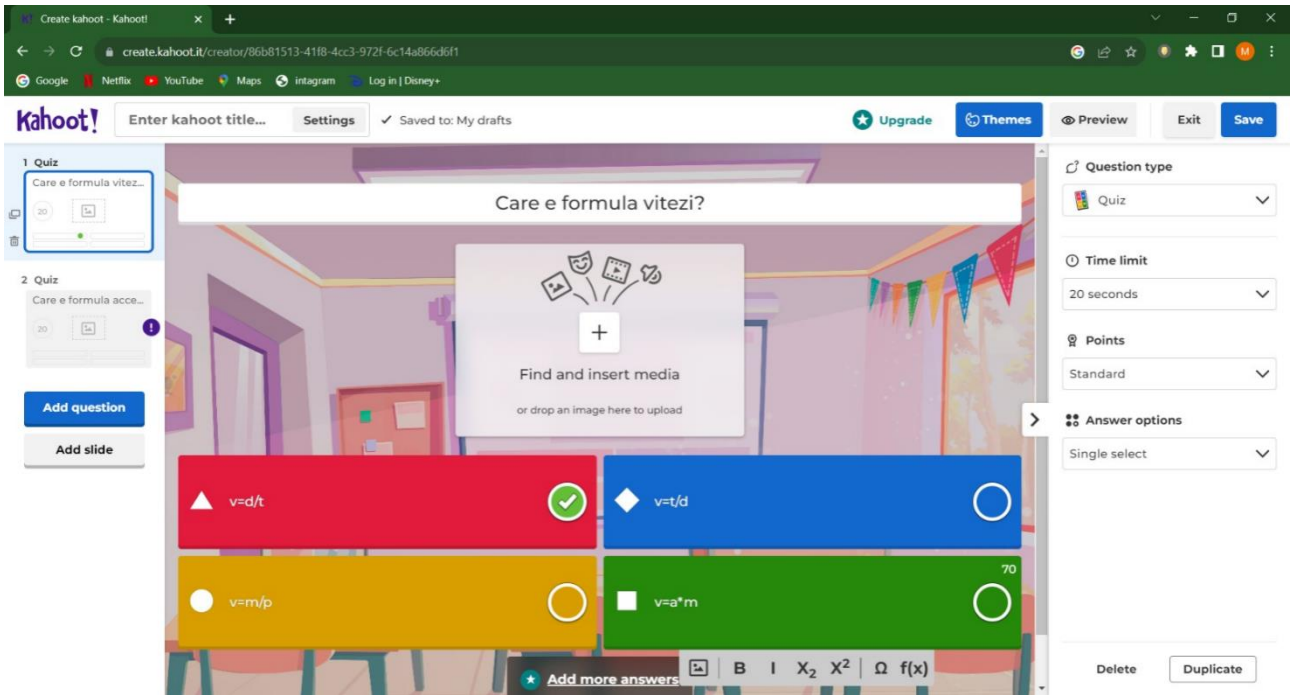
Așteptăm să se încarce PIN-ul jocului împreună cu codul QR



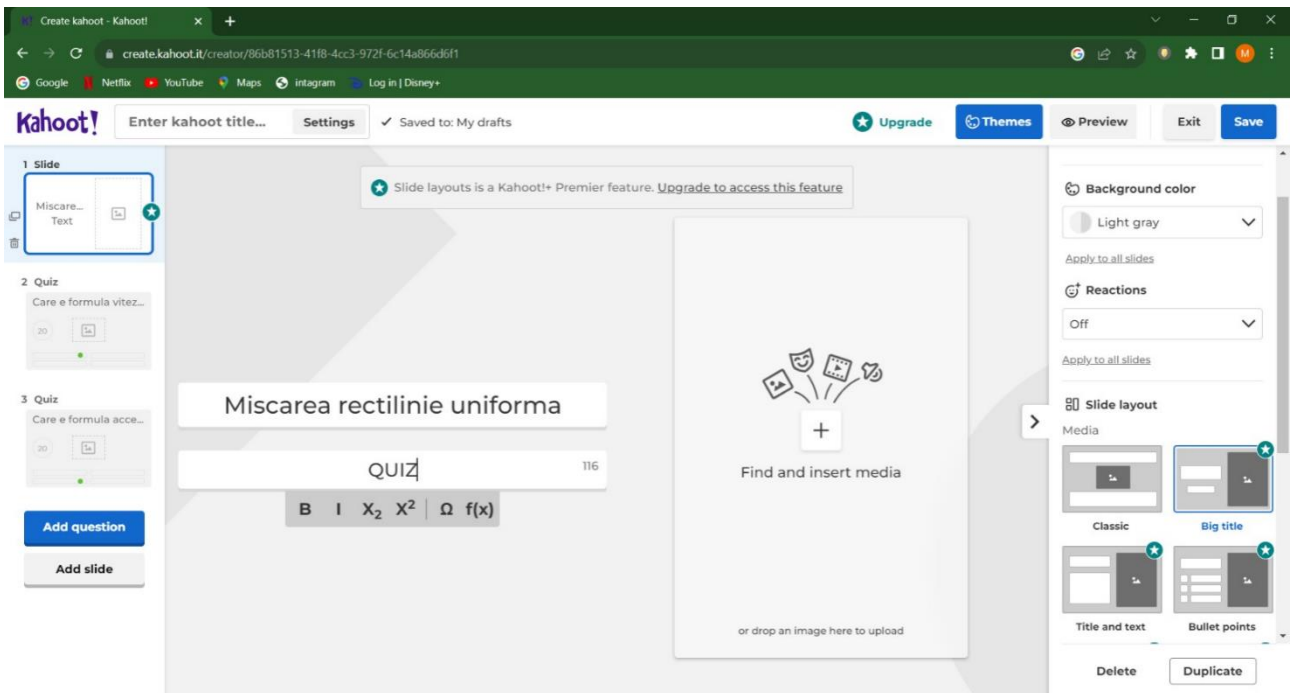
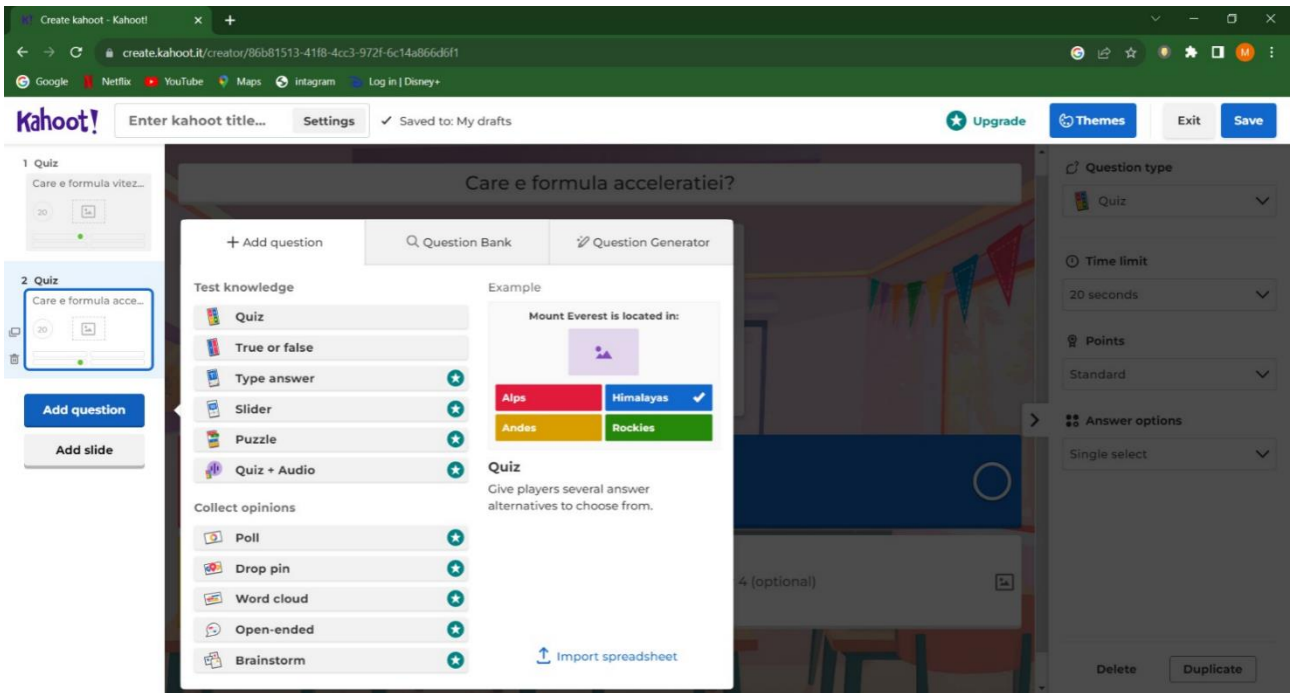
Jucătorii trebuie să introducă codul în aplicație sau să scaneze codul pentru a rezolva quiz-ul

## Anexa 2:

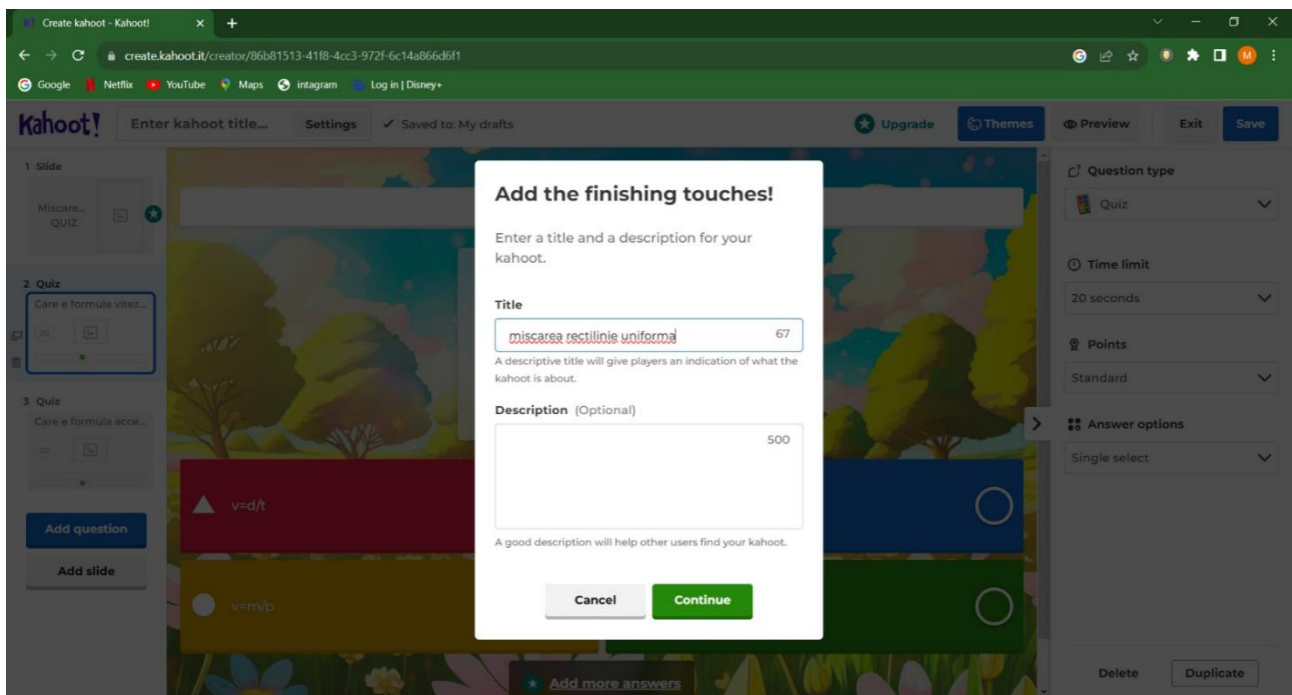
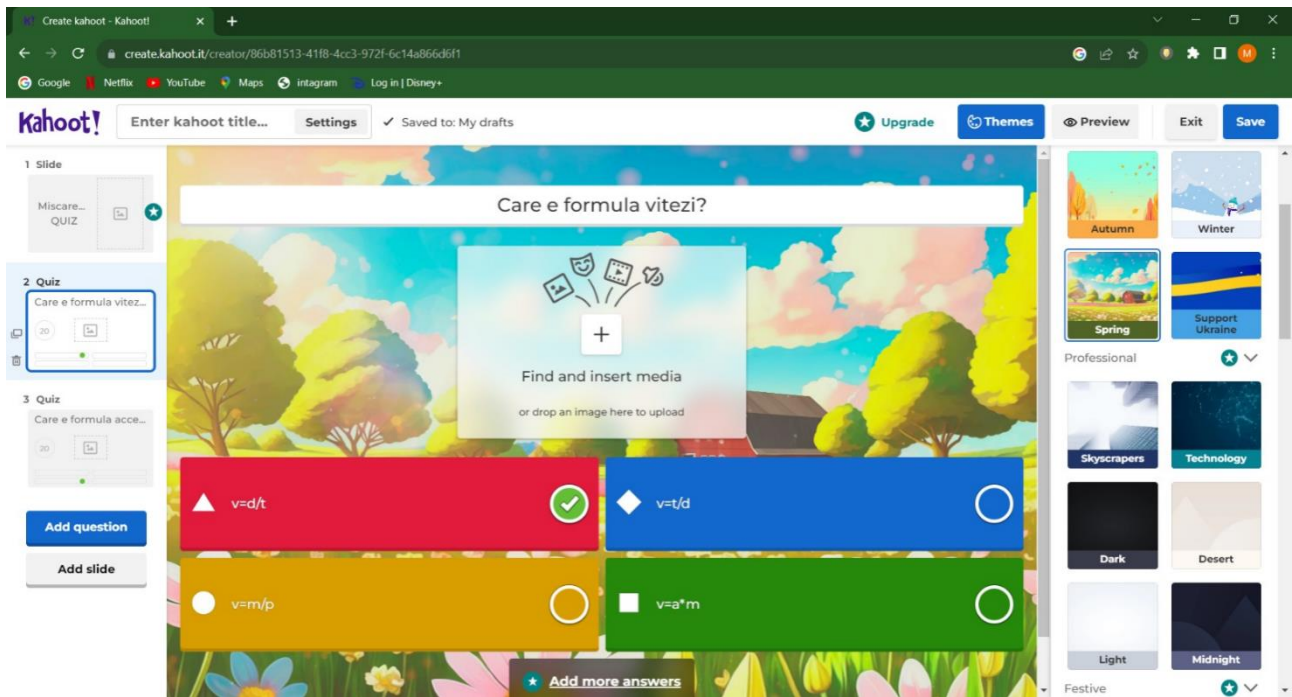


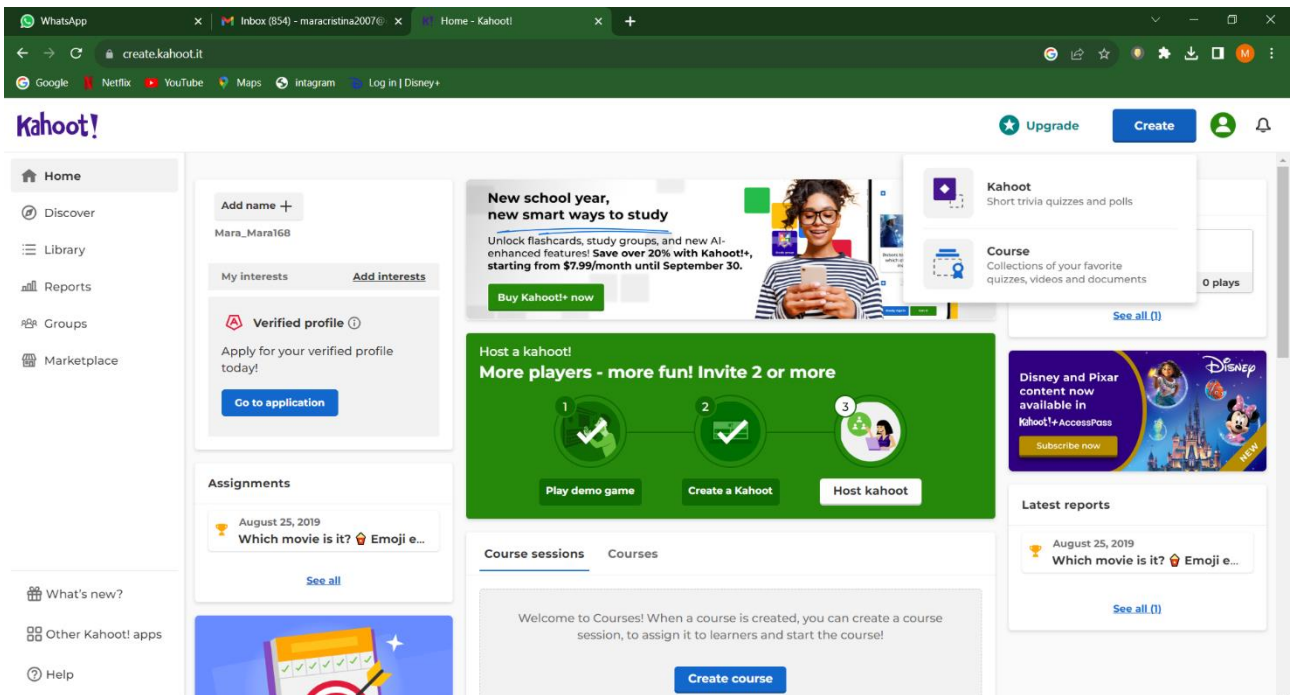
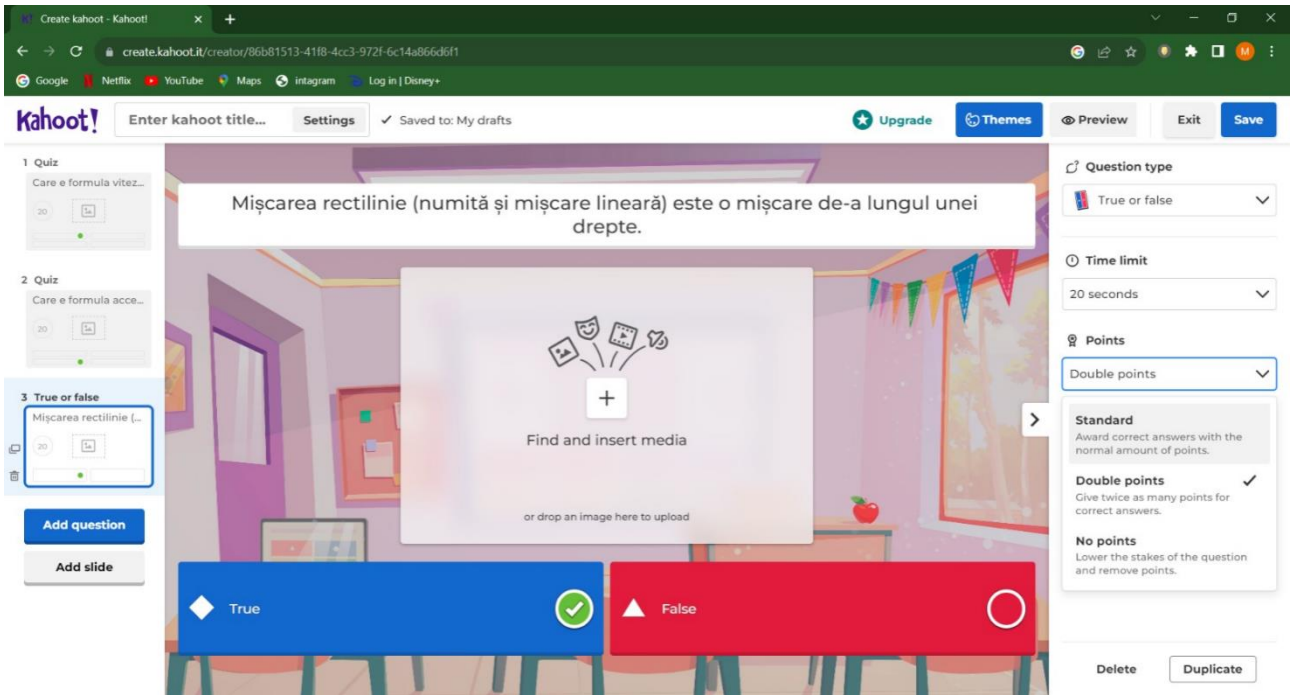












\*\*\*\*\*

Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale –  
disciplina Chimie – prof. Adina Mihaela Tudurache

<b>Data</b>	2023		
<b>Clasa</b>	a VIII -a E		
<b>Profesor</b>	Adina Mihaela Tudurache		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Matematică și științe		
<b>Disciplina</b>	Chimie		
<b>Subiectul</b>	Reacția de combinare		
<b>Tipul lecției</b>	Lecție de recapitulare prin rezolvare de exerciții și probleme		
<b>Durata secvenței</b>	50 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Sala de curs		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>scrierea reacțiilor chimice de combinare indicate de textul problemei, cu respectarea algoritmilor specifici: scrierea corectă a formulelor chimice ale reactanților, scrierea corectă a formulei chimice a produsului de reacție, stabilirea coeficienților stoechiometrici</li> <li>rezolvarea de exerciții și probleme referitoare la: calcul pe baza ecuației reacției chimice, puritate, randament, concentrația procentuală de masă, exces de reactant.</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<b>Metode și procedee</b>	<b>Mijloace</b>	<b>Forme de organizare</b>	<b>Metode de evaluare</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- problematizare</li> <li>- algoritmizare</li> <li>- conversația</li> <li>- experiment</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- telefon, tabletă, laptop;</li> <li>- tabelul periodic al elementelor, caiet;</li> <li>- Adservio pentru trimitere link-uri;</li> <li>- Fișa cu aplicații practice și de calcul</li> <li>- REACȚIA DE COMBINARE - lucrul în echipă -ANEXA 1</li> <li>- Schema recapitulativă realizată în Canva - Anexa 2: <a href="https://www.canva.com/design/DAFqVNYlgRU/yb1yo5MrY9kOOarqyWM6ag/edit?utm_content=DAFqVNYlgRU&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton">https://www.canva.com/design/DAFqVNYlgRU/yb1yo5MrY9kOOarqyWM6ag/edit?utm_content=DAFqVNYlgRU&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton</a></li> <li>- Test de evaluare Kahoot - Anexa 3:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-lucrul pe grupe mici (8 grupe a câte 4 elevi);</li> <li>-lucru individual la rezolvarea testului Kahoot</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-observarea sistematică a activității și comportamentului elevilor,</li> <li>-verificarea corectitudinii rezolvării sarcinilor de lucru;</li> <li>-punctajul obținut la test de evaluare Kahoot - rezultatele elevilor din</li> </ul>

	<p><a href="https://play.kahoot.it/v2/?quizId=18580524-a083-48cd-8904-5f14ddcbec20">https://play.kahoot.it/v2/?quizId=18580524-a083-48cd-8904-5f14ddcbec20</a></p> <p>- Fișa de lucru pe care elevii o vor primi în ADSERVIO cu tema pentru acasă - Anexa 4:  <a href="http://www.profudechimie.ro/Probleme_chimie_si_rezolvari.aspx">http://www.profudechimie.ro/Probleme_chimie_si_rezolvari.aspx</a></p>		<p>aplicație Kahoot</p>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesorul:</b></p> <p>a. Accesează aplicațiile Kahoot; Canva;                  b. Își creează cont în aplicațiile Kahoot; Canva;                  c. Creează materialele necesare lecției:                  - Aplicații practice și de calcul ale REACȚIILOR DE COMBINARE - lucrul în echipă                  Anexa 1                  - Schema recapitulativă realizată în Canva - Anexa 2:  <a href="https://www.canva.com/design/DAFqVNYlgRU/yb1yo5MrY9kOOarqyWM6ag/edit?utm_content=DAFqVNYlgRU&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton">https://www.canva.com/design/DAFqVNYlgRU/yb1yo5MrY9kOOarqyWM6ag/edit?utm_content=DAFqVNYlgRU&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton</a>                  - Test de evaluare Kahoot - Anexa 3:  <a href="https://play.kahoot.it/v2/?quizId=18580524-a083-48cd-8904-5f14ddcbec20">https://play.kahoot.it/v2/?quizId=18580524-a083-48cd-8904-5f14ddcbec20</a>                  - Fișa de lucru pe care elevii o vor primi în ADSERVIO cu tema pentru acasă - Anexa 4:  <a href="http://www.profudechimie.ro/Probleme_chimie_si_rezolvari.aspx">http://www.profudechimie.ro/Probleme_chimie_si_rezolvari.aspx</a></p> <p>d. Organizează cei 32 elevi ai clasei în echipe mici de lucru (8 grupe a câte 4 elevi fiecare); le explică elevilor cum să așeze mesele în sala de curs, așezare specifică lucrului în echipă</p> <p><b>Elevii:</b></p> <p>a. Repetă cele patru tipuri de reacții de combinare;                  b. Reiau aplicațiile de calcul rezolvate împreună cu profesorul în orele anterioare;                  c. Se împart în 8 echipe a câte 4 elevi fiecare;                  d. Fiecare echipă își desemnează liderul;                  e. Așază băncile în modul indicat de profesor.</p>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
<p>a. Prezintă elevilor câteva aplicații interesante ale reacțiilor de combinare studiate: <i>obținerea artificilor, coclirea cuprului - studiu de caz: Statuia Libertății, ploile acide și impactul asupra mediului, obținerea amoniacului și a unor îngrășăminte chimice;</i></p>		<p>a. Enumeră principalele tipuri de reacții de combinare;                  b. Dă exemple de reacții de combinare și precizează utilitatea acestora în viața de zi cu zi;</p>	

<p>b. Solicită elevilor să enumere principalele tipuri de reacții de combinare studiate: exemple; aplicații în viața de zi cu zi (Schema recapitulativă realizată în Canva - Anexa 2)  <a href="https://www.canva.com/design/DAFqVNYlgRU/yb1yo5MrY9kOOarqyWM6ag/edit?utm_content=DAFqVNYlgRU&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton">https://www.canva.com/design/DAFqVNYlgRU/yb1yo5MrY9kOOarqyWM6ag/edit?utm_content=DAFqVNYlgRU&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton</a></p> <p>d. Anunță elevii că vor rezolva în echipă exercițiile din fișele de lucru primite (Anexa 1), pe care le distribuie totodată, fiecare grupă urmând să își stabilească modul de împărțire a sarcinilor;</p> <p>e. Verifică și corectează împreună cu fiecare grupă modul de rezolvare al sarcinilor;</p> <p>f. Notează corespunzător baremului de evaluare fiecare echipă;</p> <p>g. Administrează testul de evaluare individuală Kahoot Anexa 3  <a href="https://play.kahoot.it/v2/?quizId=18580524-a083-48cd-8904-5f14ddcbec20">https://play.kahoot.it/v2/?quizId=18580524-a083-48cd-8904-5f14ddcbec20</a></p> <p>h. Comunică elevilor tema pentru acasă: exercițiile 1-5 din Anexa 4, fișa de lucru pe care elevii o vor primi și în ADSERVIO;  <a href="http://www.profudechimie.ro/Probleme_chimie_si_rezolvari.aspx">http://www.profudechimie.ro/Probleme_chimie_si_rezolvari.aspx</a></p>	<p>c. Citesc cu atenție sarcinile de lucru din Anexa 1;</p> <p>d. Rezolvă cele 2 sarcini din Anexa 1; are la dispoziție 10 minute pentru a rezolva în echipă sarcina I; în următoarele 5 minute prima echipă care termină sarcina de lucru își desemnează reprezentantul și prezintă colegilor și profesorului rezolvarea propusă; în mod similar se va proceda cu sarcina de lucru II;</p> <p>d. Urmărește/ completează/ corectează împreună cu profesorul rezolvarea sarcinilor la tablă;</p> <p>e. Rezolvă exercițiile din testul Kahoot Anexa 3</p>
<b>Feed-back/evaluare</b>	Se vor nota corespunzător elevii grupelor care rezolvă la tablă sarcinile propuse. Prelucrează rezultatele elevilor din aplicația Kahoot - Anexa 3
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	-Unul dintre membrii echipei poate rezolva singur și rapid sarcina atribuită echipei; în acest caz nu se realizează principalul obiectiv al acestui tip de evaluare, și anume exersarea învățării colaborative prin sarcini simple, clar definite, în context competitiv; -La testul Kahoot, la itemii tip rezolvare de probleme elevii pot bifa rezultatul aleator sau pot colabora între ei.

**Bibliografie/webografie:**

- Alexandrescu E., *Chimie anorganică și chimie fizică pentru liceu și gimnaziu/ Sinteze/ Probleme/ Teste*, Ploiești, Editura Explorator, 2015
- Balan D., Lepădatu M., Gîrtan M., *Expediție în minunata lume a chimiei*, Iași, 2000
- Lăcătușu M., Mangalagiu G., *Teste și probleme de chimie pentru gimnaziu*, Iași, Editura Pim, 2010
- Niac V., Niac G., *Probleme de chimie culese din viața de toate zilele*, Editura Emia, Deva 2007
- Tudurache M. A., *Chimie practică și distractivă - clasele a VII-a și a VIII-a*, Iași, Editura Pim, 2015



- Tudurache M. A., *Reacții chimice*, Editura Ștef, Iași 2022
- <https://www.youtube.com/>
- <https://kahoot.com/schools-u/>
- <https://www.canva.com/>
- <https://www.fizichim.ro/>
- <http://www.profudechimie.ro/>

## Anexe

**Anexa 1:** Aplicații practice și de calcul ale REACȚIILOR DE COMBINARE - lucrul în echipă

### I. Importanța practică a unor oxizi metalici

Oxidul metalic notat *A* este solid, sub forma unei pulberi de culoare albă, cu punct de topire ridicat (2852°C); este materie primă pentru fabricarea de cărămizi refractare.

În medicină este utilizat la reglarea nivelului de aciditate al sucului gastric prin neutralizarea excesului de acid clorhidric. În industria alimentară este utilizat ca aditiv alimentar (E 530).

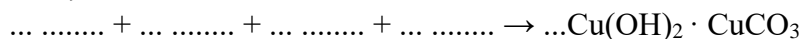
Sportivii care practică gimnastica artistică aplică această pulbere pe mâini pentru a face contactul cu aparatul la care lucrează (paralele, bârnă etc.) mai fiabil.

#### *Sarcini de lucru pentru echipa ta:*

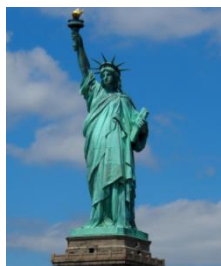
- 1) Determină formula chimică a oxidului *A* știind că acesta conține 40 % oxigen.
- 2) Propune o metodă prin care poți obține rapid în laborator oxidul *A*; explică-le colegilor și profesorului normele de protecția muncii pe care trebuie să le respecti cu strictețe la efectuarea practică a acestui experiment.
- 3) Notează ecuația reacției chimice efectuate practic și precizează tipul acesteia.
- 4) 0,003 kg metal tehnic, *Me* de puritate 80% se arde în aer (cu 20% oxigen, procente volumetric) cu formarea a 3 g oxid metalic *A*.
  - a. Determină randamentul reacției chimice.
  - b. Calculează volumul de aer necesar reacției, măsurat în c.n., exprimat în dm<sup>3</sup>.

### II. Coclirea Cuprului

În aer umed și în prezența dioxidului de carbon, cuprul se acoperă cu un strat verde-albăstrui de carbonat bazic (*cocleală*), toxic, conform ecuației reacției chimice:



Din acest motiv vasele de bucătărie, confecționate din cupru, se acoperă cu un strat de staniu, operație care poartă numele de *cositorire*.



**Statuia Libertății**, monumentul simbol al Statelor Unite ale Americii, datează din 1886 și are un înveliș de cupru care acoperă un schelet din fier. Întregul monument avea la momentul construcției o masă totală de 225 t, din care foile de cupru cântăreau 80 t; statuia este acoperită cu un strat verde albăstrui de carbonat bazic (*cocleală*).

#### *Sarcini de lucru pentru echipa ta:*

- 1) Completează ecuația reacției chimice cu reactanții care lipsesc.
- 2) Egalează ecuația reacției chimice și precizează tipul reacției chimice.
- 3) Calculează numărul ionilor Cu<sup>+2</sup> existenți în 0,11 kg *cocleală*.
- 4) 1,6 g cupru reacționează cu 1,6 g oxigen cu formarea oxidului cupric, solid, de culoare neagră.

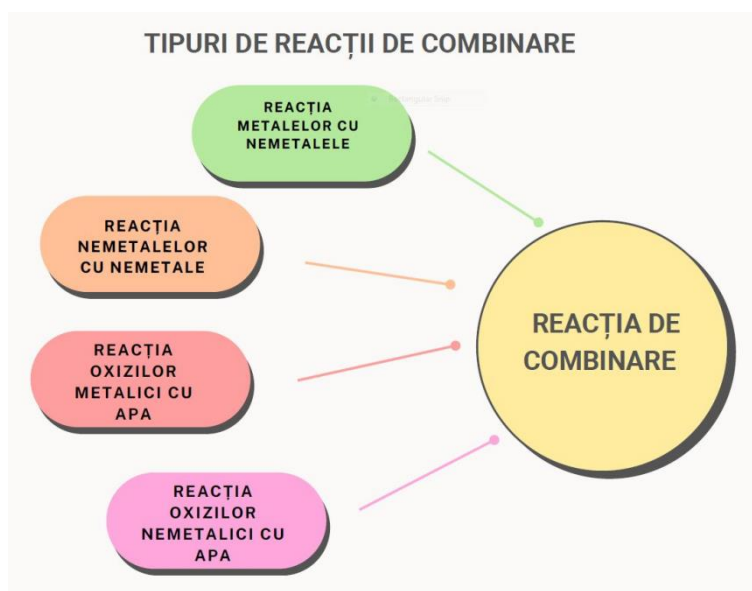
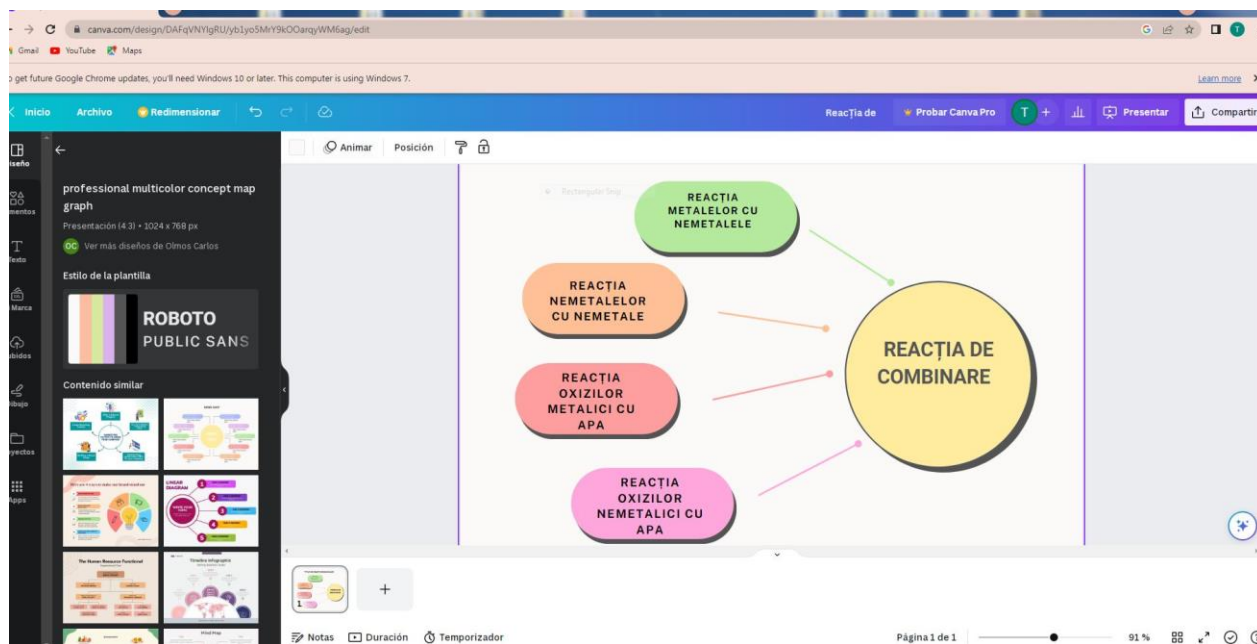




- Notează ecuația reacției chimice și precizează tipul acesteia.
- Precizează care este reactantul luat în exces și calculează cantitatea de exces de reactant.

## Anexa 2 Fixarea noțiunilor: Principalele tipuri de reacții de combinare

[https://www.canva.com/design/DAFqVNYlgRU/yb1yo5MrY9kOOarqyWM6ag/edit?utm\\_content=DAFqVNYlgRU&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFqVNYlgRU/yb1yo5MrY9kOOarqyWM6ag/edit?utm_content=DAFqVNYlgRU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)



### Anexa 3: Test de evaluare kahoot: reacția de combinare

<https://play.kahoot.it/v2/?quizId=18580524-a083-48cd-8904-5f14ddcbec20>

Testul conține 10 întrebări de tip Quiz, cu patru variante de răspuns; un singur răspuns este corect. Cele 10 întrebări verifică noțiuni elementare referitoare la reacția de combinare: definiție, tipuri de reacții de combinare; calcul pe baza ecuației unei reacții de combinare; puritate, randament, exces de reactant, concentrație procentuală masică etc.

Fiecare întrebare are un timp limită în care elevul poate răspunde; timpul de răspuns l-am ales în funcție de gradul de dificultate al itemului: pentru rezolvarea itemilor 1, 2 și 3 am alocat 10 s; pentru itemii 4, 5 câte 20 s; itemii 6, 9 - 60 s; itemul 7 - 90 s iar itemii 8 și 10 - 120 s. Parcurgerea efectivă a itemilor necesită exact 8,66 minute.

Fiecare întrebare are un număr de puncte atribuit; câștigă elevul care la finalul testului adună cele mai multe puncte, în cel mai scurt timp.

Pentru fiecare din cele 10 întrebări am inserat o foto sau un scurt film experimental sugestiv, din materialele proprii și din cele puse la dispoziție de platforma Kahoot.

5,6 g fer pudere reacționează complet cu 1,6 g sulf pulbere, la cald. Care reactant este în exces? ( $A_{Fe} = 56$ ;  $A_S = 32$ )

$Fe(s) + S(s) \xrightarrow{\text{heating}} FeS(s)$

0,005 mol Sulf exces

0,005 mol Fer exces

0,05 mol Fer exces

0,05 mol Sulf exces

Reacția de combinare

Kahoot! in progress

Ends in 2 days

3 plays - 3 players

Start Assign Play solo

A private kahoot

tuduracheadinai01 Updated 12 hours ago

Questions (10)

1 - Quiz  
Din reacția de ardere a magneziului rezultă:

- un acid
- o bază
- o sare
- un oxid

2 - Quiz  
Sulful, solid de culoare galbenă arde în aer, la încălzire, cu flacără albastră, cu formare de:

- monoxid de sulf
- dioxid de carbon
- dioxid de sulf
- trioxid de sulf

3 - Quiz

3 - Quiz  
**Ferul, sub formă de sărme foarte subțiri se încălzește în flacăra becului de gaz și se introduce în clor gazos. Rezultat:**

- $\text{FeCl}_2$
- $\text{Fe}_2\text{O}_3$
- $\text{FeCl}_3$
- Reacția NU are loc.

4 - Quiz  
**Se barbotează  $\text{SO}_2$  într-un pahar Berzelius cu apă distilată și 2-3 picături metiloranj. Culoarea roșie care se observă:**

- se datorează acidului sulfuric rezultat
- se datorează acidului tiosulfuric rezultat
- se datorează acidului sulfuros rezultat
- se datorează hidroxidului de sodiu rezultat

5 - Quiz  
**Oxizii bazici reacționează cu apa și formează BAZE. Șirurile de mai jos conțin doar oxizii bazici, cu excepția:**

5 - Quiz  
**Oxizii bazici reacționează cu apa și formează BAZE. Șirurile de mai jos conțin doar oxizii bazici, cu excepția:**

- $\text{Na}_2\text{O}$ ;  $\text{CaO}$ ;  $\text{Rb}_2\text{O}$ ;  $\text{Cs}_2\text{O}$
- $\text{Na}_2\text{O}$ ;  $\text{CaO}$ ;  $\text{MgO}$ ;  $\text{BaO}$
- $\text{SiO}_2$ ;  $\text{Li}_2\text{O}$ ;  $\text{MgO}$ ;  $\text{K}_2\text{O}$
- $\text{P}_2\text{O}_5$ ;  $\text{SO}_2$ ;  $\text{NO}_2$ ;  $\text{CO}_2$

6 - Quiz  
**Reacționează 5 moli aluminii cu 3 moli oxigen. Cantitatea de produs de reacție formată, exprimată în moli, este:**

- 0,5 mol
- 2,5 mol
- 2 mol
- 4 mol

7 - Quiz  
**Se ard 4,8 g magneziu. Masa de oxid de magneziu obținută la un randament al reacției de 75% este:**

- 40 g
- 6 g
- 8 g
- 0,2 g

8 - Quiz  
**5,6 g fer pudră reacționează complet cu 1,6 g sulf pudră, la cald. Care reactant este în exces? ( $A_{\text{Fe}} = 56$ ;  $A_{\text{S}} = 32$ )**

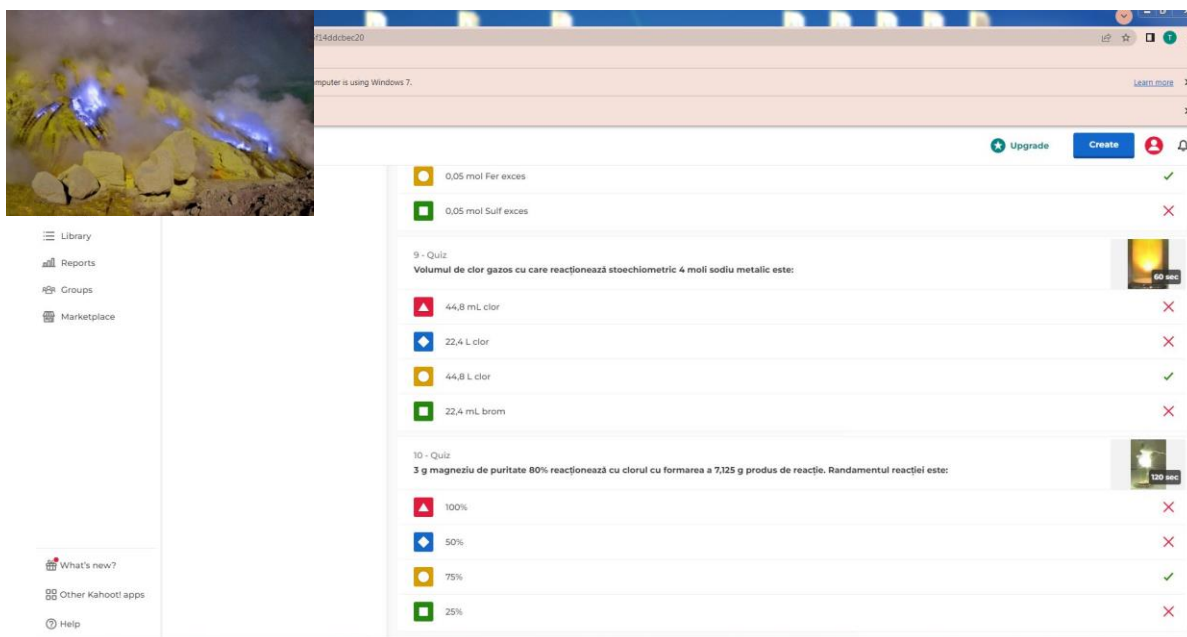
- 0,005 mol Sulf exces
- 0,005 mol Fer exces
- 0,05 mol Fer exces
- 0,05 mol Sulf exces

7 - Quiz  
**Se ard 4,8 g magneziu. Masa de oxid de magneziu obținută la un randament al reacției de 75% este:**

- 40 g
- 6 g
- 8 g
- 0,2 g

8 - Quiz  
**5,6 g fer pudră reacționează complet cu 1,6 g sulf pudră, la cald. Care reactant este în exces? ( $A_{\text{Fe}} = 56$ ;  $A_{\text{S}} = 32$ )**

- 0,005 mol Sulf exces
- 0,005 mol Fer exces
- 0,05 mol Fer exces
- 0,05 mol Sulf exces



The screenshot shows a Kahoot! quiz interface. On the left, there is a navigation menu with options like Library, Reports, Groups, Marketplace, What's new?, Other Kahoot! apps, and Help. The main area displays a list of quiz questions and answers. The questions are:

- 9 - Quiz: Volumul de clor gazos cu care reacționează stoichiometric 4 moli sodiu metallic este:
  - 44,8 mL clor (Incorrect)
  - 22,4 L clor (Incorrect)
  - 44,8 L clor (Correct)
  - 22,4 mL brom (Incorrect)
- 10 - Quiz: 3 g magneziu de puritate 80% reacționează cu clorul cu formarea a 7,125 g produs de reacție. Randamentul reacției este:
  - 100% (Incorrect)
  - 50% (Incorrect)
  - 75% (Correct)
  - 25% (Incorrect)

**Anexa 4:** Aplicații de calcul\_REACȚIA DE COMBINARE: calcul stoichiometric, puritate, randament, exces de reactant, concentrație procentuală masică -lucrul individual, ex. 1-5 (tema pt acasă); lucrul în cadrul ședințelor de pregătire pt. olimpiadă și concursuri de chimie cu elevii interesați. ex. 6-13

[http://www.profudechimie.ro/Probleme\\_chimie\\_si\\_rezolvari.aspx](http://www.profudechimie.ro/Probleme_chimie_si_rezolvari.aspx)



- 2,7 g aluminiu pulbere reacționează cu oxigenul.
  - Scrieți ecuația reacției dintre aluminiu și oxigen.
  - Calculați masa de produs obținut (exprimată în grame).

*R: b. 5,1 g  $Al_2O_3$*

- 0,24 kg magneziu reacționează cu oxigenul.

- Scrieți ecuația reacției dintre magneziu și oxigen.
- Calculați volumul de gaz necesar reacției, măsurat în c.n., exprimat în  $dm^3$ .

*R: b. 112 L  $O_2$*



- Sodiul reacționează cu clorul.

- Scrieți ecuația reacției dintre sodiu și clor.
- Determinați randamentul reacției, știind că din 0,4 mol de clor s-au obținut 37,44 g de sare.

*R: b. 80%*

- 7 g fer pulbere de puritate 80 % reacționează cu 0,25 mol clor gazos. Impuritățile sunt inerte chimic.

- Scrieți ecuația reacției dintre fer și clor.
- Calculați cantitatea de reactant în exces, exprimată în mol.

*R: b. 0,1 mol  $Cl_2$  exces*

- Calculați masa soluției de acid sulfuric de concentrație procentuală 49 % care se poate obține prin arderea a 320 kg sulf. Arderea sulfurului decurge cu randament de 75 %, iar oxidarea catalitică a dioxidului de sulf la trioxid de sulf decurge cu randament de 80 %.



R: 1200 kg soluție acid sulfuric 49 %

6. Un amestec care conține sodiu și 8 % potasiu, în procente de masă, arde într-o atmosferă de clor. Știind că în urma reacției rezultă  $4,8176 \cdot 10^{23}$  ioni  $\text{Na}^+$ , să se calculeze masa amestecului de metale supusă arderii în clor.

R: 20 g amestec

7. O cantitate de 20 g trioxid de sulf se dizolvă în 400 g soluție de acid sulfuric de concentrație 4,9 %. Să se calculeze concentrația procentuală a soluției finale.

R: 10,5 %

8. Calculează cantitatea de oxid de sodiu care se dizolvă în  $300 \text{ cm}^3$  soluție de hidroxid de sodiu de concentrație procentuală masică 10 % și densitate  $1,105 \text{ g/cm}^3$ , pentru a se obține o soluție cu concentrația procentuală masică de 30 %.

R: 73,4035 g  $\text{Na}_2\text{O}$

9. Se ard 10 g de fier de puritate  $p$  % în atmosferă de clor gazos și se obțin 20,65 g amestec solid. Impuritățile sunt inerte chimic. Se cer următoarele:

- Volumul de gaz necesar reacției, măsurat în c.n., exprimat în  $\text{dm}^3$ .
- Puritatea ferului,  $p$  %.
- Masa de clorură ferică obținută.
- Compoziția procentuală masică a amestecului solid obținut.

R: a. 3,36 L  $\text{Cl}_2$ ; b. 56 %; c. 16,25 g  $\text{FeCl}_3$ ; d. 78,6924%  $\text{FeCl}_3$ ; 21,3075% impurități



10. Pe o sită de azbest se încălzesc 27 g pulbere de aluminiu cu 60 g pulbere de sulf. Notează ecuația reacției chimice și stabilește care este componentul în exces.

R: 0,375 mol  $S_{\text{exces}}$

11. 10 g oleum cu 20 %  $\text{SO}_3$  liber se diluează cu apă distilată până la o concentrație de 50 %.

- Calculează volumul de apă distilată necesar diluării oleumului dat.
- Care va fi raportul masic în care trebuie să se amestece oleumul dat cu o soluție de acid sulfuric, de concentrație 60 %, astfel încât concentrația noii soluții să devină 80 %?

R: a. 10,9 mL  $\text{H}_2\text{O}$ ; b. 0,8163

12. Se adaugă " $x$ " g oleum cu 25%  $\text{SO}_3$  liber peste 200 g soluție acid sulfuric,  $\text{H}_2\text{SO}_4$  de concentrație 24,5% astfel încât soluția obținută în final să fie de concentrație de 49%. Determină prin calcul cele " $x$ " g oleum cu 25%  $\text{SO}_3$  liber adăugate.

R:  $x = 86,534 \text{ g oleum}$

13. Determină, prin calcul masa soluției de acid sulfuric,  $\text{H}_2\text{SO}_4$  de concentrație procentuală masică 49 % peste care vei adăuga 100 g oleum cu 20 %  $\text{SO}_3$  liber, în porțiuni mici și sub agitare continuă pentru a obține o soluție de acid sulfuric,  $\text{H}_2\text{SO}_4$  de concentrație procentuală masică 98 %.

R: 13,2653 g sol  $\text{H}_2\text{SO}_4$  49 %

\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	2023
<b>Clasa</b>	a IX -a
<b>Profesor</b>	Adina Mihaela Tudurache
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași
<b>Disciplina</b>	Chimie
<b>Subiectul</b>	Tipuri de reacții chimice.



<b>Tipul lecției</b>	Recapitulare și fixare de cunoștințe		
<b>Durata secvenței</b>	30 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Acasă/ temă de remediere a unor aspecte indicate de testul inițial sau clasă - activitate remedială		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• exersarea, fixarea și sistematizarea cunoștințelor din clasa a VIII-a despre principalele tipuri de reacții chimice</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• problematizare</li> <li>• algoritmizare</li> <li>• rezolvare de exerciții și probleme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• telefon, tabletă, calculator</li> <li>• whatsapp, Adservio pentru trimiterea link-ului ce conține testele de evaluare, pentru fiecare reacție chimică, realizate în Google Forms</li> <li>• Google Forms cu cele 4 secțiuni (4 teste de evaluare) link: <a href="https://forms.gle/CgekWL CZvEmKgZbc9">https://forms.gle/CgekWL CZvEmKgZbc9</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individual; învățare diferențiată; fiecare elev va avea ca temă parcurgerea unei secțiuni (test de evaluare) indicat de profesor ca urmare a aplicării și corectării testului de evaluare inițială</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• punctajul afișat de aplicație;</li> <li>• informațiile furnizate de raportul aplicației: întrebări la care elevul a răspuns corect, întrebări la care elevul a răspuns incorect etc.</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creează materialul în Google Forms; cele 4 secțiuni (corespunzătoare celor 4 tipuri de reacții chimice, respectiv cele 4 teste de evaluare;) fiecare test de evaluare conține 9 itemi relevanți pentru fiecare tip de reacție chimică (se pot insera foto experimentale sugestive; filme experimentale etc); pentru fiecare răspuns corect elevul primește 10 p; la fiecare test se acordă 10 p din oficiu_Anexa</li> <li>• trimite elevilor linkul <a href="https://forms.gle/CgekWL CZvEmKgZbc9">https://forms.gle/CgekWL CZvEmKgZbc9</a> în ADSERVIO și specifică fiecărui elev secțiunea pe care o are de parcurs</li> </ul> <p><b>Elevii:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-rezolvă testul indicat de profesor;</li> <li>-au la dispoziție Sistemul Periodic simplificat (cel care se dă la concursuri de chimie);</li> <li>-pot folosi calculator neprogramabil;</li> <li>-trimit formularul imediat după completare.</li> </ul>		
<b>Derularea secvenței</b>			
<b>Activitatea profesorului:</b>		<b>Activitatea elevului:</b>	
Indică elevilor secțiunea pe care trebuie să o rezolve. Trimite link în ADSERVIO.		Rezolvă itemii testului indicat de profesor.	

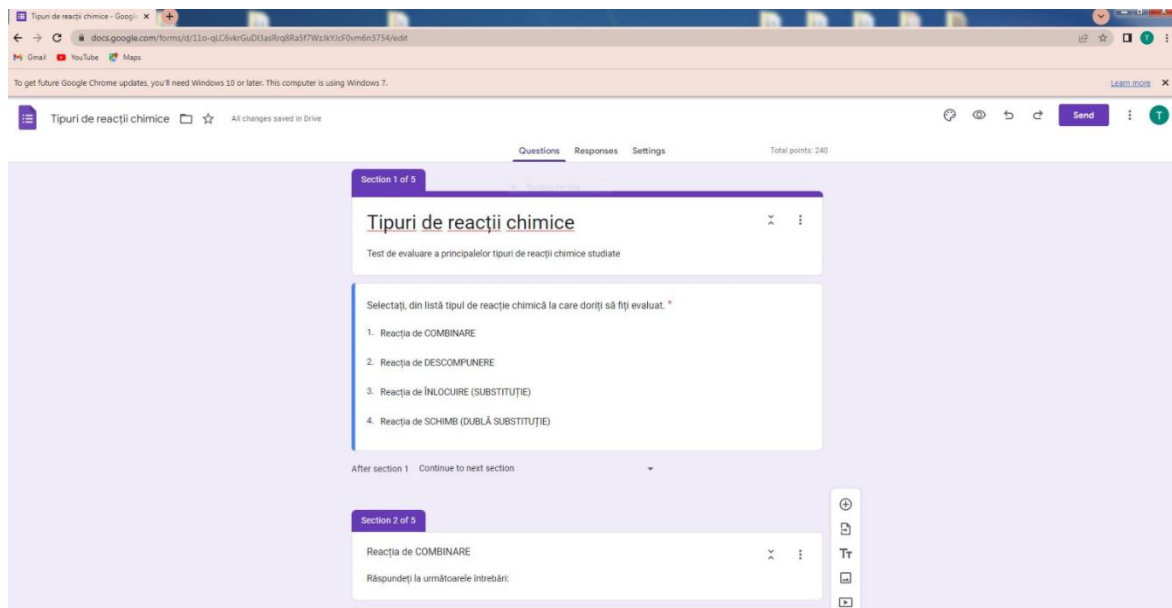


<b>Feed-back/evaluare</b>	Profesorul urmărește rezultatele individuale ale elevilor în raportul din aplicație. Reface, împreună cu elevii aplicațiile la care aceștia nu au răspuns corect. Profesorul notează rezultatele elevilor; prelucrează informațiile primite în raportul aplicației; compară cu rezultatele de la testul inițial; extrage concluziile ce se impun și stabilește parcursul ulterior al elevului.
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	- unii elevi pot fi ajutați în rezolvarea testului; în acest caz, activitatea de remediere a unor probleme tipice acestora/ învățarea diferențiată nu mai produce efectele așteptate.

### **Bibliografie/webografie:**

- curs Digital Classroom, perioada 3-14 iulie 2023 Malaga, Spania, Furnizor IDEVELOP
- <https://www.youtube.com/watch?v=Ajv9364-WOM> Tutorial - Cum pui o condiție într-un test/chestionar/formular pe Google Forms. Lucrul cu secțiuni

### **Anexe**



Tipuri de reacții chimice - Google | x

docs.google.com/forms/d/11o-qLc6vkrGuD3asRq8Ra57WzjkY1cf0vmin3754/edit

Tipuri de reacții chimice ☆ All changes saved in Drive

Questions Responses Settings Total points: 240

Section 3 of 5

Reacția de DESCOMPUNERE

Răspundeți la următoarele întrebări/ cerințe:

1. Gazul care rezultă la descompunerea catalitică a apei oxigenate este: \*

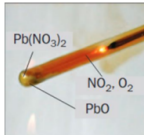
hidrogen

oxigen

apa

apa oxigenată

2. Oxigenul, gaz incolor, inodor, care nu arde dar întreține arderile se poate obține prin reacții de descompunere (termică, catalitică, electrolitică, fotochimică etc) a următorilor compuși:



$Pb(NO_3)_2$   
 $NO_2, O_2$   
 $PbO$

Tipuri de reacții chimice - Google | x

docs.google.com/forms/d/11o-qLc6vkrGuD3asRq8Ra57WzjkY1cf0vmin3754/edit

Tipuri de reacții chimice ☆

Questions Responses Settings Total points: 240

44.8 L

4.48 L

9. La descompunerea termică, cantitativă a 4 moli amestec format din carbonat de cupru (II) și carbonat de sodiu se obțin 44.8 L gaz (c.n.). Cele două componente ale amestecului s-au luat inițial în raport molar:

1:1

1:2

1:3

2:1

Add option or "add Other"

Multiple choice

Answer key (10 points)

Required

Show

Description

Go to section based on answer

Shuffle option order

After section 3 Submit form

Section 4 of 5

Tipuri de reacții chimice - Google | x

docs.google.com/forms/d/11o-qLc6vkrGuD3asRq8Ra57WzjkY1cf0vmin3754/edit

Tipuri de reacții chimice ☆ All changes saved in Drive

Questions Responses Settings Total points: 240

Section 4 of 5

Reacția de INLOCUIRE (SUBSTITUȚIE)

Răspundeți la următoarele întrebări/ cerințe:

1. Cei doi reactanți ai unei reacții de substituție pot fi: \*


Substanțe simple:

Substanțe compuse:

O substanță simplă și o substanță compusă;

Două metale.

2. Din reacția metalelor foarte active cu apa ( Na, K, Ca etc.) se obține:



Short answer

Paragraph

Multiple choice

Checkboxes

Dropdown

File upload

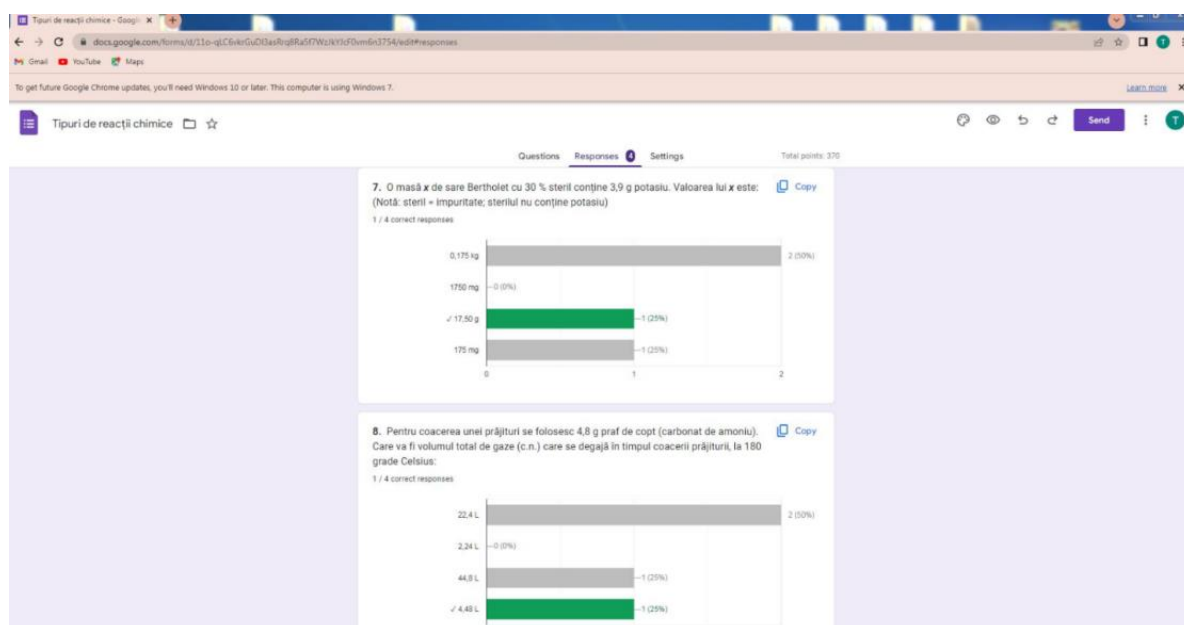
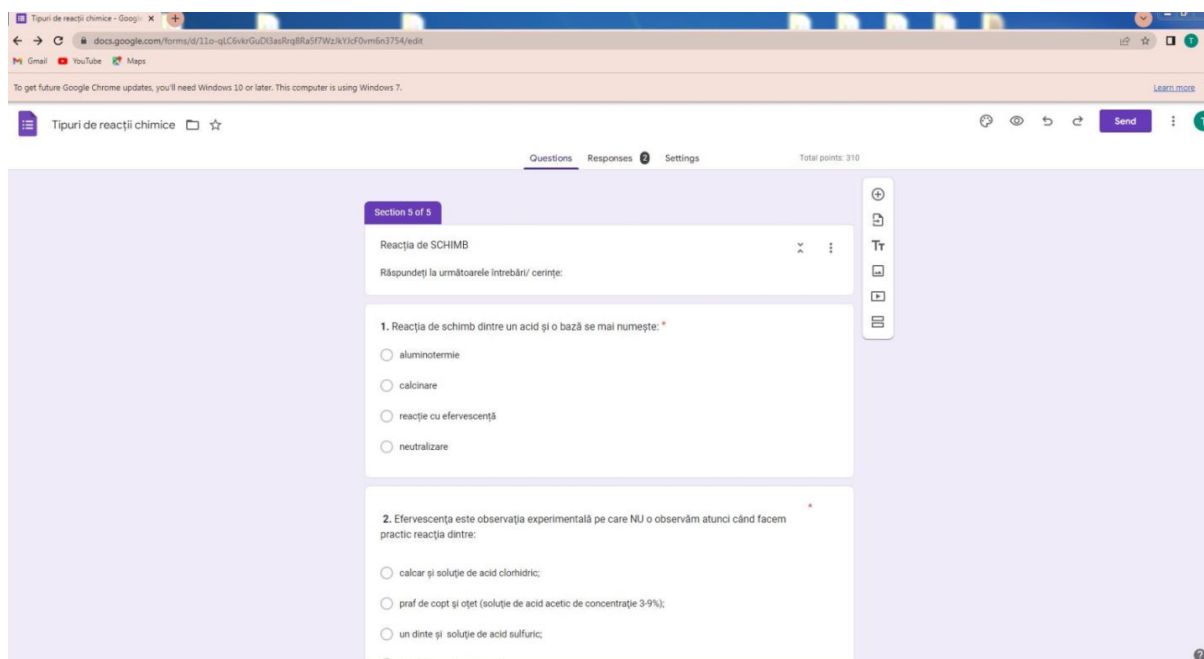
Linear scale

Multiple choice grid

Checkbox grid

Date

Time



\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	2023
<b>Clasa</b>	a IX -a
<b>Profesor</b>	Adina Mihaela Tudurache
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași
<b>Aria curriculară</b>	Matematică și științe
<b>Disciplina</b>	Chimie
<b>Subiectul</b>	Caracterul nemetalic/ electronegativ al elementelor chimice.
<b>Tipul lecției</b>	Comunicare de noi cunoștințe
<b>Durata secvenței</b>	30 minute

<b>Locul desfășurării</b>	Laborator chimie		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- efectuarea de investigații pentru evidențierea unor caracteristici, proprietăți, relații ale elementelor din grupa 17;</li> <li>- colectarea informațiilor referitoare la variația caracterului nemetalic/ electronegativ al elementelor din grupa 17 prin observări calitative și cantitative;</li> <li>- formularea de concluzii referitoare la variația caracterului nemetalic/ electronegativ al elementelor din grupa 17 folosind informațiile furnizate de datele experimentale;</li> <li>- aplicarea concluziilor în rezolvarea unor aplicații practice și teoretice.</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<b>Metode și procedee</b>	<b>Mijloace</b>	<b>Forme de organizare</b>	<b>Metode de evaluare</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- experiment</li> <li>- problematizare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- telefon, tabletă, laptop;</li> <li>- Whatsapp, Adservio pentru trimiterea link-ului ce conține Filmul experimental "<i>Variația caracterului electronegativ în grupa a VII-a A (grupa 17)</i>" link: <a href="https://edpuzzle.com/media/64dde4bf6005be41e4cd46ee">https://edpuzzle.com/media/64dde4bf6005be41e4cd46ee</a></li> <li>- ANEXA 2 referatul lucrării de laborator "<i>Reacția ferului cu halogenii</i>"</li> <li>- ANEXA 3 fișa cu activitate experimentală "<i>Nemetalul mai reactiv dezlocuiește din sare nemetalul mai puțin reactiv</i>"</li> </ul>	- individual	<ul style="list-style-type: none"> <li>- observare</li> <li>- apreciere verbală</li> <li>- autoevaluare</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesorul:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Accesează <a href="https://edpuzzle.com/discover">https://edpuzzle.com/discover</a></li> <li>b. Își creează cont în aplicația Edpuzzle</li> <li>c. Creează materialul în aplicația Edpuzzle: <ul style="list-style-type: none"> <li>- încarcă un filmuleț în aplicație (un film propriu, din Edpuzzle, de pe Youtube etc.; eu am preluat <i>Film cu verificarea experimentală a variației caracterului electronegativ în grupa halogenilor</i>; <a href="https://www.youtube.com/watch?v=EvtyMr5EvBY">https://www.youtube.com/watch?v=EvtyMr5EvBY</a>)</li> <li>- prelucrează filmul ales: se poate tăia o parte din el, se pot adăuga itemi relevanți în raport cu tema lecției.</li> <li>- itemii inserați pot fi cu răspunsuri multiple care ajută la verificarea înțelegerii unor concepte sau întrebări deschise, cu rol în formarea/ exersarea gândirii critice</li> <li>- linkul pe care l-am obținut ca urmare a prelucrării filmului de mai sus: <a href="https://edpuzzle.com/media/64dde4bf6005be41e4cd46ee">https://edpuzzle.com/media/64dde4bf6005be41e4cd46ee</a></li> </ul> </li> <li>d. Creează clasa de elevi din Edpuzzle;</li> </ul>		

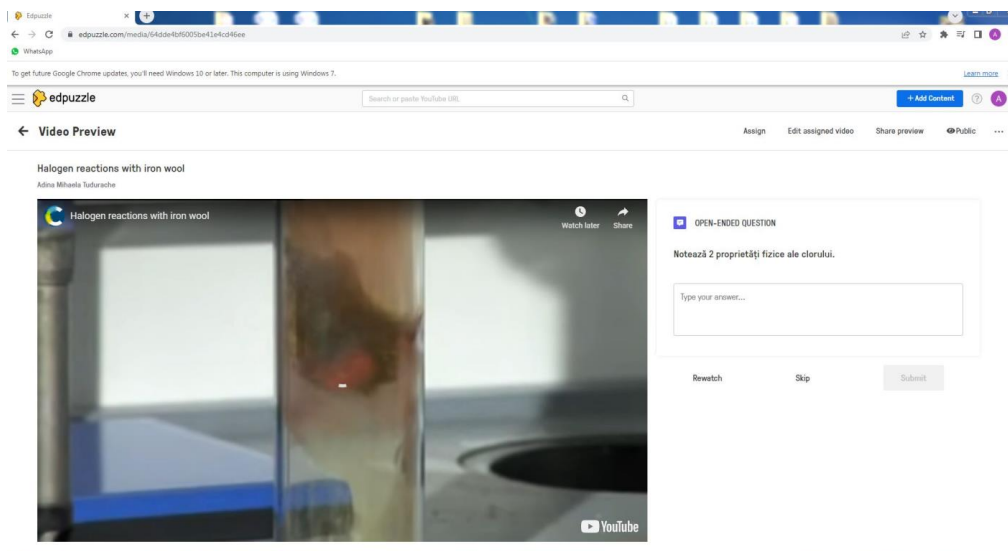
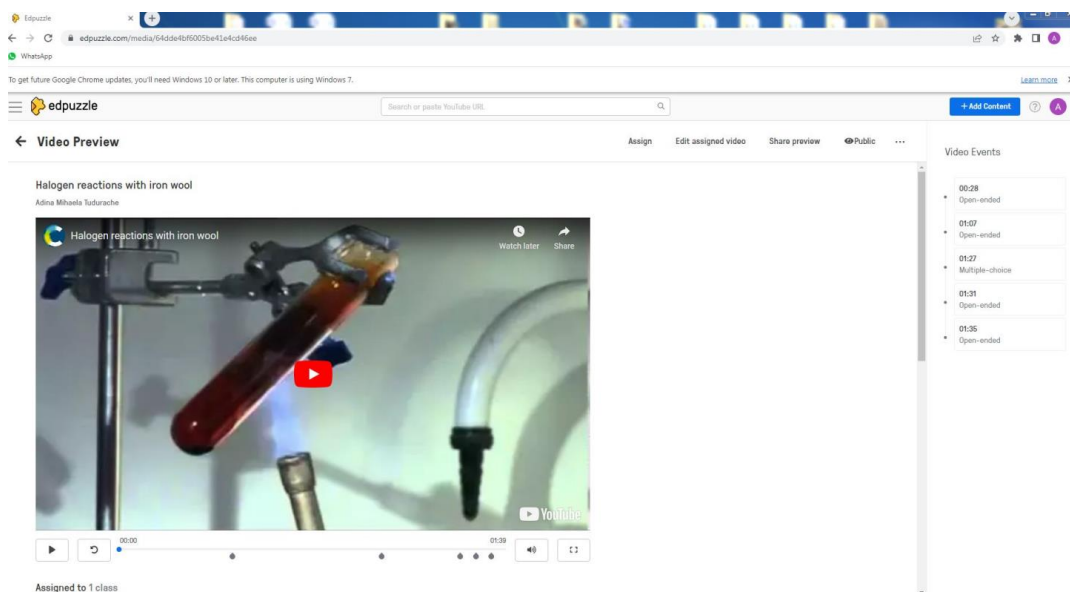
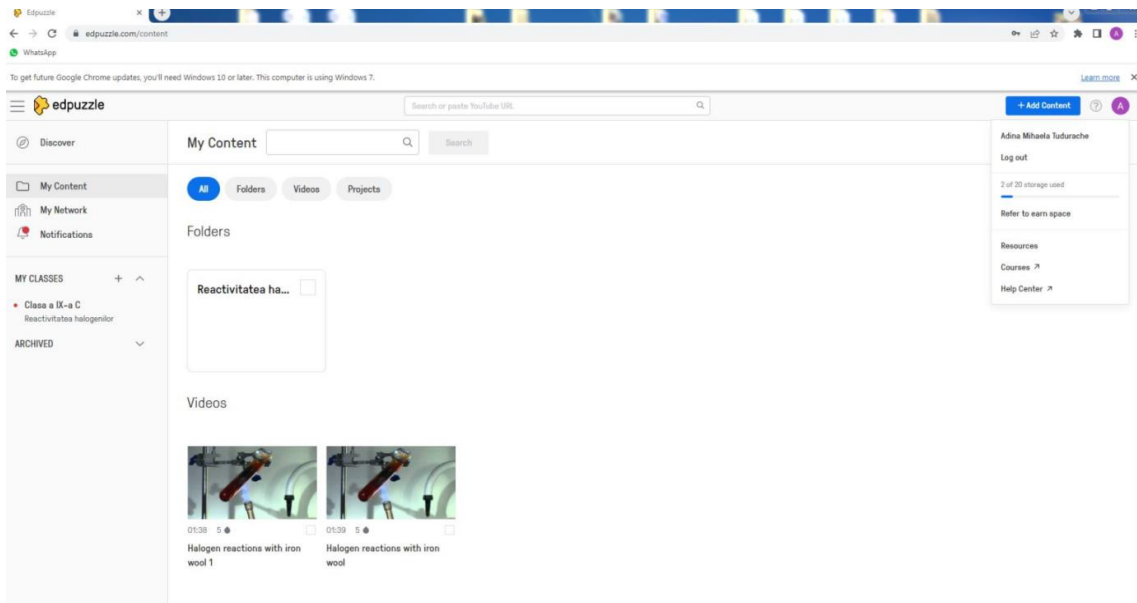
	e. Îi îndrumă pe elevi să se alăture clasei create; <a href="https://edpuzzle.com/join/romusmu">link: https://edpuzzle.com/join/romusmu</a>
	<b>Elevii:</b> a. Își creează cont în aplicația Edpuzzle; b. Se alătură clasei create de profesor.
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
a. Cere elevilor să urmărească cu atenție materialul video prelucrat și să răspundă la întrebările inserate în acesta (Anexa 1); b. Solicită elevilor să întocmescă un scurt referat al studiului experimental prezentat în film; c. Solicită elevilor să completeze rubricile 3, 4 din Anexa 3; d. Trimite elevilor în Adservio Anexa 2, respectiv Anexa 3 pentru a se autoevalua/ pentru a-și completa și corecta materialele proprii.	a. Urmăresc cu atenție materialul video; b. Rezolvă itemii inserați în acesta; c. Întocmesc un scurt referat al studiului experimental prezentat în film; d. Aplică concluziile extrase din filmuleț în parcurgerea fișei experimentale „ <i>Nemetalul mai reactiv dezlocuiește din sare nemetalul mai puțin reactiv</i> ” - Anexa 3; e. Completează rubrica 3, respectiv 4 din Anexa 3; f. Completează și corectează materialele împreună cu profesorul.
<b>Feed-back/evaluare</b>	Profesorul urmărește rezultatele individuale ale elevilor în raportul din aplicație; Notează rezultatele elevilor; Verifică corectitudinea întocmirii referatului; Verifică modul în care elevii au completat rubricile 3, respectiv 4 din Anexa 3
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	De regulă, elevii nu sunt atenți și răspund parțial la itemi, fiind distrași de materialul video (mai ales dacă filmul are o durată mai mare de 8-10 minute) Alegerea unor filme scurte (1,30 - 5 minute), relevante pentru tema studiată este varianta de dorit, mai ales atunci când profesorul atrage atenția elevilor că vor trebui să rezolve sarcinile ulterioare pe baza informațiilor vizionate (întocmirea unui scurt referat Anexa 2; completarea rubricilor 3, respectiv 4 din Anexa 3)

#### Bibliografie/webografie:

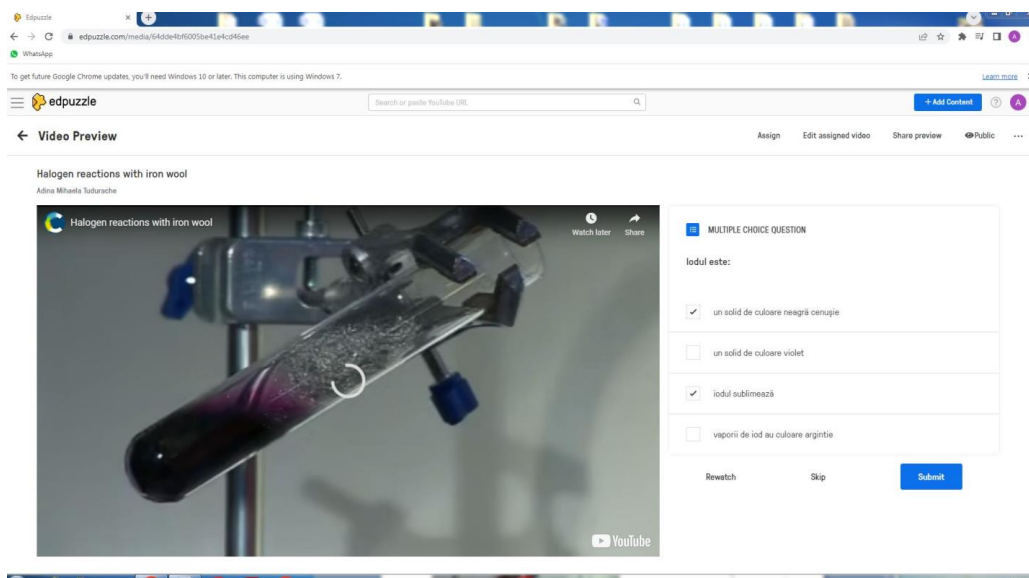
- <https://edpuzzle.com/discover>
- curs Digital Classroom, din perioada 3-14 iulie 2023, Malaga, Spania, Furnizor IDEVELOP
- <https://www.youtube.com/watch?v=EvtyMr5EvBY>, Film cu verificarea experimentală a variației caracterului electronegativ în grupă
- [https://www.youtube.com/watch?v=UZ\\_zkuoTi0Y](https://www.youtube.com/watch?v=UZ_zkuoTi0Y) Cum să editezi un videoclip cu Edpuzzle / Tutorial Edpuzzle, [https://www.youtube.com/watch?v=saLvwX3\\_p1s](https://www.youtube.com/watch?v=saLvwX3_p1s)
- *Reacția halogenilor cu sodiu metalic*, <https://www.youtube.com/watch?v=x8yQAm1ua7s>  
*Reacția halogenilor cu sodiu și potasiu metalic*

## Anexe

### Anexa 1







## Anexa 2 Referatul lucrării de laborator

### \*Studiu experimental REACȚIA FERULUI CU HALOGENII

Ferul reacționează cu halogenii în stare gazoasă sau în soluție. Vom trata experimental ferul, sub formă de sârme foarte subțiri cu halogenii în stare gazoasă.

#### Reactivi și ustensile necesare:

- clorat de potasiu,  $\text{KClO}_3$  (dioxid de mangan,  $\text{MnO}_2$  sau permanganat de potasiu,  $\text{KMnO}_4$ ), acid clorhidric concentrat,  $\text{HCl}$ ;
- brom lichid, cristale de iod;
- fier sub formă de sârmulițe foarte subțiri; eprubete, microinstalație pentru prepararea clorului; clește metalic; sursă de încălzire.

#### ATENȚIE!!!

Strângeți părul și ferește-ți hainele când lucrezi cu focul!

Respectă toate normele de protecția a muncii la lucrul cu substanțe extrem de toxice: clor, brom, iod!!!

#### Reacția ferului cu clorul

##### Mod de lucru și observații:

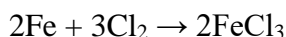
- se prepară clor prin reacția dintre clorat de potasiu,  $\text{KClO}_3$  (dioxid de mangan,  $\text{MnO}_2$  sau permanganat de potasiu,  $\text{KMnO}_4$ ), și acid clorhidric concentrat,  $\text{HCl}$  și se culege într-un pahar Erlenmeyer;



- în paharul umplut cu clor se introduce un buchet de sârmulițe subțiri din fier, încălzite în prealabil în flacăra becului de gaz

-ferul prelucrat conform modului de lucru reacționează rapid cu clorul gazos;

- se formează clorura ferică cantitativă, de culoare galbenă, conform ecuației reacției chimice:



#### Reacția ferului cu bromul

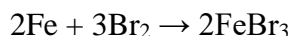
##### Mod de lucru și observații:

-se încălzește puțin brom lichid într-o eprubetă până când acesta trece în stare de vapori; în acest moment se introduce buchetul de sârme foarte subțiri de fer (exact aceeași cantitate în toate cele trei reacții);

-vapori de brom sunt de culoare roșiatică, sufocați și extrem de toxici;

-în acest caz este necesară o încălzire suplimentară a zonei de contact dintre fer și brom până când reacția se inițiază;

-se formează bromura ferică conform ecuației reacției chimice:



### **Reacția ferului cu iodul**

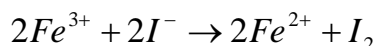
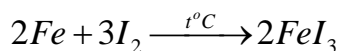
#### **Mod de lucru și observații:**

-se încălzesc câteva cristale de iod într-o eprubetă până când acestea trec în stare de vapori; în acest moment se introduce buchetul de sârme foarte subțiri din fer;

-vapori de iod sunt de culoare violetă;

-este nevoie de condiții foarte energice, respectiv încălzire îndelungată a suprafeței de contact dintre fer și vapori de iod;

-se formează iodura ferică care nu este stabilă datorită acțiunii reducătoare a anionului iodură:





#### **Concluzii:**

Ferul sub formă de sârme foarte subțiri reacționează cu ușurință cu clorul gazos, instant se obține clorura ferică; reacționează mai greu cu bromul gazos iar cu iodul vapori ferul va reacționa în condiții extrem de energice.

**Reactivitatea halogenilor descrește în seria: F > Cl > Br > I**

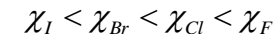
Anexa 3 Fișa cu activitate experimentală

NEMETALUL MAI REACTIV DEZLOCUIEȘTE DIN SARE NEMETALUL MAI PUȚIN REACTIV

Activitate experimentală	Mod de lucru Instalația folosită	Ecuația reacției chimice	Observații Concluzii
<p><b>1. Reacția clorului gazos, Cl<sub>2</sub> cu soluție de bromură de potasiu, KBr</b></p>	<p>-într-un balon cu fund plat prevăzut cu dop și tub în formă de U prepară clor gazos prin reacția dintre clorat de potasiu, KClO<sub>3(s)</sub> și HCl concentrat; -introdu capătul liber al tubului într-o eprubetă cu sol. diluată 1% bromură de potasiu; -observă! -după ce reacția s-a terminat scoate eprubeta cu bromură de sodiu din instalație adaugă 1-2mL cloroform, CHCl<sub>3</sub> și agită energic; -observă și notează culoarea stratului de cloroform! <b>Atenție!!!</b> Clorul și bromul sunt substanțe toxice!!!</p>	 <p><math display="block">\text{Cl}_{2(g)} + 2\text{KBr}_{(aq)} \rightarrow 2\text{KCl}_{(aq)} + \text{Br}_{2(l)}</math></p>	<p>-bromul este un lichid de culoare <b>brună-roșiatică</b>, care la temperatura camerei degajă vapori bruni, grei, înțepători și corozivi, cu un miros pătrunzător și neplăcut; are efect puternic iritant asupra ochilor și gâtului; -bromul lichid produce arsuri dureroase.</p>
<p><b>2. Reacția clorului gazos, Cl<sub>2</sub> cu soluție de iodură de potasiu, KI</b></p>	<p>-repetă experiența de mai sus dar în locul sol. De bromură de potasiu folosește soluție de iodură de potasiu diluată; -observă! -observă și notează culoarea stratului de cloroform! <b>Atenție!!!</b> Iodul are tensiune mare de vapori; chiar la temp. camerei trece în vapori <b>violeți</b> toxici!</p>	 <p><math display="block">\text{Cl}_{2(g)} + 2\text{KI}_{(aq)} \rightarrow 2\text{KCl}_{(aq)} + \text{I}_{2(s)}</math></p>	<p>-iodul este solid brun închis, sub formă de foițe/plăci lucioase, cu miros specific; greu solubil în apă; -solubil în soluție de iodură de potasiu, KI: <math display="block">\text{I}_{2(s)} + \text{KI}_{(aq)} \rightarrow \text{KI}_{3(aq)}</math> -se dizolvă în alcool, eter sau acetonă cu formarea unei soluții de culoare brună (vezi alcoolul iodat folosit la dezinfectarea și cicatrizarea rănilor); -se dizolvă în cloroform, benzen cu formarea unei soluții de culoare roșie-violetă;</p>

			-iodul dă cu o sol. de amidon solubil o colorație albastră intens la rece, ce dispare la cald
<b>3. Reacția bromului, Br<sub>2</sub> cu soluție de iodură de potasiu, KI</b>	-adaugă 2-3 mL apă de brom într-o eprubetă ce conține sol. diluată 1% iodură de potasiu; -observă și notează culoarea stratului de tetraclorură de carbon în care este dizolvat bromul!	$\text{Br}_{2(g)} + 2\text{KI}_{(aq)} \rightarrow 2\text{KBr}_{(aq)} + \text{I}_{2(s)}$	

**CONCLUZIE:** Nemetalele mai reactive (electronegative) deplasează nemetalele mai puțin reactive (electronegative) din combinațiile acestora. Fluorul poate substitui toți halogenii din halogenuri; clorul poate substitui bromul și iodul; bromul nu poate substitui decât iodul din ioduri. Caracterul nemetalic respectiv reactivitatea halogenilor crește în ordinea: **I < Br < Cl < F**, în același sens cu creșterea electronegativității acestuia:



\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	2023
<b>Clasa</b>	a VIII -a E
<b>Profesor</b>	Adina Mihaela Tudurache
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași
<b>Aria curriculară</b>	Matematică și științe
<b>Disciplina</b>	Chimie
<b>Subiectul</b>	Principalele tipuri de substanțe chimice
<b>Tipul lecției</b>	Recapitulare
<b>Durata secvenței</b>	10 minute
<b>Locul desfășurării</b>	Laborator chimie
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>clasificarea substanțelor anorganice utilizând algoritmi și instrumente specifice disciplinei</li> </ul>

**Elemente de strategie didactică**

<i>Metode și procedee</i>	<i>Mijloace</i>	<i>Forme de organizare</i>	<i>Metode de evaluare</i>
- algoritmizare - problematizare - joc didactic	- telefon, tabletă, laptop; - Whatsapp, Adservio pentru trimiterea link-ului ce conține itemul obiectiv de tip pereche " <i>Clasificarea substanțelor anorganice</i> " link: <a href="https://learningapps.org/watch?v=pd41y3xt523">https://learningapps.org/watch?v=pd41y3xt523</a>	- individual	- autoevaluare (la final perechile corecte apar în chenar verde, cele incorecte în chenar roșu) -captură de ecran trimisă de elev profesorului

<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesorul:</b></p> <p>a. Accesează <a href="https://learningapps.org">LearningApps.org</a>;</p> <p>b. Își creează cont în aplicația LearningApps;</p> <p>c. Creează materialul în aplicația LearningApps; itemul obiectiv de tip pereche realizat constă în asocierea unor substanțe date cu clasa generală de compuși din care acestea fac parte - ANEXA 1; materialul poate fi vizualizat accesând link:  <a href="https://learningapps.org/watch?v=pd41y3xt523">https://learningapps.org/watch?v=pd41y3xt523</a></p> <p>d. Trimite elevilor în ADSERVIO, pe grupul clasei, fișa cu teorie - portofoliu elev clasa a VIII -a "<i>Clasificarea substanțelor anorganice</i>" - ANEXA 2.</p>
	<p><b>Elevii:</b></p> <p>a. Consultă fișa cu teorie "<i>Clasificarea substanțelor anorganice</i>";</p>

**Derularea secvenței**

<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
a. Trimite elevilor în Adservio link-ul ce conține itemul obiectiv de tip pereche " <i>Clasificarea substanțelor anorganice</i> " <a href="https://learningapps.org/watch?v=pd41y3xt523">https://learningapps.org/watch?v=pd41y3xt523</a> b. Corectează eventualele greșeli făcute de elevi;	a. Rezolvă cerințele jocului; b. La finalul jocului, trimite o captură de ecran profesorului; c. Corectează materialele împreună cu profesorul;

c. Solicită elevilor să scrie formulele chimice ale celor 10 substanțe din item	d. Scrie formulele chimice ale celor 10 substanțe din item.
<b>Feed-back/evaluare</b>	Profesorul notează rezultatele elevilor; 10 perechi asociate corect echivalează cu acordarea unui punct la testul inițial.
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	- deși sarcina de lucru este cu grad scăzut de dificultate, elevii pot asocia greșit substanța dată cu clasa generală de compuși din care face parte; în general, în cadrul jocurilor am observat o mai slabă concentrare a elevilor.

### Bibliografie/ webografie:

- curs Digital Classroom, din perioada 3-14 iulie 2023, Malaga, Spania, Furnizor IDEVELOP
- <https://www.youtube.com/watch?v=AeLzD15oM8w> tutorial - cum realizezi un item obiectiv de tip pereche pe learningapps
- [www.profudechimie.ro](http://www.profudechimie.ro)
- „Reacții chimice” - Tudurache Adina, Editura Ștef, Iași 2022

### Anexe

#### Anexa 1

The screenshot shows the LearningApps.org website interface. At the top, there is a navigation bar with the LearningApps.org logo, a language selector set to 'Român', and a user profile for 'Adina Tudurache'. Below the navigation bar, there are several utility buttons: 'Caută exerciții', 'Răsfoiește exerciții', 'Alcătuiește exercițiu', 'Alcătuiește colecție', and 'Lucrurile mele'. A sharing link is provided: 'Partajați modulele Dvs. cu alte persoane: https://learningapps.org/user/tudurache%20adina'. The main content area is titled 'Exercițiile mele' and contains a large blue folder icon with a white plus sign. Below this, there is a section for 'CLASIFICAREA SUBSTANȚELOR' with two document icons. At the bottom of the page, there is a 'Coș de gunoi' button and a footer with links for 'Impressum', 'Protecția datelor / Drepturi', and 'Help translating'.



The screenshot shows the LearningApps.org website interface. At the top, there is a search bar and navigation links. The main content area displays a chemistry exercise titled "CLASIFICAREA SUBSTANTELOR CHIMICE" (Classification of Chemical Substances). A modal window titled "Temă" (Topic) is overlaid on the exercise, containing the following text: "Realizați asocierea dintre substanțele enumerate și clasa de compuși din care acestea fac parte. Suprapuneți, două câte două, căsuțele pentru a realiza asocierea. La final apăsați pe butonul albastru." (Perform the association between the listed substances and the class of compounds they belong to. Overlap, two by two, the boxes to perform the association. At the end, press the blue button.) Below the modal, there are buttons for "OK" and "Prelucrează exercițiul" (Edit exercise). The bottom section of the page provides metadata for the exercise, including the user "Adina Tudurache", the category "Chimie" (Chemistry), and a link to the exercise page.

This screenshot shows the same LearningApps.org interface as the first one, but with the "Temă" modal window removed. The chemistry exercise "CLASIFICAREA SUBSTANTELOR CHIMICE" is now fully visible. The exercise content consists of a grid of boxes containing chemical names, such as "acid sulfuric", "oxid bazic", "oxid de calciu", "sare neutră", "sare acidă", "bicarbonat de sodiu", "clor", "nemetal", "acid sulfuric", "hidracid", "dioxid de sulf", "oxid acid", "calciu", "metal", "sare neutră", "carbonat de sodiu", "sodă caustică", and "bază". Some boxes are highlighted with red and green borders. Below the exercise grid, there are buttons for "Alcătuiește exercițiul asemănător" (Create a similar exercise), "Exercițiul privat" (Private exercise), "Exercițiul public" (Public exercise), and "Prelucrează exercițiul" (Edit exercise). The bottom section of the page provides the same metadata as the first screenshot.

The screenshot displays the LearningApps.org interface for a chemistry exercise titled "CLASIFICAREA SUBSTANTELOR CHIMICE". The main content area features a grid of chemical terms in rounded rectangular boxes, each with a colored dot (blue or orange) indicating its classification. The terms include: clorură de calciu, sare neutră, oxid bazic, oxid, bonat de sodiu, clor, nemetale, hidracid, dioxid de sulf, oxid acid, calciu, metal, sare neutră, carbonat de sodiu, sodă caustică, bază, oxiacid, and acid sulfuric. A central pop-up message reads "Bravooo! Ai 1 p în plus la testul inițial!" with an "OK" button. Below the grid, there are controls for exercise visibility (private/public) and a "Prelucreză exercițiul" button. The bottom section provides metadata: "Despre acest exercițiu" (0 ratings, introduced by Adina Tudurache, category: Chimie), "Unește și trimite exercițiul" (link, embed code, SCORM, share link), and a QR code.

Anexa 2 Clasificarea substanțelor anorganice

SUBSTANȚE ANORGANICE		EXEMPLE		
		Reprezentanți	Câteva utilizări	
SUBSTANȚE SIMPLE (elemente chimice)	<b>NEMETALE</b> – elemente chimice capabile să accepte electroni pentru a-și forma configurația stabilă de octet (cu excepția gazelor rare). H <sub>2</sub> , N <sub>2</sub> , O <sub>2</sub> , O <sub>3</sub> , F <sub>2</sub> , Cl <sub>2</sub> , Br <sub>2</sub> , I <sub>2</sub> , C, P <sub>4</sub> , S <sub>8</sub> , Se, He, Ne, Ar, Kr, Xe, Rn		Hidrogenul Oxigenul Carbonul Clorul	Obținerea acizilor, sudură Medicină Fibre, electrozi Agent decolorant, dezinfectant
	<b>METALE</b> <i>M</i> – elemente chimice capabile să cedeze electroni pentru a-și forma configurația de octet Grupa IA, aII-a A, Al, Ga, In, Tl, Sn, Pb, Bi și grupele tranziționale aIII-a B - aVIII-a B, IB, aII-aB		Aluminiul Fierul Cuprul	Aliaje ușoare, folii protectoare, cabluri Construcții de mașini Aliaje, electronică
	<b>SEMIMETALE</b> - elemente chimice care posedă atât proprietăți caracteristice metalelor, cât și proprietăți specifice nemetalelor B, Si, Ge, As, Sb, Te, Po		Siliciu Germaniu	Construcție dispozitive semiconductoare, diode, tranzistoare; fabricare celule solare
SUBSTANȚE COMPUSE	<b>OXIZI</b> – combinații ale elementelor chimice cu oxigenul	Nemetalici $E_2O_x$	Dioxid de siliciu Dioxid de carbon Dioxid de sulf	Obținerea sticlei Industria alimentară Conservarea vinului
		Metalici $M_2O_x$	Oxid de calciu Oxid de aluminiu	Construcții Pietre prețioase
	<b>ACIZI</b> – combinații chimice ce conțin unul sau mai mulți atomi de hidrogen și un radical acid	Hidracizi $H_xE$	Acid clorhidric	Mase plastice, medicamente
		Oxiacizi $H_xEO_y$	Acid sulfuric Acid azotic	Acumulatori auto Îngrășăminte, explozivi
	<b>BAZE</b> – combinații chimice ce conțin un ion metalic (sau ionul amoniu) și una sau mai multe grupări hidroxil, HO <sup>-</sup>	Hidroxizi metalici $M(OH)_x$	Hidroxid de sodiu Hidroxid de calciu	Detergenți, săpun Construcții, identificarea CO <sub>2</sub>
		$NH_4OH$		
	<b>SĂRURI</b> – combinații chimice ce conțin ioni metalici (sau ionul amoniu) alături de radicali acizi	Cloruri $MCl_x$	Clorură de sodiu	Alimentație
Sulfuri $M_2S_x$		Persulfură de fier (pirită)	Obținerea acidului sulfuric	
Nitrați $M(NO_3)_x$		Azotat de potasiu Azotat de argint	Îngrășăminte chimice, conservant Antiseptic, reactiv în laborator	

*Ghid metodologic. Platforme digitale: utilizarea aplicațiilor și soluțiilor e-learning*

---

		Sulfați $M_2(SO_4)_x$	Sulfat de bariu Sulfat de sodiu	Medicină Îngrășăminte chimice
		Carbonați $M_2(CO_3)_x$	Carbonat de calciu Bicarbonat de sodiu	Materiale de construcție Industria alimentară
		Fosfați $-M_3(PO_4)_x$	Fosfat de calciu	Componență schelet osos, obținere $H_3PO_4$

\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	2023		
<b>Clasa</b>	a VIII -a E		
<b>Profesor</b>	Adina Mihaela Tudurache		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Matematică și științe		
<b>Disciplina</b>	Chimie		
<b>Subiectul</b>	Reacția de combinare		
<b>Tipul lecției</b>	Recapitulare		
<b>Durata secvenței</b>	25 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Sala de cursuri		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• scrierea reacțiilor chimice de combinare indicate de textul problemei, cu respectarea algoritmilor specifici: scrierea corectă a formulelor chimice ale reactanților, scrierea corectă a formulei chimice a produsului de reacție, stabilirea coeficienților stoechiometrici.</li> <li>• rezolvarea de exerciții și probleme referitoare la: calcul pe baza ecuației reacției chimice, puritate, randament, concentrația procentuală de masă, exces de reactant.</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<b>Metode și procedee</b>	<b>Mijloace</b>	<b>Forme de organizare</b>	<b>Metode de evaluare</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- problematizare</li> <li>- algoritimizare</li> <li>- joc didactic: Random Wheel/ Random Cards/Open the box</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- telefon, tabletă, laptop;</li> <li>- Adservio pentru trimiterea link-ului ce conține joc didactic: Random Wheel/Random Cards/Open the box, realizat în wordwall. <a href="https://wordwall.net/resource/59429865">https://wordwall.net/resource/59429865</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 echipe a câte 8 elevi fiecare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- observare</li> <li>- apreciere verbală</li> <li>- barem de evaluare pentru fiecare sarcină de lucru</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesorul:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Accesează aplicația <b>wordwall</b>;</li> <li>b. Își creează cont în aplicația wordwall;</li> <li>c. Creează materialul în aplicația wordwall: selectează format <i>random wheel</i>, completează cu numărul de sarcini dorite; se pot adăuga imagini sugestive pentru sarcinile date - Anexa 1; <a href="https://wordwall.net/resource/59429865">https://wordwall.net/resource/59429865</a></li> <li>d. Trimite elevilor, în ADSERVIO, fișa cu teoria recapitulativă "<i>Reacția de combinare</i>" -ANEXA 2; sunt importante aceste elemente de portofoliu deoarece permit elevilor reluarea unor informații, în ritm propriu; eu le postez după</li> </ul>		

	<p>terminarea fiecărei unități de învățare atât în ADSERVIO cât și pe site-ul personal: <a href="http://www.profudechimie.ro">www. profudechimie.ro</a>;</p> <p>e. Organizează clasa în 4 echipe/ "firme";</p> <p>f. Le explică elevilor cum să așeze mesele în sala de curs, așezare specifică lucrului în echipă.</p>
	<p><b>Elevii:</b></p> <p>a. Repetă cele patru tipuri de reacții de combinare;</p> <p>b. Reiau aplicațiile de calcul rezolvate împreună cu profesorul în orele anterioare;</p> <p>c. Se împart în 4 echipe a câte 8 elevi fiecare;</p> <p>d. Fiecare echipă își desemnează liderul, un purtător de cuvânt și cei șase membri;</p> <p>e. Așază băncile în modul indicat de profesor.</p>
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
<p>a. Împarte elevii în 4 grupe a câte 8 elevi;</p> <p>b. Invită fiecare lider al celor 4 echipe să aleagă sarcina de lucru pentru echipa lui;</p> <p>c. Solicită fiecărei grupe să finalizeze sarcina de lucru în 8 minute;</p> <p>d. Urmărește modul în care membrii unei echipe colaborează: cum comunică, cum își împart sarcina de lucru etc.</p>	<p>a. Citesc cu atenție sarcina de lucru din aplicație;</p> <p>b. Rezolvă itemii inserați în aceasta, folosindu-se și de imaginea atașată;</p> <p>c. Completează/ corectează împreună cu profesorul rezolvarea sarcinii (dacă este cazul);</p> <p>d. Un reprezentant al echipei explică rezolvarea la tablă, tuturor colegilor.</p>
<b>Feed-back/evaluare</b>	<p>Verifică și corectează împreună cu fiecare grupă modul de rezolvare al problemei;</p> <p>Notează corespunzător baremului de evaluare fiecare echipă.</p>
<b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b>	<p>Unul dintre membrii echipei poate rezolva singur și rapid sarcina; în acest caz nu se realizează principalul obiectiv al acestui joc, exersarea învățării colaborative prin sarcini simple, clar definite, dar în context competitiv.</p>

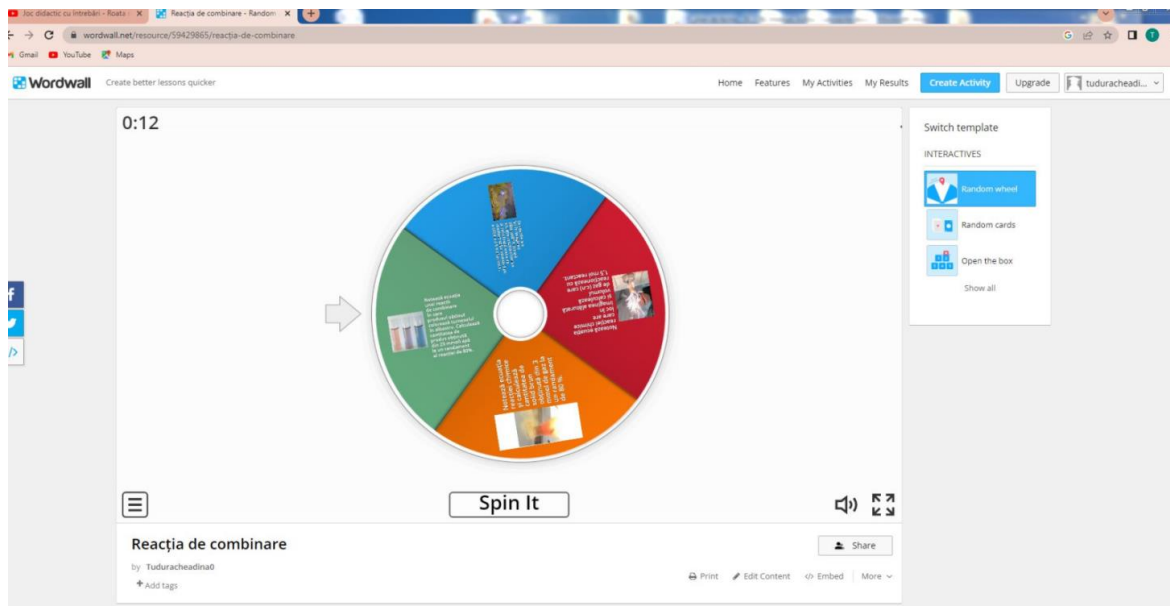
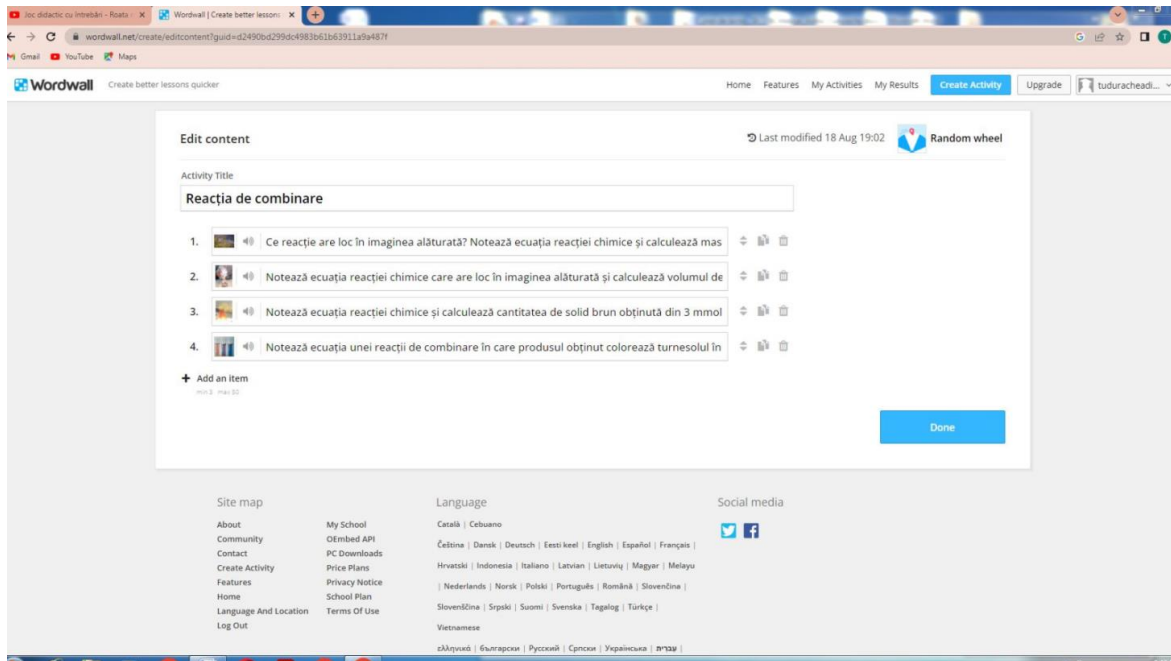
**Bibliografie/webografie:**

- curs Digital Classroom, din perioada 3-14 iulie 2023, Malaga, Spania, Furnizor IDEVELOP
- <https://www.youtube.com/watch?v=ZDC59oTSK-I&list=PLYNyMo1XYP61u1IQXXc25xXZLYy-RntDx&index=31> - Joc didactic cu întrebări - Random Wheel
- <https://wordwall.net/resource/59429865/reac%c8%9bia-de-combinare>
- <http://www.profudechimie.ro/>
- „Reacții chimice” - Tudurache Adina, Editura Ștef, Iași 2022



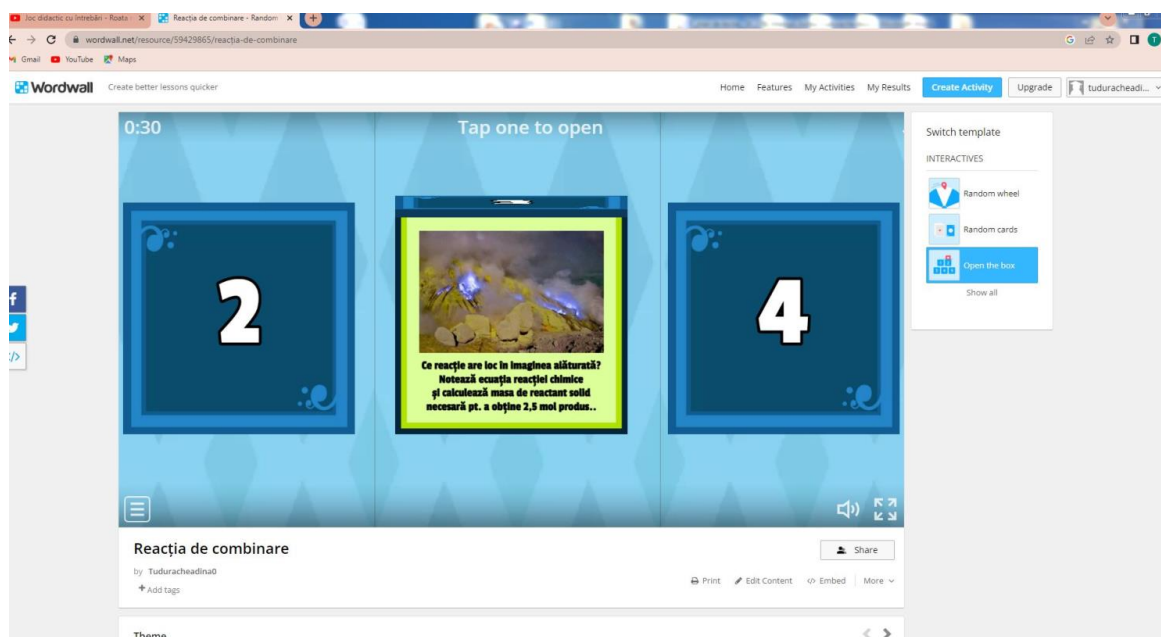
## Anexe

### Anexa 1



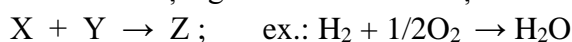
The screenshot shows a Wordwall interactive wheel with a central white circle and four colored segments (red, orange, green, blue). A large grey arrow points from the left towards the wheel. The red segment is highlighted and contains the following text: "Notează ecuația reacției chimice care are loc în imaginea alăturată și calculează volumul de gaz (c.n) care reacționează cu 1,5 mol reactant." Above this text is a small image of a chemical reaction in a beaker. The other segments contain similar text and images, though they are partially obscured or rotated. Below the wheel are buttons for "Resume" and "Eliminate". The interface includes a timer at 0:45, a navigation menu, and a sidebar with "Switch template" and "INTERACTIVES" options like "Random wheel", "Random cards", and "Open the box".

The screenshot shows a Wordwall interactive card game interface. The background is a green felt surface. On the left is a stack of cards with a black and white diamond pattern. On the right is a single card showing three test tubes containing orange, purple, and blue liquids. Below the card is the text: "Notează ecuația unei reacții de combinare în care produsul obținut colorează turnesolul în albastru. Calculează cantitatea de produs obținută din 25 mmoli apă la un randament al reacției de 80%." Below the cards are buttons for "Shuffle", "Undo", and "Deal". The interface includes a navigation menu, a sidebar with "Switch template" and "INTERACTIVES" options, and a timer at 0:45.



**Anexa 2** - Fișă cu teoria **REAȚIA DE COMBINARE**\_PORTOFOLIUL ELEV / clasa a VIII-a  
**REAȚIA DE COMBINARE** este procesul chimic în care doi sau mai mulți reactanți se combină pentru a forma un singur produs de reacție.

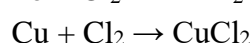
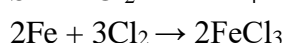
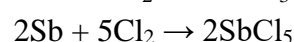
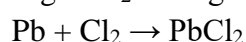
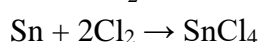
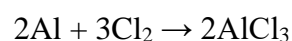
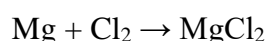
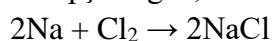
Ecuția generală a unei reacții de combinare:



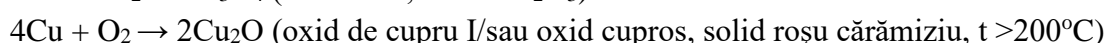
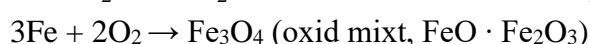
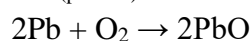
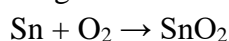
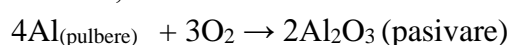
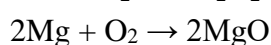
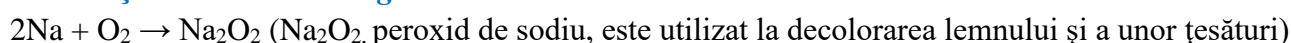
X, Y pot fi substanțe simple sau compuse; Z este substanță compusă;

### A. REACȚIA METALELOR CU NEMETALELE

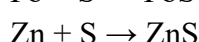
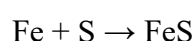
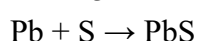
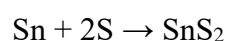
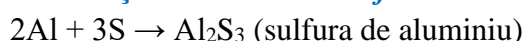
**a.1 Reacția metalelor cu clorul** cu formare de cloruri, solide cristalizate, în general solubile cu excepția AgCl, PbCl<sub>2</sub>, Hg<sub>2</sub>Cl<sub>2</sub>



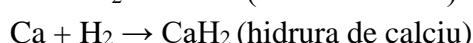
**a.2 Reacția metalelor cu oxigenul** cu formare de oxizi



**a.3 Reacția metalelor cu sulful** cu formare de sulfuri

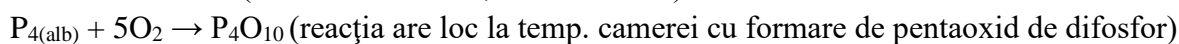
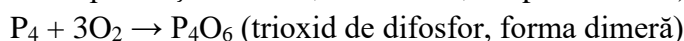
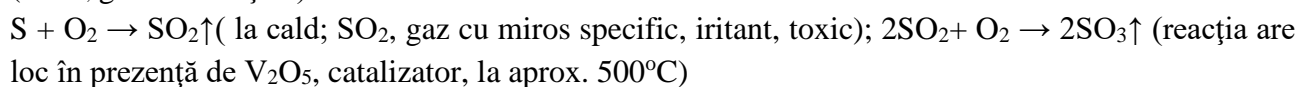
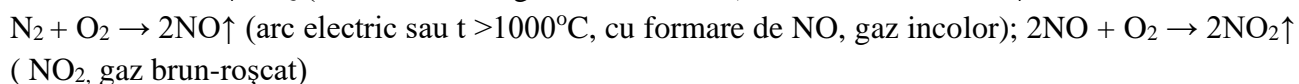
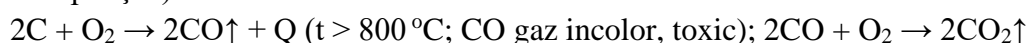
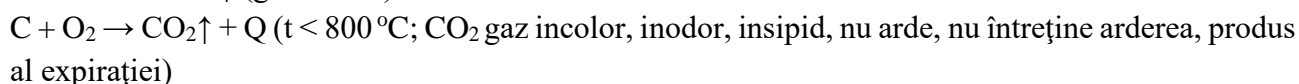
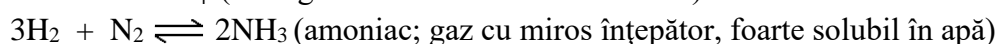
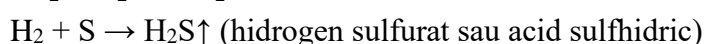
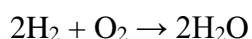
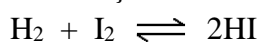


**a.4 Reacția metalelor cu hidrogenul** cu formare de hidruri

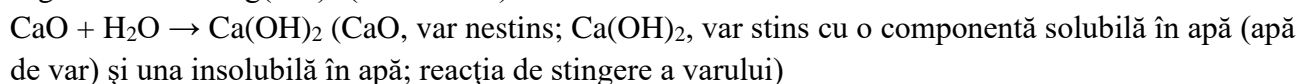
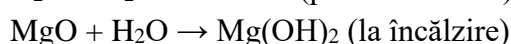
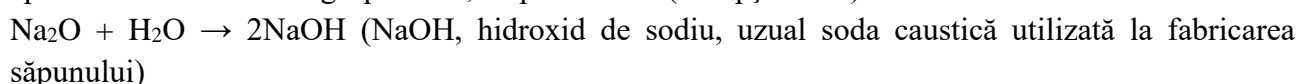


### B. REACȚIA NEMETALELOR CU ALTE NEMETALE

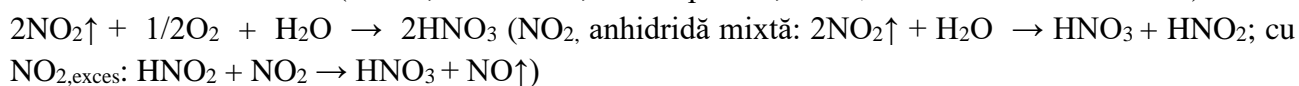
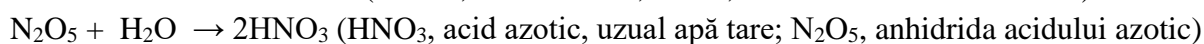
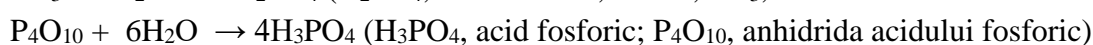
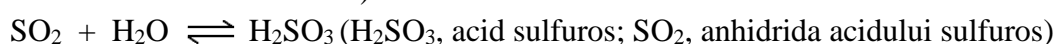
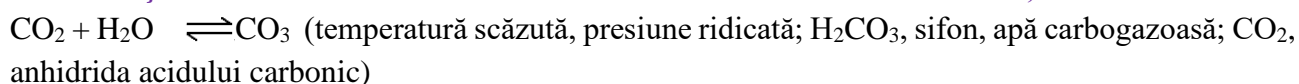
$H_2 + Cl_2 \rightarrow 2HCl\uparrow$  reacție are loc la aproximativ  $500^\circ C$  sau lumină; acidul clorhidric, HCl gaz incolor în condiții standard (1 atm.,  $25^\circ C$ ), cu miros specific înțepător;



**C. REACȚIA OXIZILOR METALICI CU APA cu formare de hidroxizi (baze);** reacționează cu apa oxizii metalelor din grupele I A, respectiv II A (excepție BeO)

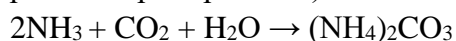
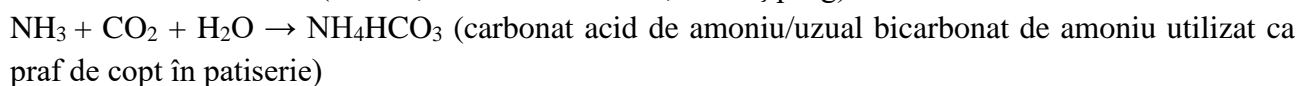
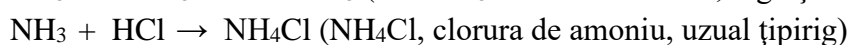
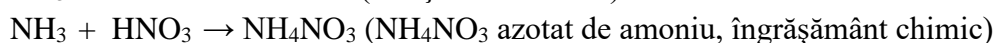


**D. REACȚIA OXIZILOR NEMETALICI CU APA cu formare de oxiacizi;**



**E. ALTE REACȚII DE COMBINARE**

*e.1 reacția amoniacului,  $NH_3$  cu apa, acizi și dioxid de carbon*



*\*e.2 solubilizarea unor hidroxizi în exces de bază (\*pentru elevii care se pregătesc pentru olimpiada de chimie)*

$\text{Al}(\text{OH})_{3(s)} + \text{NaOH}_{(aq)} \rightarrow \text{Na}[\text{Al}(\text{OH})_{4}]_{(aq)}$ ; ( $\text{Al}(\text{OH})_{3(s)}$ , precipitat alb gelatinos;  $\text{Na}[\text{Al}(\text{OH})_{4}]$ , tetrahidroxoaluminat de sodiu, sol. incoloră)

$\text{Zn}(\text{OH})_{2(s)} + 2\text{NaOH}_{(aq)} \rightarrow \text{Na}[\text{Zn}(\text{OH})_{4}]_{(aq)}$ ;

pp. alb gelatinos                      sol. incoloră

$\text{Zn}(\text{OH})_{2(s)} + 4\text{NH}_{3(aq)} \rightarrow [\text{Zn}(\text{NH}_3)_4](\text{OH})_{2(aq)}$ ;

pp. alb gelatinos                      sol. incoloră

$\text{Cu}(\text{OH})_{2(s)} + 4\text{NH}_{3(aq)} \rightarrow [\text{Cu}(\text{NH}_3)_4](\text{OH})_{2(aq)}$ ; ( $[\text{Cu}(\text{NH}_3)_4](\text{OH})_{2(aq)}$ , hidroxid de tetraammin cupru (II), sol. albastră-violet, uzual reactiv Schweitzer, dizolvă celuloza)

$\text{Ag}_2\text{O}_{(s)} + 4\text{NH}_{3(aq)} + \text{H}_2\text{O}_{(l)} \rightarrow 2[\text{Ag}(\text{NH}_3)_2]\text{OH}_{(aq)}$ ; ( $\text{Ag}_2\text{O}_{(s)}$  precipitat brun, solubil în sol. de amoniac cu formare de  $[\text{Ag}(\text{NH}_3)_2]\text{OH}$ , hidroxid de diamminoargint (I), uzual reactiv Tollens folosit la obținerea suprafețelor argintate)

\*\*\*\*\*

Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/ platforme digitale studiate în cadrul cursului „Educational Robotics and 4C’s: Communication, Collaboration, Creativity and Critical Thinking”, derulat în perioada 3 - 14 iulie 2023, în Malaga, Spania - furnizor IDEVELOP

Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale - disciplina Informatică/Robotică - prof. Constantin Sorin Crețu

<b>Data</b>	2023		
<b>Clasa</b>	a V-a		
<b>Profesor</b>	Constantin Sorin Crețu		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Informatică		
<b>Disciplina</b>	Robotica		
<b>Subiectul</b>	LEGO Education WeDo		
<b>Tipul lecției</b>	Aplicații practice		
<b>Durata secvenței</b>	50 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Laboratorul de informatica		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<p>1. <b>Gândirea logică:</b> Copiii trebuie să învețe să programeze mișcările leului și să utilizeze senzorii pentru a-i controla comportamentul. Prin aceasta, dezvoltă abilități de gândire logică și procesează informațiile pentru a rezolva problemele practice.</p> <p>2. <b>Creativitatea și imaginația:</b> În timpul construirii leului, copiii pot explora posibilitățile LEGO WeDo și pot să-și folosească imaginația pentru a adăuga propriile detalii și caracteristici leului.</p> <p>3. <b>Abilități motrice:</b> Construirea fizică a leului implică coordonarea mână-ochi și dezvoltarea abilităților motrice fine, deoarece copiii trebuie să conecteze piesele LEGO în mod corespunzător.</p>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<p><b>Construirea roaring lion:</b></p> <p>1. Deschideți cutia LEGO WeDo și identificați piesele specifice pentru construirea leului care răcnește.</p> <p>2. Urmați instrucțiunile din manualul de construire furnizat în set pentru a asambla leul. Piesele ar trebui</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Set LEGO WeDo</li> <li>• Calculator sau dispozitiv similar cu software-ul LEGO WeDo instalat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• perechi</li> <li>• frontal</li> </ul>	<p>1. <b>Evaluare formativă:</b> Implicați elevii în activități de autoevaluare și evaluare reciprocă. Ei pot analiza propriile programe și modele pentru a identifica erori și îmbunătățiri posibile. Evaluarea</p>



<p>să fie numerotate și organizate în etape ușor de urmat.</p> <p>3. Asigurați-vă că construcția este corectă și că toate piesele sunt bine conectate.</p> <p><b>Programarea roaring lion:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conectați LEGO WeDo la computer și deschideți software-ul LEGO WeDo.</li> <li>2. Selectați opțiunea "Create new program" (Creați un program nou) sau alegeți proiectul existent în care doriți să programați leul.</li> <li>3. Glisați blocurile de programare din bara laterală în zona de programare centrală pentru a crea secvența de comenzi.</li> <li>4. Utilizați blocurile de programare "Motor" pentru a controla motoarele leului și blocurile de programare "Sensor" pentru a utiliza senzorii încorporați în construcție, cum ar fi senzorul de mișcare sau cel de sunet.</li> <li>5. Configurați blocurile de programare pentru a specifica comportamentul leului, cum ar fi mișcările de atac sau de răcnire.</li> <li>6. Testați programul pentru a vă asigura că leul se comportă așa cum doriți.</li> <li>7. După ce sunteți mulțumit de program, salvați-l pentru a-l putea folosi mai târziu sau pentru a-l partaja cu alții.</li> </ol> <p><b>Experimentați și îmbunătățiți:</b></p> <p>Jucându-vă cu programarea și ajustând construcția, puteți face diverse modificări la roaring lion pentru a-i adăuga</p>			<p>formativă le permite să-și dezvolte capacitatea de a lua decizii critice și de a-și corecta propriile greșeli.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. <b>Observație directă:</b> Monitorizați copiii în timp ce construiesc și programează roaring lion. Observați abilitățile lor în utilizarea pieselor LEGO, în asamblarea modelului și în programarea comportamentului leului. Observați modul în care rezolvă problemele și interacționează în timpul activității.</li> <li>3. <b>Interviuri și discuții:</b> Purtați discuții cu copiii despre procesul lor de construire și programare. Întrebați-i despre deciziile pe care le-au luat în timpul construcției și programării și despre motivele din spatele acestor decizii.</li> <li>4. <b>Prezentări și demonstrații:</b> Invitați copiii să își prezinte modelele și programele lor celorlalți colegi sau participanți. În timpul prezentărilor, pot explica funcționalitățile leului și pot demonstra modul în care funcționează programul lor.</li> <li>5. <b>Portofolii:</b> Solicitați copiilor să țină un portofoliu al activităților lor,</li> </ol>
--	--	--	---

<p>funcționalități suplimentare sau pentru a-l face să se comporte în moduri diferite. Încurajați creativitatea copiilor și încurajați-i să-și folosească imaginația pentru a face leul să răcnească în propriul stil unic.</p> <p>Este important să subliniem că aceste instrucțiuni sunt generale și pot varia în funcție de modelul specific de roaring lion și de versiunea software LEGO WeDo utilizată. Încurajați întotdeauna copiii să experimenteze și să își exploreze ideile în timpul procesului de construire și programare. Acest proces de descoperire și învățare este esențial pentru dezvoltarea lor în domeniul științei, tehnologiei, ingineriei și matematicii (STEM).</p>			<p>inclusiv fotografiile cu modelele create și capturi de ecran cu programele realizate. Aceste portofolii pot servi ca instrumente pentru autoevaluare și pentru urmărirea progresului pe termen lung.</p> <p>6. <b>Proiecte de echipă:</b> Dacă activitatea este realizată în echipă, evaluați modul în care membrii echipei au colaborat, comunicat și contribuit la construirea și programarea leului.</p> <p>7. <b>Evaluarea rezultatelor leului:</b> Testați leul în diferite scenarii și evaluați modul în care se comportă. Acest lucru vă va ajuta să identificați zonele care necesită îmbunătățiri și să observați progresul copiilor în rezolvarea problemelor și optimizarea programelor lor.</p>
<p><b>Pregătirea secvenței</b></p>	<p><b>Profesor:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Planificarea activității:</b> Profesorul trebuie să planifice în mod corespunzător activitatea, asigurându-se că are toate resursele necesare, inclusiv seturile LEGO WeDo, computere sau dispozitive cu software-ul instalat și orice materiale suplimentare de învățare.</li> <li>2. <b>Instruirea inițială:</b> Asigurați-vă că elevii au o înțelegere clară a conceptelor de bază necesare pentru a începe activitatea. Înainte de a începe construcția și programarea leului, profesorul poate oferi o scurtă prezentare despre funcțiile LEGO WeDo, componentele hardware, concepte de programare și setarea inițială a software-ului.</li> <li>3. <b>Asistență în construcție:</b> Profesorul ar trebui să ofere asistență și îndrumare pe măsură ce elevii construiesc roaring lion. Aceasta poate include explicarea pașilor de asamblare și rezolvarea oricăror probleme tehnice sau întrebări cu privire la construcție.</li> </ol>		

	<ol style="list-style-type: none"><li>4. <b>Încurajarea gândirii critice și creativității:</b> Profesorul trebuie să încurajeze elevii să gândească critic și creativ, să exploreze diferite variante de programare și să aducă propria lor viziune asupra roaring lion.</li><li>5. <b>Supravegherea activității:</b> Profesorul ar trebui să supravegheze activitatea pentru a asigura siguranța și respectarea regulilor și pentru a oferi îndrumare pe măsură ce elevii își finalizează proiectul.</li><li>6. <b>Evaluarea și feedback-ul:</b> Profesorul ar trebui să evalueze progresul elevilor în timpul activității și să ofere feedback constructiv. Evaluarea poate fi realizată prin observație, interviuri, analizarea proiectelor finale sau alte metode specifice.</li><li>7. <b>Facilitarea colaborării:</b> În cazul în care activitatea se desfășoară în grupuri, profesorul poate facilita colaborarea și comunicarea între elevi, încurajându-i să lucreze împreună și să își împărtășească ideile.</li><li>8. <b>Promovarea învățării autodirijate:</b> Profesorul ar trebui să încurajeze elevii să exploreze și să învețe de la colegii lor, să caute răspunsuri la întrebările lor și să experimenteze pe cont propriu în procesul de construcție și programare.</li><li>9. <b>Încurajarea reflectării:</b> După finalizarea activității, profesorul poate încuraja elevii să reflecteze asupra experienței lor, să își împărtășească ce au învățat și să identifice lucrurile pe care le-ar putea face diferit în viitor.</li></ol>
	<p><b><i>Elevi:</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Urmărirea instrucțiunilor:</b> Elevii trebuie să urmărească cu atenție instrucțiunile din manualul de construire pentru a asambla roaring lion. În timpul construcției, pot verifica dacă au toate piesele necesare și să le conecteze corect pentru a forma modelul.</li><li>2. <b>Colaborarea în grupuri (dacă este cazul):</b> Dacă activitatea se desfășoară în grupuri, elevii ar trebui să colaboreze și să lucreze împreună pentru a construi roaring lion. Pot împărtăși idei și soluții pentru a îmbunătăți construcția.</li><li>3. <b>Programarea comportamentului leului:</b> După ce leul este construit, elevii trebuie să programeze comportamentul acestuia folosind software-ul LEGO WeDo. Pot folosi blocurile de programare pentru a controla mișcările leului și pentru a răspunde la inputul de la senzori.</li><li>4. <b>Creativitate și explorare:</b> Încurajați elevii să fie creativi și să exploreze diferite moduri de programare. Pot adăuga sunete, mișcări și alte funcționalități pentru a face roaring lion să fie unic și interesant.</li><li>5. <b>Întrebări și căutarea de soluții:</b> Elevii trebuie să fie curioși și să pună întrebări pentru a înțelege mai bine conceptele implicate în construirea și programarea leului. Pot căuta soluții și informații suplimentare pentru a rezolva provocările întâmpinate.</li><li>6. <b>Testarea și ajustarea:</b> Elevii ar trebui să testeze în mod regulat roaring lion pentru a vedea dacă comportamentul programat funcționează așa cum își doresc. Dacă este cazul, pot face ajustări la program pentru a îmbunătăți funcționarea leului.</li></ol>

	<p>7. <b>Prezentarea și partajarea rezultatelor:</b> După finalizarea proiectului, elevii pot să își prezinte roaring lion celorlalți colegi sau participanți și să împărtășească modul în care au construit și programat leul.</p> <p>8. <b>Reflectarea asupra experienței:</b> Elevii ar trebui să reflecteze asupra experienței lor de construire și programare, să identifice provocările și succesele lor și să învețe din această experiență.</p>
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Introducere (5 minute):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul prezintă obiectivele activității și le explică elevilor ce vor realiza în timpul sesiunii.</li> </ul> </li> <li>2. <b>Construirea leului (20 minute):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul oferă asistență și îndrumare pe măsură ce elevii progresează în construcție.</li> </ul> </li> <li>3. <b>Pauză (5 minute):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se acordă o scurtă pauză pentru a permite elevilor să se odihnească și să își reîmprospăteze mintea.</li> </ul> </li> <li>4. <b>Programarea leului (15 minute):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul oferă instrucțiuni suplimentare despre cum să folosească blocurile de programare și cum să controleze mișcările și acțiunile leului.</li> </ul> </li> <li>5. <b>Prezentare și feedback (5 minute):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul oferă feedback pozitiv și constructiv, încurajând elevii să împărtășească despre experiența lor și îmbunătățirile posibile.</li> </ul> </li> <li>6. <b>Încheiere (5 minute):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul rezumă activitatea și reamintește obiectivele învățării în contextul STEM.</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Introducere (5 minute):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii primesc o scurtă prezentare despre seturile LEGO WeDo și modul de funcționare al software-ului.</li> </ul> </li> <li>2. <b>Construirea leului (20 minute):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii încep construcția roaring lion, urmărind instrucțiunile din manualul de construire.</li> <li>• În cazul în care activitatea se desfășoară în grupuri, elevii colaborează în timpul construcției.</li> </ul> </li> <li>3. <b>Pauză (5 minute):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se acordă o scurtă pauză pentru a permite elevilor să se odihnească și să își reîmprospăteze mintea.</li> </ul> </li> <li>4. <b>Programarea leului (15 minute):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii deschid software-ul LEGO WeDo și încep programarea comportamentului leului.</li> <li>• Elevii pot experimenta și să își adauge propriile idei pentru a face leul să aibă un comportament unic.</li> </ul> </li> <li>5. <b>Prezentare și feedback (5 minute):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii finalizează programarea și construcția leului.</li> <li>• Fiecare grup sau elev prezintă leul celorlalți participanți, explicând funcționalitățile și comportamentul programat.</li> </ul> </li> <li>6. <b>Încheiere (5 minute):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii pot pune întrebări finale și pot primi sarcini pentru următoarea sesiune sau activitate.</li> </ul> </li> </ol>
<b>Feed-back/evaluare</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Realizarea obiectivelor:</b> Profesorul ar trebui să evalueze în ce măsură elevii au îndeplinit obiectivele activității. Aceste obiective pot include</li> </ol>

	<p>înțelegerea conceptelor de bază ale construirii și programării cu LEGO WeDo, utilizarea senzorilor și programarea comportamentului leului.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. <b>Participare activă:</b> Profesorul ar trebui să evalueze participarea activă a fiecărui elev în timpul activității. Acest lucru poate include implicarea în construcție, programare și prezentarea rezultatelor.</li> <li>3. <b>Creativitate și inovare:</b> Profesorul ar trebui să aprecieze ideile creative și inovatoare pe care elevii le-au adus în proiectarea și programarea leului. Elevii ar trebui să fie încurajați să exploreze și să experimenteze cu propriile idei.</li> <li>4. <b>Colaborare:</b> În cazul în care activitatea a fost realizată în grupuri, profesorul ar trebui să evalueze modul în care elevii au colaborat și au interacționat în cadrul echipei.</li> <li>5. <b>Rezolvarea problemelor:</b> Profesorul ar trebui să evalueze capacitatea elevilor de a rezolva problemele pe care le-au întâmpinat în timpul construcției și programării leului.</li> <li>6. <b>Înțelegerea conceptelor STEM:</b> Profesorul ar trebui să evalueze cât de bine elevii au înțeles conceptele STEM implicate în activitate și dacă pot explica modul în care au funcționat modelele și programele lor.</li> <li>7. <b>Autoevaluare și reflectare:</b> Elevii ar trebui încurajați să se autoevalueze și să reflecteze asupra experienței lor. Profesorul poate solicita elevilor să își împărtășească ce au învățat și ce ar face diferit în viitor.</li> <li>8. <b>Feedback-ul profesorului:</b> Feedback-ul profesorului ar trebui să fie pozitiv și constructiv. Profesorul poate evidenția punctele forte ale elevilor și să ofere îndrumare pentru îmbunătățirea anumitor aspecte ale proiectelor lor.</li> </ol>
<p><b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b></p>	<p><b>Obstacole pentru profesor:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Timpul limitat:</b> Profesorii pot avea dificultăți în a acoperi toate aspectele activității în timpul alocat. Pentru a depăși acest obstacol, este important să se planifice cu atenție activitatea și să se identifice elementele esențiale pentru a fi realizate în timpul sesiunii.</li> <li>2. <b>Niveluri diferite de cunoștințe:</b> Dacă elevii au niveluri diferite de cunoștințe sau abilități în domeniul STEM, profesorul poate întâmpina provocări în adaptarea activității pentru a se potrivi tuturor. În acest caz, profesorul poate forma grupuri de lucru cu elevi de niveluri similare sau poate oferi asistență suplimentară celor care au nevoie.</li> <li>3. <b>Tehnică sau hardware:</b> Uneori, seturile LEGO WeDo sau tehnologia pot prezenta probleme tehnice, cum ar fi conexiuni nereușite sau senzori care nu funcționează corespunzător. Pentru a depăși aceste obstacole, profesorul ar trebui să verifice în prealabil echipamentele și să ofere asistență tehnică atunci când este necesar.</li> </ol> <p><b>Modalități de depășire pentru profesor:</b></p>

	<ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Planificare atentă:</b> Profesorul ar trebui să planifice cu atenție activitatea, să stabilească obiective clare și să își aloce timpul corespunzător pentru fiecare etapă a activității. De asemenea, poate estima timpul necesar pentru fiecare activitate pentru a se asigura că poate acoperi totul în sesiunea alocată.</li><li>2. <b>Diferențierea instruirii:</b> Pentru a face față diferențelor de nivel de cunoștințe, profesorul poate adapta activitățile pentru a răspunde nevoilor individuale ale elevilor. Aceasta poate include oferirea de sarcini suplimentare pentru elevii mai avansați sau asistență individuală pentru cei care au nevoie de sprijin.</li><li>3. <b>Verificarea echipamentului:</b> Înainte de a începe activitatea, profesorul poate testa echipamentul și tehnologia pentru a se asigura că funcționează corespunzător. Dacă există probleme tehnice, poate căuta soluții rapide sau poate solicita ajutor tehnic.</li></ol> <p><b>Obstacole pentru elevi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Frustrare în construcție:</b> Elevii pot deveni frustrați dacă au dificultăți în asamblarea leului sau dacă întâmpină dificultăți tehnice. Acest lucru poate afecta entuziasmul și încrederea lor în activitate.</li><li>2. <b>Dificultate în programare:</b> Programarea poate fi un aspect mai complex pentru unii elevi, iar aceștia pot avea dificultăți în a înțelege logica și conceptele din spatele programelor.</li></ol> <p><b>Modalități de depășire pentru elevi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Encurajarea și sprijinul:</b> Profesorul ar trebui să ofere sprijin și încurajare elevilor care se simt frustrați sau au dificultăți. Prin feedback pozitiv și încurajări, elevii se vor simți încurajați să continue și să își depășească obstacolele.</li><li>2. <b>Colaborare și învățare între colegi:</b> Elevii pot lucra împreună și pot învăța unii de la alții. Profesorul poate încuraja colaborarea între elevi, astfel încât să își ofere ajutor reciproc în depășirea dificultăților.</li></ol>
--	--

**Bibliografie/webografie:**

- Aplicatia offline, <https://education.lego.com/en-us/downloads/retiredproducts/wedo/software>
- Tutorial construire, <https://education.lego.com/v3/assets/blt293eea581807678a/blt80bf1fe173624eb3/5f8804db2c58c80ec02e1e6a/9580-roaring-lion.pdf>
- Tutorial programare, <https://www.youtube.com/watch?v=nlekFhWbcek>

\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	2023
<b>Clasa</b>	a V-a
<b>Profesor</b>	Constantin Sorin Crețu
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași



<b>Aria curriculară</b>	Informatica		
<b>Disciplina</b>	Robotica		
<b>Subiectul</b>	mBot		
<b>Tipul lecției</b>	Aplicații practice		
<b>Durata secvenței</b>	50 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Laboratorul de informatica		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<p><b>1. Programare vizuală:</b> Utilizarea platformei de programare vizuală, cum ar fi mBlock, necesită abilitatea de a trage și plasa blocuri de cod pentru a forma secvențele de acțiuni. Aceasta dezvoltă gândirea logică și secvențială în timp ce înveți să creezi algoritmi pentru a rezolva probleme.</p> <p><b>2. Senzori și date:</b> Programarea mBot-ului pentru evitarea obstacolelor necesită înțelegerea modului de funcționare al senzorilor săi, cum ar fi senzorul de evitare a obstacolelor. Este important să înveți să citești datele furnizate de acești senzori și să iei decizii pe baza acestor date.</p> <p><b>3. Luarea deciziilor:</b> În timp ce robotul mBot se deplasează și detectează obstacole, trebuie să poată lua decizii în timp real pentru a evita coliziunile. Dezvoltarea capacității de a lua decizii rapide și precise este crucială în acest context.</p>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<p><b>1. Prezentare interactivă:</b> Începe lecția cu o prezentare interactivă, în care să prezinți conceptele de bază despre mBot și programare. Folosește imagini, videoclipuri și exemple simple pentru a ilustra cum funcționează senzorii de evitare a obstacolelor și cum ar trebui să reacționeze robotul în fața unui obstacol.</p> <p><b>2. Demonstrație live:</b> Efectuează o demonstrație live, prezentând cum să assemblezi mBot-ul și să-l conectezi la computer. Arată elevilor platforma de programare vizuală mBlock</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația mBlock</li> <li>• mBot</li> <li>• calculator</li> <li>• videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• perechi</li> <li>• grupe</li> <li>• frontal</li> </ul>	<p>1. Funcționalitatea programului: Programul trebuie să permită robotului să evite obstacolele în mod eficient și să rămână în mișcare fără a se ciocni de ele.</p> <p>2. Utilizarea senzorului de evitare a obstacolelor: Elevii trebuie să utilizeze corect datele furnizate de senzorul de evitare a obstacolelor pentru a lua decizii de navigare.</p> <p>3. Structura programului: Programul ar trebui să fie organizat și să includă blocuri de</p>

<p>și cum să tragi și să conectezi blocuri pentru a crea un program de bază pentru evitarea obstacolelor.</p> <p>3. <b>Exerciții ghidate:</b> Dă elevilor exerciții ghidate pentru a exersa utilizarea platformei mBlock și pentru a crea programe simple de evitare a obstacolelor. Oferă instrucțiuni pas cu pas pentru a-i ghida în procesul de programare.</p> <p>4. <b>Colaborare în perechi sau grupuri:</b> Împarte elevii în perechi sau grupuri mici și cere-le să lucreze împreună pentru a crea programe pentru evitarea obstacolelor. Acest lucru îi va încuraja să comunice și să colaboreze în echipă.</p> <p>5. <b>Dezvoltarea creativă:</b> După ce elevii au experimentat cu programele de bază, încurajează-i să dezvolte programe mai complexe și creative pentru a face mBot-ul să evite obstacolele în moduri diferite. Așteaptă-vă să vină cu idei inovatoare și să găsească soluții originale.</p> <p>6. <b>Prezentări și feedback:</b> Oferă elevilor ocazia să-și prezinte programele și să-și explice modul în care au abordat problema. Asigură-te că oferi feedback constructiv și încurajare pentru a-i motiva să-și îmbunătățească performanța.</p> <p>7. <b>Întrebări și răspunsuri:</b> Încurajează întrebările și</p>			<p>control, blocuri de mișcare și blocuri de decizie pentru a face ca mBot-ul să reacționeze corespunzător.</p> <p>4. <b>Originalitate și creativitate:</b> Se va evalua creativitatea și originalitatea abordării utilizate pentru evitarea obstacolelor.</p> <p>5. <b>Colaborarea în echipă:</b> Se va observa modul în care elevii colaborează și cooperează în echipă pentru a realiza programul.</p>
--	--	--	---

<p>răspunsurile pe parcursul lecției. Fii pregătit să răspunzi la întrebări și să clarifici orice aspecte neclare.</p>			
<p><b>Pregătirea secvenței</b></p>	<p><b>Profesor:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Obiectivele lecției:</b> să învețe conceptele de bază ale mBot-ului, să utilizeze senzorul de evitare a obstacolelor și să creeze un program funcțional pentru evitarea obstacolelor.</li> <li><b>Planificarea lecției:</b> Elaborează un plan detaliat al lecției, cu activități specifice și timp alocat pentru fiecare parte a lecției. Asigură-te că ai inclus o introducere captivantă, partea de predare a noilor concepte, activități practice și o concluzie adecvată.</li> <li><b>Materiale și resurse:</b> Asigură-te că ai toate materialele și resursele necesare pentru a susține lecția. Acestea pot include mBot-uri funcționale, computere cu software-ul mBlock instalat, obstacole pentru testarea programelor și materiale vizuale de prezentare.</li> <li><b>Prezentarea interactivă:</b> Începe lecția cu o prezentare interactivă pentru a introduce elevii în tema lecției. Folosește imagini, videoclipuri și exemple practice pentru a-i captiva și pentru a le arăta relevanța subiectului.</li> <li><b>Predarea conceptelor de bază:</b> Explică conceptele de bază despre mBot, senzorul de evitare a obstacolelor și funcționarea platformei de programare mBlock. Asigură-te că informațiile sunt prezentate clar și că elevii înțeleg cum funcționează mBot-ul și cum să-l programeze.</li> <li><b>Exerciții practice:</b> Oferă elevilor exerciții practice ghidate pentru a crea programe simple pentru evitarea obstacolelor. Încurajează-i să experimenteze și să își testeze propriile idei.</li> <li><b>Activitate principală:</b> Organizează activitatea principală în care elevii vor lucra în echipe pentru a crea programe pentru evitarea obstacolelor într-o pistă special pregătită. Asigură-te că au suficient timp pentru a experimenta și a îmbunătăți programele lor.</li> <li><b>Prezentare și feedback:</b> După ce activitatea principală este completă, fiecare echipă va prezenta proiectul lor și va primi feedback din partea colegilor și a profesorului. Asigură-te că feedback-ul este constructiv și încurajator.</li> <li><b>Concluzie și recapitulare:</b> Încheie lecția cu o concluzie și o recapitulare a principalelor concepte și activități. Asigură-te că elevii au înțeles bine subiectul lecției și că au avut oportunitatea să întrebe întrebări.</li> <li><b>Evaluare și următorii pași:</b> Evaluează performanța elevilor în timpul lecției și ia în considerare următorii pași pentru consolidarea cunoștințelor și abilităților lor în programarea mBot-ului.</li> </ol>		

	<p><b>Elevi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Comunicarea obiectivelor:</b> Înainte de începerea lecției, profesorul ar trebui să comunice elevilor obiectivele lecției. Acest lucru îi va ajuta pe elevi să știe ce să aștepte și ce se așteaptă de la ei în timpul lecției. Obiectivele ar trebui să fie formulate clar și să fie adaptate nivelului de cunoștințe al elevilor.</li> <li>2. <b>Pregătirea mentală:</b> Elevii ar trebui să fie deschiși și dispuși să participe activ la lecție. Încurajează-i să fie deschiși către învățare și să își dezvolte curiozitatea în legătură cu subiectul.</li> <li>3. <b>Cunoștințe prealabile:</b> Asigură-te că elevii au cunoștințele de bază necesare pentru a înțelege conceptele prezentate în lecție. Dacă lecția presupune utilizarea unor cunoștințe anterioare, reamintește-le elevilor informațiile relevante înainte de a intra în subiect.</li> <li>4. <b>Acces la resurse:</b> Verifică dacă elevii au acces la toate resursele necesare pentru a participa la lecție, cum ar fi mBot-uri funcționale, computere cu software-ul mBlock instalat etc.</li> <li>5. <b>Întrebări și clarificări:</b> Încurajează elevii să pună întrebări despre lecție și să solicite clarificări dacă există lucruri pe care nu le înțeleg. Acest lucru le va ajuta să fie mai bine pregătiți pentru conținutul lecției.</li> <li>6. <b>Colaborarea și discuția:</b> Încurajează colaborarea între elevi și discuția în clasă. Elevii pot împărtăși idei și informații, ceea ce va îmbogăți învățarea colectivă.</li> <li>7. <b>Răbdare și deschidere către greșeli:</b> Asigură-te că elevii înțeleg că este normal să facă greșeli și că ele sunt oportunități de învățare. Încurajează-i să încerce și să experimenteze, fără teama de a greși.</li> </ol>
<p><b>Derularea secvenței</b></p>	
<p><b>Activitatea profesorului:</b></p>	<p><b>Activitatea elevului:</b></p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Introducere:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul salută elevii și le reamintește obiectivele lecției.</li> <li>• Oferă o prezentare scurtă despre mBot și funcționalitățile sale, precum și despre importanța programării în învățarea roboților.</li> </ul> </li> <li>2. <b>Prezentare interactivă:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Folosind o prezentare PowerPoint sau un videoclip scurt, profesorul prezintă conceptele de bază despre mBot și senzorii de evitare a obstacolelor.</li> <li>• Introducerea include informații despre utilizarea senzorilor, cum funcționează aceștia și cum pot fi utilizați pentru a detecta obstacole.</li> </ul> </li> <li>3. <b>Demonstrație live:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul efectuează o demonstrație live cu un mBot funcțional.</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Prezentare și explicații:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii ascultă cu atenție prezentarea interactivă a profesorului despre mBot și senzorii de evitare a obstacolelor.</li> <li>• Sunt atenți la explicațiile privind utilizarea senzorilor și funcționarea mBlock pentru programarea robotului.</li> </ul> </li> <li>2. <b>Demonstrație live:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii urmăresc cu interes demonstrația live a profesorului cu mBot-ul funcțional.</li> <li>• Sunt atenți la pașii necesari pentru a conecta mBot-ul la computer și pentru a încărca un program de evitare a obstacolelor.</li> </ul> </li> </ol>

<ul style="list-style-type: none"><li>• Arată elevilor cum să conecteze mBot-ul la computer și cum să încarce un program de bază pentru evitarea obstacolelor.</li></ul> <p>4. <b>Exerciții ghidate:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Elevii sunt ghidați pas cu pas pentru a crea programe simple pentru evitarea obstacolelor.</li><li>• Profesorul explică pașii cheie și oferă exemple pentru a-i ajuta să înțeleagă conceptele de programare.</li></ul> <p>5. <b>Activitate principală:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Elevii sunt împărțiți în echipe mici și li se atribuie sarcina de a crea propriile programe pentru evitarea obstacolelor într-o pistă labirint special pregătită.</li><li>• Profesorul circulă printre echipe, oferind suport și feedback individual.</li></ul> <p>6. <b>Prezentări și feedback:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Fiecare echipă prezintă proiectul lor și demonstrează cum mBot-ul evită obstacolele pe pistă.</li><li>• Profesorul și colegii oferă feedback constructiv și adresează întrebări pentru a stimula discuția și a încuraja dezvoltarea ideilor.</li></ul> <p>7. <b>Reflectare și încheiere:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Profesorul conduce o sesiune de reflectare în care elevii își împărtășesc experiențele și impresiile despre lecție.</li><li>• Încheierea lecției cuprinde o recapitulare a principalelor concepte și a învățămintelor cheie.</li></ul> <p>8. <b>Evaluare:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Profesorul evaluează performanța elevilor în timpul lecției, luând în considerare participarea activă, implicarea în activități și capacitatea de a crea programe funcționale.</li></ul> <p>9. <b>Sfaturi și sugestii pentru acasă:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Profesorul oferă sfaturi și sugestii pentru elevi pentru a-și continua învățarea și aprofundarea cunoștințelor despre programarea mBot-ului pentru evitarea obstacolelor.</li></ul>	<p>3. <b>Exerciții ghidate:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Elevii urmează indicațiile profesorului și efectuează exercițiile ghidate pentru a crea programe simple pentru evitarea obstacolelor.</li><li>• Sunt implicați activ și își testează programele pentru a vedea cum funcționează mBot-ul.</li></ul> <p>4. <b>Activitate principală:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Elevii sunt împărțiți în echipe și primesc sarcina de a crea propriile programe pentru evitarea obstacolelor într-o pistă labirint special pregătită.</li><li>• Lucrează în echipă, comunică și colaborează pentru a găsi cele mai bune soluții de evitare a obstacolelor.</li></ul> <p>5. <b>Prezentări și feedback:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Fiecare echipă prezintă programul lor în fața clasei și demonstrează cum mBot-ul evită obstacolele pe pistă.</li><li>• Ascultă feedback-ul oferit de colegi și profesor și împărtășesc experiențele lor cu restul clasei.</li></ul> <p>6. <b>Reflectare și încheiere:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Elevii participă la sesiunea de reflectare și își împărtășesc impresiile despre lecție și experiența lor în crearea programelor pentru evitarea obstacolelor.</li><li>• Ascultă concluziile profesorului și rezumă principalele cunoștințe dobândite în timpul lecției.</li></ul> <p>7. <b>Evaluare și apreciere:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Elevii sunt evaluați în funcție de implicarea lor în activități, creativitate, capacitatea de a rezolva probleme și de a crea programe funcționale.</li><li>• Sunt apreciați pentru eforturile lor și pentru încurajarea lor de a învăța și experimenta cu mBot-ul.</li></ul>
---	--

<p><b>Feed-back/evaluare</b></p>	<p>Feedback informal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul circulă prin clasă în timpul activităților practice și oferă feedback individual. "Bogdan, am observat că ai folosit un bloc de mișcare înainte fără să verifici senzorul de obstacole. Ar trebui să adaugi o verificare a valorii senzorului pentru a asigura evitarea obstacolelor."</li> </ul> <p>Feedback de la colegi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• După ce fiecare echipă prezintă programul lor, colegii pot oferi feedback constructiv. "Echipa lui Marius a creat un program eficient și mBot-ul lui a evitat cu succes obstacolele. Poate puteți adăuga o rotație în stânga pentru a face manevrele mai fluide."</li> </ul> <p>Evaluare formală:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul oferă un test scurt pentru a evalua cunoștințele teoretice dobândite. Exemplu de întrebare: "Care este rolul senzorului de evitare a obstacolelor în programarea mBot-ului?"</li> </ul> <p>Evaluarea participării:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul monitorizează participarea activă a elevilor în timpul lecției. Elevii care au răspuns la întrebări, au luat parte la discuții și au contribuit în activități vor fi apreciați.</li> </ul>
<p><b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b></p>	<p>Obstacole pentru profesori:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Limitarea cunoștințelor tehnice:</b> Unul dintre principalele obstacole pentru profesori poate fi lipsa cunoștințelor tehnice avansate despre mBot și programarea acestuia. Pentru a depăși această problemă, profesorul poate căuta resurse suplimentare, cum ar fi tutoriale online sau își poate îmbunătăți cunoștințele participând la traininguri și ateliere de programare cu mBot-ul.</li> <li>2. <b>Gestionarea clasei:</b> Coordonarea activităților cu mBot-urile și menținerea unui mediu organizat în clasă poate fi provocator, mai ales dacă clasele sunt mari. Pentru a depăși această provocare, profesorul poate organiza elevii în grupuri mai mici și îi poate instrui să lucreze împreună pentru a rezolva provocările.</li> <li>3. <b>Întrebări și probleme individuale:</b> Elevii pot avea întrebări individuale sau pot întâmpina dificultăți în timpul activității. Profesorul poate face eforturi pentru a acorda atenție individuală fiecărui elev și pentru a oferi suport suplimentar acolo unde este nevoie.</li> </ol> <p>Obstacole pentru elevi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Frustrare în fața provocărilor tehnice:</b> În timpul creării programelor cu mBot-ul, elevii pot întâmpina provocări tehnice, cum ar fi erori de cod sau comportamentul nedorit al robotului. Profesorul poate încuraja elevii să aibă răbdare și să vadă aceste provocări ca oportunități de învățare și dezvoltare.</li> <li>2. <b>Lipsa încrederii în propriile abilități:</b> Unii elevi pot avea senzația că programarea și lucrul cu roboții sunt prea dificile pentru ei.</li> </ol>



	<p>Profesorul poate crea un mediu de învățare pozitiv și încuraja elevii să își depășească temerile și să își testeze abilitățile.</p> <p>3. <b>Lipsa resurselor:</b> Dacă numărul de mBot-uri disponibile este limitat sau dacă nu există suficiente calculatoare pentru toți elevii, acest lucru poate reprezenta un obstacol. În acest caz, profesorul poate organiza activitățile în grupuri mai mici și poate asigura rotația între elevi, astfel încât toți să poată participa.</p> <p>4. <b>Lipsa experienței anterioare:</b> Pentru unii elevi, lecția despre programarea mBot-ului poate fi prima lor experiență cu roboții și programarea. Profesorul poate asigura o introducere pas cu pas și poate oferi exemple și exerciții pentru a-i ajuta să dobândească încredere și să se familiarizeze cu conceptele.</p>
--	--

**Bibliografie/webografie:**

- Aplicația online mBlock, <https://ide.mblock.cc/>
- mBot Obstacle Avoidance with code, <https://www.youtube.com/watch?v=O5krkiwYK6A>
- Codul sursa, <https://planet.mblock.cc/project/projectshare/2876199>

\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	2023		
<b>Clasa</b>	a V-a		
<b>Profesor</b>	Constantin Sorin Crețu		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Informatică		
<b>Disciplina</b>	Robotică		
<b>Subiectul</b>	Micro:bit		
<b>Tipul lecției</b>	Aplicații practice		
<b>Durata secvenței</b>	50 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Laboratorul de informatica		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<p>1. Competențe de bază în programare: Elevii vor învăța să folosească mediul de programare pentru Micro:bit și să utilizeze blocuri de cod pentru a crea programe simple.</p> <p>2. Competențe de operare a dispozitivelor tehnologice: Elevii vor învăța să opereze Micro:bit-ul, să-l conecteze la calculator și să încarce programele pe acesta.</p> <p>3. Competențe de comunicare și colaborare: În timpul activității practice, elevii pot lucra în perechi sau în grupuri mici, ceea ce îi va ajuta să dezvolte abilitățile de colaborare și să învețe să lucreze împreună pentru a atinge un scop comun.</p>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
1. Metoda explicației: Începeți lecția prin	• aplicația microbit • calculator	• perechi • grupe	1. Evaluarea continuă formativă:

<p>explicații clare și concise despre Micro:bit și mediul de programare. Asigurați-vă că elevii înțeleg ce este Micro:bit, cum funcționează și ce pot face cu acesta.</p> <p>2. Demonstrarea practică: Demonstrați elevilor cum să folosească mediul de programare pentru Micro:bit și cum să scrieți un program simplu pentru a afișa un mesaj pe ecran. Arătați-le fiecare pas în timp ce scrieți codul și faceți-l să funcționeze pe un Micro:bit real.</p> <p>3. Metoda întrebărilor și răspunsurilor: Încurajați elevii să pună întrebări pe parcursul lecției și oferiți răspunsuri la întrebările lor. Asigurați-vă că toți elevii înțeleg conceptele prezentate și că nu au nicio nelămurire.</p> <p>4. Proiect de grup: Împărțiți elevii în grupuri mici și atribuiți-le sarcini practice, cum ar fi crearea unui program pentru afișarea mai multor mesaje sau pentru a utiliza senzorii Micro:bit-ului. Aceasta va promova colaborarea și interacțiunea între elevi.</p> <p>5. Învățare prin descoperire: Încurajați elevii să exploreze mediul de programare și să descopere singuri</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frontal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Monitorizarea activă: Observați elevii pe parcursul activităților practice și în timp ce lucrează la programe. Faceți notițe despre modul în care abordează problemele și soluțiile găsite.</li> <li>• Întrebări și răspunsuri: Puneți întrebări pe parcursul lecției pentru a verifica înțelegerea conceptelor prezentate.</li> </ul> <p>2. Proiecte individuale sau în grup:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creați oportunități pentru ca elevii să creeze proiecte individuale sau în grupuri. Evaluarea proiectelor poate ține cont de originalitatea ideilor, funcționalitatea și corectitudinea codului scris.</li> </ul> <p>3. Exerciții practice:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propuneți exerciții practice pe care elevii să le rezolve individual sau în grupuri mici. Aceste exerciții pot include sarcini de programare sau de rezolvare a problemelor legate de utilizarea Micro:bit-ului.</li> </ul> <p>4. Prezentări și demonstrații:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Să acordați elevilor ocazia să își prezinte proiectele în fața clasei sau să demonstreze cum funcționează programele pe Micro:bit. Aceasta va arăta modul în care aplică cunoștințele și abilitățile în practică.</li> </ul> <p>5. Evaluare scrisă:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puteți utiliza o scurtă evaluare scrisă pentru a verifica cunoștințele teoretice, de exemplu,</li> </ul>
--	---	---	--

<p>diferite blocuri și funcționalități. Acest tip de învățare le va dezvolta abilitățile de rezolvare a problemelor și creativitatea.</p> <p>6. Metoda exemplului: Prezentați elevilor exemple concrete de programe și proiecte interesante realizate cu Micro:bit pentru a-i inspira și a le arăta potențialul acestui mic dispozitiv.</p> <p>7. Evaluarea formativă: Urmați progresul elevilor pe parcursul lecției și oferiți feedback constructiv pentru a-i ajuta să-și îmbunătățească abilitățile de programare și înțelegerea conceptelor.</p> <p>8. Sesiune de întrebări și răspunsuri finală: La sfârșitul lecției, asigurați-vă că elevii au înțeles bine noțiunile prezentate. Lăsați timp pentru întrebări suplimentare și recapitulați punctele cheie ale lecției.</p>			<p>despre funcțiile sau blocurile de cod folosite în Micro:bit.</p> <p>6. Autoevaluare și evaluare colegială:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Implicați elevii în autoevaluarea și evaluarea colegilor. Puteți solicita elevilor să își evalueze propriile proiecte și să ofere feedback colegilor lor. Acest lucru îi va ajuta să reflecteze asupra propriului progres și să dezvolte abilitățile de evaluare.</li> </ul> <p>7. Rezolvarea de probleme practice:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propuneți situații practice în care elevii să rezolve probleme folosind Micro:bit-ul și să explice modul în care au ajuns la soluții.</li> </ul>
<p><b>Pregătirea secvenței</b></p>	<p><b>Profesor:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cunoașterea subiectului: Profesorul ar trebui să aibă o înțelegere solidă a Micro:bit-ului și a mediului de programare asociat. Să exploreze și să se familiarizeze cu diversele funcționalități ale Micro:bit-ului și să înțeleagă cum funcționează programarea cu blocuri.</li> <li>2. Stabilirea obiectivelor de învățare: Profesorul trebuie să definească clar obiectivele lecției. Ce competențe și cunoștințe dorește să își dezvolte elevii? Aceste obiective ar trebui să fie realiste și realizabile în timpul alocat.</li> <li>3. Planificarea conținutului lecției: Profesorul ar trebui să planifice conținutul lecției, inclusiv structura și ordinea activităților. Aceasta ar putea include introducerea Micro:bit-ului, prezentarea mediului de programare, exemple de programe și activități practice.</li> </ol>		

	<ol style="list-style-type: none"><li>4. Testarea tehnologiei și materialelor: Profesorul ar trebui să testeze în prealabil toate dispozitivele și tehnologia utilizată în cadrul lecției pentru a se asigura că funcționează corect și că toate resursele necesare sunt disponibile.</li><li>5. Crearea materialelor de suport: Profesorul ar trebui să elaboreze materiale de suport, cum ar fi prezentări, fișe de lucru sau ghiduri de activități, care vor ajuta elevii să urmărească mai ușor lecția și să își consolideze cunoștințele.</li><li>6. Încurajarea creativității: Profesorul ar trebui să gândească la moduri în care să încurajeze creativitatea și explorarea în rândul elevilor în timpul activităților practice cu Micro:bit.</li><li>7. Planificarea gestionării timpului: Profesorul ar trebui să aloce timpul corespunzător pentru fiecare parte a lecției (introducere, prezentare, activitate practică, încheiere) și să asigure că există suficient timp pentru fiecare activitate.</li><li>8. Gândirea la întrebări și provocări: Profesorul ar trebui să pregătească întrebări și provocări pentru a-i implica activ pe elevi și a-i ajuta să gândească critic și creativ.</li><li>9. Flexibilitate: Profesorul ar trebui să fie pregătit să se adapteze și să ajusteze lecția în funcție de feedbackul și nevoile elevilor pe parcursul derulării ei.</li><li>10. Asigurarea unui mediu propice pentru învățare: Profesorul ar trebui să organizeze sala de clasă în așa fel încât toți elevii să poată vedea și audia bine și să creeze un mediu prietenos și stimulant pentru învățare.</li></ol>
	<p><b><i>Elevi:</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Fiți deschiși și curioși: Încurajați elevii să fie deschiși către noi cunoștințe și să fie curioși în legătură cu subiectul Micro:bit și programare.</li><li>2. Familiarizați-vă cu conceptele de bază: Elevii pot citi despre Micro:bit și mediul de programare înainte de lecție pentru a fi pregătiți să înceapă activitățile practice.</li><li>3. Acordați atenție la explicații: În timpul introducerii și prezentării, ascultați cu atenție explicațiile profesorului pentru a înțelege cum funcționează Micro:bit și cum puteți programa acest dispozitiv.</li><li>4. Participați activ la demonstrații: Urmăriți cu atenție demonstrațiile profesorului și încercați să înțelegeți pașii pentru a crea programe simple cu Micro:bit.</li><li>5. Colaborați cu colegii: Dacă activitatea practică implică lucrul în grupuri, colaborați și împărtășiți idei cu colegii pentru a găsi soluții creative și funcționale.</li><li>6. Adresați întrebări: Nu ezitați să puneți întrebări pe parcursul lecției dacă aveți nelămuriri sau dacă aveți nevoie de clarificări.</li><li>7. Experimentați cu blocurile de cod: În timpul activităților practice, experimentați cu diferite blocuri de cod pentru a personaliza programele și a descoperi ce pot face Micro:bit-urile.</li><li>8. Împărtășiți-vă progresul: La finalul lecției, prezentați proiectele voastre și demonstrați funcționalitatea programelor create în fața clasei.</li><li>9. Fiți creativi și jucați-vă: Micro:bit oferă multe posibilități de explorare și creație, așa că fiți curajoși să fiți creativi și să vă jucați cu el.</li></ol>

	10. Păstrați entuziasmul pentru învățare: Fiecare lecție este o oportunitate de a învăța lucruri noi, așa că păstrați-vă entuziasmul și dorința de a explora tehnologia Micro:bit.
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
<p>1. Introducere (5 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Prezentarea Micro:bit și importanța programării în lumea tehnologică actuală.</li> <li>Spuneti elevilor că vor învăța să creeze un program simplu pentru afișarea unui mesaj personalizat pe ecranul Micro:bit.</li> </ul> <p>2. Prezentarea mediului de programare (10 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Arătați elevilor cum să acceseze mediul de programare online pentru Micro:bit (<a href="https://makecode.microbit.org/">https://makecode.microbit.org/</a>).</li> <li>Explicați elementele de bază ale mediului de programare și cum să trageți și să plasați blocuri pentru a crea programe.</li> </ul> <p>3. Exemplu simplu de program (15 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Scrieți un program simplu în mediul de programare pentru a afișa un mesaj pe ecranul Micro:bit.</li> <li>Explicați blocurile folosite pentru afișarea textului și modul în care funcționează programul.</li> <li>Invitați câțiva elevi să vină în față și să testeze programul pe Micro:bit.</li> </ul> <p>4. Activitate practică (15 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Propuneți o activitate practică: Scrieți un program care să afișeze un mesaj pe ecranul Micro:bit atunci când se apasă pe butonul A și alt mesaj atunci când se apasă pe butonul B.</li> <li>Împărțiți elevii în grupuri de câte 2 sau 3 și lăsați-i să lucreze la activitate.</li> <li>Mergând printre grupuri, oferiți asistență și ghidare atunci când este nevoie.</li> </ul> <p>5. Încheiere (5 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Invitați câțiva elevi să își prezinte proiectele în fața clasei și să arate cum funcționează programele lor.</li> <li>Recapitulați conceptele cheie ale lecției și importanța practicii pentru a deveni mai buni în programare.</li> <li>Încurajați elevii să continue să exploreze și să creeze proiecte interesante cu Micro:bit.</li> </ul>	<p>1. Prima parte a lecției - Introducere și prezentare (10 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elevii ascultă cu atenție explicațiile despre Micro:bit și importanța programării în lumea tehnologică.</li> <li>Urmează demonstrația profesorului privind accesarea mediului de programare pentru Micro:bit și trage concluzii despre interfață și funcționalități.</li> </ul> <p>2. A doua parte a lecției - Exemplu de program (15 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elevii încearcă să scrie un program simplu pentru a afișa un mesaj pe ecranul Micro:bit, după cum a arătat profesorul.</li> <li>Ei experimentează cu blocurile de cod, schimbând textul afișat pe ecran sau adăugând alte blocuri de funcționalitate.</li> </ul> <p>3. A treia parte a lecției - Activitate practică (20 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elevii lucrează în grupuri de 2 sau 3 pentru a crea un program care să afișeze un mesaj personalizat pe ecranul Micro:bit atunci când se apasă pe butonul A și alt mesaj atunci când se apasă pe butonul B.</li> <li>Ei colaborează cu colegii și împărtășesc idei pentru a găsi soluții creative și funcționale pentru sarcina dată.</li> </ul> <p>4. Finalul lecției - Prezentare și evaluare (5 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elevii prezintă proiectele realizate în fața clasei și demonstrează funcționalitatea programelor lor.</li> <li>Ei participă la o scurtă sesiune de întrebări și răspunsuri pentru a evalua înțelegerea și cunoștințele acumulate în timpul lecției.</li> </ul>
<b>Feed-back/evaluare</b>	<p>1. Feedback formativ:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Profesorul ar trebui să ofere feedback continuu pe parcursul lecției pentru a ghida elevii în timp ce lucrează la activități și</li> </ul>

	<p>proiecte. Feedback-ul formativ poate fi sub forma de sugestii, încurajări și îndrumări pentru a îmbunătăți rezultatele.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii pot oferi și feedback unul altuia în timpul activităților practice, sprijinind astfel colaborarea și învățarea peer-to-peer.</li> </ul> <p>2. Evaluarea activităților practice:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul poate evalua proiectele și programele create de elevi pe baza criteriilor predefinite, cum ar fi funcționalitatea, originalitatea și corectitudinea codului.</li> <li>• În cazul activităților în grup, fiecare elev poate primi o evaluare individuală, iar grupul poate fi evaluat în ansamblu pentru colaborare și contribuție.</li> </ul> <p>3. Autoevaluare și auto-reflecție:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii pot fi încurajați să-și evalueze propriile proiecte și programe și să reflecteze asupra procesului de învățare. Autoevaluarea îi poate ajuta să identifice punctele lor forte și slabe și să-și seteze obiective pentru îmbunătățirea abilităților.</li> </ul> <p>4. Evaluarea sumativă:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La finalul lecției sau a unei serii de lecții, profesorul poate folosi o evaluare sumativă pentru a evalua în mod cuprinzător cunoștințele și abilitățile acumulate de elevi în legătură cu Micro:bit.</li> <li>• Evaluarea sumativă poate fi sub forma unui test scris sau a unui proiect mai complex, în care elevii să creeze un program cu funcționalități variate.</li> </ul> <p>5. Adaptarea feedback-ului și evaluării:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul ar trebui să adapteze feedback-ul și evaluarea în funcție de nivelul de cunoștințe și abilități al elevilor. Astfel, va putea să ofere sprijinul necesar și să asigure o evaluare echitabilă.</li> </ul>
<p><b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b></p>	<p>Obstacole pentru profesor:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lipsa de experiență cu Micro:bit: Dacă profesorul nu are experiență anterioară cu Micro:bit sau programarea, s-ar putea simți nesigur în a preda acest subiect. Depășire: Profesorul poate începe prin a se familiariza cu Micro:bit și mediul de programare, urmărind tutoriale online sau participând la cursuri de formare.</li> <li>2. Tehnologia nu funcționează corect: Pot apărea probleme tehnice cu Micro:bit-urile sau calculatoarele, ceea ce poate întârzia derularea lecției. Depășire: Profesorul poate testa în prealabil tehnologia pentru a se asigura că funcționează corect și poate avea o soluție alternativă pregătită în cazul unor probleme tehnice.</li> <li>3. Diferența de nivel în clasă: Elevii pot avea niveluri diferite de cunoștințe și abilități în programare, ceea ce poate face dificilă adaptarea lecției la nevoile individuale. Depășire: Profesorul poate oferi activități flexibile care să permită elevilor să progreseze la propriul ritm și să ofere sprijin suplimentar celor care au nevoie.</li> </ol>



	<p>Obstacole pentru elevi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lipsa de cunoștințe în programare: Elevii care nu au experiență anterioară în programare pot fi descurajați să învețe să programeze Micro:bit. Depășire: Profesorul poate începe cu exemple simple și le poate oferi elevilor resurse suplimentare pentru a învăța bazele programării.</li> <li>2. Dificultate în înțelegerea conceptelor tehnice: Unele concepte tehnice pot fi complexe pentru unii elevi, ceea ce poate duce la confuzie. Depășire: Profesorul poate utiliza exemple și analogii simple pentru a explica conceptele tehnice și poate oferi explicații suplimentare acolo unde este necesar.</li> <li>3. Lipsa de încredere în propriile abilități: Elevii pot avea temeri legate de eșec sau de a nu reuși să creeze programe funcționale. Depășire: Profesorul poate încuraja elevii să își asume riscuri și să încerce să experimenteze cu Micro:bit-ul, subliniind că eșecul face parte din procesul de învățare și că este o oportunitate de a învăța și de a îmbunătăți.</li> <li>4. Lipsa de colaborare în grup: În timpul activităților practice, elevii pot avea dificultăți în a colabora eficient în grupuri. Depășire: Profesorul poate promova colaborarea prin stabilirea unor reguli clare de comunicare și cooperare și prin încurajarea feedback-ului pozitiv între colegi.</li> </ol>
--	--

**Bibliografie/webografie:**

- Aplicația online microbit, <https://makecode.microbit.org/#editor>
- Tutorial, <https://www.youtube.com/watch?v=RwH3zQqhgPM>
- Codul sursă, aplicație chat, [https://makecode.microbit.org/\\_ftJA22Y0bi7M](https://makecode.microbit.org/_ftJA22Y0bi7M)

\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	2023
<b>Clasa</b>	a V-a
<b>Profesor</b>	Constantin Sorin Crețu
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași
<b>Aria curriculară</b>	Informatică
<b>Disciplina</b>	Robotică
<b>Subiectul</b>	RPG Playground
<b>Tipul lecției</b>	Aplicații practice
<b>Durata secvenței</b>	50 minute
<b>Locul desfășurării</b>	Laboratorul de informatică
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<p><b>1. Cunoașterea Platformei RPG Playground:</b>                  Înțelegerea caracteristicilor, funcțiilor și instrumentelor oferite de RPG Playground, inclusiv modul de utilizare a interfeței</p>

	<p>drag-and-drop, modul de configurare a personajelor și evenimentelor, precum și modul de gestionare a hărților și nivelurilor.</p> <p>2. <b>Designul Mecanicilor Jocului:</b> Definirea mecanicilor de bază ale jocului, cum ar fi sistemul de luptă, progresia personajelor, gestionarea inventarului și alte elemente de gameplay pentru a asigura o experiență de joc coerentă și plină de satisfacții.</p> <p>3. <b>Construirea Lumii Jocului (Level Design):</b> Crearea hărților, locațiilor și nivelurilor în RPG Playground, asigurându-vă că acestea sunt interesante, pline de detalii și captivante pentru jucători.</p>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<p>1. <b>Metoda Drag-and-Drop:</b> RPG Playground oferă o interfață drag-and-drop, care permite utilizatorilor să trască și să plaseze diferite elemente ale jocului, cum ar fi personaje, obiecte și evenimente, în hărți și niveluri.</p> <p>2. <b>Procedee de Configurare a Personajelor:</b> Utilizarea RPG Playground pentru a crea și configura personaje, inclusiv setarea atributelor, abilităților, animațiilor și comportamentului acestora.</p> <p>3. <b>Procedee de Scriere a Poveștii și Dialogurilor:</b> Procesul de dezvoltare a poveștii jocului și crearea dialogurilor între personaje, folosind instrumentele disponibile în RPG Playground.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația RPG Playground</li> <li>• calculator</li> <li>• videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• perechi</li> <li>• grupe</li> <li>• frontal</li> </ul>	<p>1. <b>Evaluarea Proiectului Final</b> (60% din nota finală):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jocul creat de fiecare echipă va fi jucat de către profesor și de către ceilalți elevi. Se va evalua gameplay-ul, design-ul hărților, interacțiunea personajelor și mecanicile de joc.</li> <li>• Se vor acorda puncte pentru creativitatea și originalitatea jocului, precum și pentru implementarea cu succes a cerințelor.</li> </ul> <p>2. <b>Prezentare și Prezentare Demo</b> (15% din nota finală):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fiecare echipă va prezenta jocul lor în fața clasei. Prezentarea ar trebui să includă o descriere a conceptului de joc,</li> </ul>

<p>4. <b>Metode de Proiectare a Hărților și Nivelurilor:</b> Planificarea și proiectarea hărților și nivelurilor, asigurându-vă că acestea sunt coerente, interesante și potrivite pentru povestea și mecanicile jocului.</p> <p>5. <b>Metode de Implementare a Mecanicilor de Joc:</b> Utilizarea funcțiilor și a instrumentelor de scripting disponibile în RPG Playground pentru a implementa mecanicile de joc, cum ar fi sistemul de luptă, inventarul și progresia personajelor.</p> <p>6. <b>Procedee de Integrare a Graficii și a Sunetelor:</b> Adăugarea și integrarea elementelor grafice și a efectelor sonore în joc pentru a îmbunătăți experiența vizuală și auditivă a jucătorilor.</p>			<p>a poveștii, a personajelor și a mecanicilor de bază.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezentarea va fi evaluată în funcție de claritate, structură și capacitatea de a comunica ideile într-un mod coerent.</li> </ul> <p>3. <b>Autoevaluarea și Evaluarea Peer-to-Peer</b> (10% din nota finală):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fiecare membru al echipei va completa o autoevaluare în care va reflecta asupra contribuției personale în dezvoltarea jocului și asupra aspectelor în care se poate îmbunătăți.</li> <li>• Elevii vor evalua, de asemenea, contribuția colegilor lor și vor oferi feedback constructiv.</li> </ul> <p>4. <b>Evaluarea Conținutului și Creativității</b> (10% din nota finală):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se va evalua originalitatea și creativitatea poveștii și a personajelor, precum și modul în care acestea se potrivesc cu tematica jocului.</li> </ul> <p>5. <b>Evaluarea Integrării Elementelor</b> (5% din nota finală):</p>
---	--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se va evalua capacitatea elevilor de a integra elementele jocului, cum ar fi grafica și sunetul, într-un mod coerent și plăcut.</li> </ul>
<p><b>Pregătirea secvenței</b></p>	<p><b>Profesor:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Studierea Platformei RPG Playground:</b> Profesorul ar trebui să se familiarizeze cu RPG Playground, să exploreze caracteristicile și instrumentele disponibile pe platformă, astfel încât să poată oferi instrucțiuni și asistență adecvată elevilor pe parcursul proiectului.</li> <li>2. <b>Stabilirea Obiectivelor de Învățare:</b> Profesorul ar trebui să stabilească obiective clare de învățare pentru secvența de creare a jocului. De exemplu, obiectivele ar putea include înțelegerea conceptelor de bază ale jocurilor RPG, dezvoltarea abilităților de design și programare, și stimularea creativității în procesul de dezvoltare a jocului.</li> <li>3. <b>Alegerea Tematicii și Povestirii Jocului:</b> Profesorul poate sugera o tematică simplă pentru joc, cum ar fi "Aventura în Pădurea Fermecată" sau "Căutarea Comorii Pierdute". De asemenea, poate sprijini elevii în dezvoltarea unei povești sau a unui concept pentru joc.</li> <li>4. <b>Planificarea Activităților și Lecțiilor:</b> Profesorul ar trebui să planifice activitățile și lecțiile necesare pentru a ghida elevii în procesul de dezvoltare a jocului. Acestea pot include introducerea conceptelor de bază, sesiuni practice de dezvoltare și testare a jocului.</li> <li>5. <b>Resurse Educaționale și Exemple:</b> Profesorul poate căuta și pregăti resurse educaționale, tutoriale și exemple relevante care să îi ajute pe elevi să înțeleagă mai bine procesul de dezvoltare a jocului.</li> <li>6. <b>Organizarea și Gestionarea Grupelor de Lucru:</b> Profesorul poate organiza elevii în echipe de lucru și poate asigura că fiecare echipă are resursele și suportul necesar pentru a-și finaliza jocurile.</li> <li>7. <b>Sprijinirea și Orientarea Elevilor:</b> Pe măsură ce elevii lucrează la dezvoltarea jocului, profesorul ar trebui să ofere sprijin și orientare, răspunzând la întrebări și oferind feedback constructiv.</li> </ol>	
	<p><b>Elevi:</b></p>	

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Înțelegerea Platformei RPG Playground:</b> Elevii ar trebui să se familiarizeze cu RPG Playground, să înțeleagă interfața și caracteristicile disponibile pe platformă. Ei pot utiliza tutoriale și documentația oferită pentru a-și dezvolta cunoștințele despre cum să creeze un joc.</li> <li>2. <b>Stabilirea Obiectivelor și Conceptului Jocului:</b> Elevii ar trebui să stabilească obiective clare pentru jocul lor și să decidă asupra unui concept pentru poveste, personaje și mecanici de joc. Este important să aibă o viziune clară asupra ceea ce doresc să creeze.</li> <li>3. <b>Planificarea și Proiectarea Jocului:</b> Elevii ar trebui să planifice nivelurile, personajele, dialogurile și mecanicile de joc. Pot crea schițe și hărți pentru a avea o imagine de ansamblu a jocului.</li> <li>4. <b>Dezvoltarea Personajelor și a Hărților:</b> Elevii pot începe să creeze personaje și să proiecteze hărțile nivelurilor în funcție de planurile lor. Pot utiliza instrumentele drag-and-drop ale RPG Playground pentru a plasa elementele în joc.</li> <li>5. <b>Implementarea Mecanicilor de Joc:</b> Elevii ar trebui să adauge mecanici de bază, cum ar fi sistemul de mișcare al personajelor, sistemul de luptă și puzzle-urile, în jocul lor. Pot utiliza instrumentele de scripting oferite de RPG Playground pentru a adăuga funcționalități suplimentare.</li> <li>6. <b>Adăugarea Graficii și a Sunetelor:</b> Elevii ar trebui să adauge grafică și efecte sonore pentru a îmbunătăți experiența jocului. Pot utiliza resurse grafice și efecte sonore disponibile pe platformă sau pot crea propriile lor elemente.</li> <li>7. <b>Testarea și Depanarea:</b> Pe măsură ce jocul progresează, elevii ar trebui să testeze jocul pentru a identifica și remedia eventualele erori sau probleme.</li> <li>8. <b>Finalizarea și Prezentarea Jocului:</b> După ce jocul este complet, elevii ar trebui să finalizeze orice detalii și să-l pregătească pentru prezentare. Pot prezenta jocul lor colegilor și profesorului pentru a primi feedback și pentru a împărtăși munca lor cu ceilalți.</li> </ol>
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
<p><b>Pregătirea Inițială</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Prezentarea Platformei și Obiectivelor (5 minute):</b> Profesorul prezintă platforma RPG Playground și își stabilește obiectivele pentru</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Planificarea Conceptului Jocului (10 minute):</b> Elevii, în echipe de câte 3, brainstormează și stabilesc un concept pentru jocul lor. Decid</li> </ol>

<p>activitate: dezvoltarea unui joc simplu în timpul lecției pentru a înțelege conceptele de bază ale jocurilor RPG.</p> <p>2. <b>Exemplu de Joc Simplu (5 minute):</b> Profesorul prezintă un scurt exemplu de joc simplu creat cu RPG Playground pentru a-i inspira pe elevi.</p> <p>3. <b>Înregistrarea în RPG Playground (5 minute):</b> Profesorul îi îndrumă pe elevi să se înregistreze și să se autentifice pe platformă.</p> <p>4. <b>Feedback Final și Încheiere (5 minute):</b> Profesorul oferă feedback final pentru jocurile create de elevi și încheie activitatea de dezvoltare a jocului cu RPG Playground.</p>	<p>asupra tematicii, personajelor și mecanicilor de bază.</p> <p>2. <b>Dezvoltarea Jocului (20 de minute):</b> Elevii încep să creeze jocul lor, adăugând niveluri, personaje și mecanici. Profesorul oferă asistență și îndrumare pe parcurs.</p> <p>3. <b>Testarea și Depanarea (5 minute):</b> Elevii încurajează să testeze jocurile lor și să identifice eventualele erori sau probleme.</p> <p>4. <b>Prezentarea Finală (5 minute):</b> Elevii prezintă jocurile lor colegilor și profesorului. Prezentarea poate fi scurtă, în care elevii vor explica conceptul jocului și vor arăta principalele funcționalități.</p>
<p><b>Feed-back/evaluare</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul poate oferi feedback continuu pe măsură ce elevii lucrează la dezvoltarea jocurilor lor. Acest feedback poate fi oferit verbal în timpul lucrului în clasă sau poate fi scris în comentarii pe platforma RPG Playground.</li> <li>• Profesorul ar trebui să încurajeze elevii să se ajute reciproc și să ofere feedback colegilor din echipe. Astfel, elevii pot învăța să ofere și să primească feedback constructiv.</li> <li>• Elevii ar trebui să prezinte jocurile lor colegilor și profesorului. După prezentare, colegii pot oferi feedback suplimentar, iar profesorul poate evalua jocurile în funcție de criteria predefinite.</li> <li>• Evaluarea poate fi realizată pe baza unor criterii precum creativitatea, complexitatea mecanicilor, calitatea graficelor și a sunetelor, coerența povestirii și nivelul general de distracție și implicare al jocului.</li> <li>• Profesorul poate utiliza o rubrică de evaluare pentru a evalua jocurile și a oferi o notă sau un scor pentru fiecare joc.</li> </ul>
<p><b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b></p>	<p><b>Obstacole pentru Profesori:</b></p> <p>1. <b>Lipsa experienței cu dezvoltarea de jocuri:</b> Profesorii care nu au experiență în dezvoltarea de jocuri pot simți o lipsă de încredere în a ghida elevii în această activitate. În acest caz, profesorii pot căuta resurse</p>



	<p>educaționale și tutoriale online pentru a se familiariza cu RPG Playground înainte de a preda lecția.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>2. <b>Dificultatea de a oferi suport tehnic:</b> Profesorii pot întâmpina dificultăți în a oferi suport tehnic pentru diverse probleme tehnice pe care elevii le pot întâmpina în timpul dezvoltării jocurilor. În acest caz, profesorii pot colabora cu alți profesori sau specialiști în domeniul tehnologic pentru a primi asistență.</li><li>3. <b>Gestionarea timpului:</b> Un alt obstacol pentru profesori poate fi gestionarea timpului restrâns într-un interval de 50 de minute pentru dezvoltarea jocurilor. Profesorii pot încerca să împartă activitățile în etape bine definite și să asigure că fiecare etapă are un timp alocat corespunzător.</li></ol> <p><b>Modalități de Depășire pentru Profesori:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Formare și Pregătire:</b> Profesorii pot căuta formare sau ateliere în domeniul dezvoltării de jocuri sau pot explora resurse online pentru a-și dezvolta cunoștințele și abilitățile în acest domeniu.</li><li>2. <b>Colaborare și Suport Tehnic:</b> Profesorii pot colabora cu colegi sau specialiști în domeniul tehnologic pentru a primi asistență și suport tehnic în timpul activității de dezvoltare a jocurilor.</li><li>3. <b>Planificare Eficientă:</b> Profesorii pot planifica cu atenție secvența de dezvoltare a jocului pentru a se asigura că fiecare etapă este gestionată eficient în timpul lecției.</li></ol> <p><b>Obstacole pentru Elevi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Lipsa experienței în dezvoltarea de jocuri:</b> Elevii pot simți că nu au suficientă experiență în dezvoltarea de jocuri și pot fi intimidați de complexitatea procesului. În acest caz, profesorii pot încuraja colaborarea între elevi și să se sprijine reciproc în procesul de învățare.</li><li>2. <b>Timp limitat:</b> Elevii pot simți presiunea timpului, mai ales dacă au doar 50 de minute pentru a dezvolta un joc. Pentru a depăși acest obstacol, profesorii pot încuraja planificarea eficientă și pot împărți sarcinile în echipe pentru a asigura progresul constant.</li><li>3. <b>Tehnologie și bug-uri:</b> Unele tehnologii sau funcții ale RPG Playground pot să nu funcționeze întotdeauna cum se așteaptă elevii, ceea ce poate duce la frustrări. În acest caz, profesorii pot încuraja perseverența și găsirea soluțiilor în echipă.</li></ol> <p><b>Modalități de Depășire pentru Elevi:</b></p>
--	---

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Colaborare și Comunicare:</b> Elevii pot colabora și comunica între ei pentru a împărtăși cunoștințele și a se ajuta reciproc în depășirea provocărilor.</li> <li>2. <b>Perseverență:</b> Elevii pot fi încurajați să fie perseverenți și să nu se descurajeze de eventualele dificultăți pe care le întâlnesc în timpul dezvoltării jocului.</li> <li>3. <b>Gândire Creativă:</b> Elevii pot fi încurajați să gândească creativ și să găsească soluții neașteptate pentru provocările tehnice pe care le întâlnesc.</li> </ol>
--	--

**Bibliografie/webografie:**

- Aplicația online, <https://rpgplayground.com/>
- Tutorial, <https://www.youtube.com/watch?v=D54SjyJAxjs&feature=youtu.be>

\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	2023
<b>Clasa</b>	a V-a
<b>Profesor</b>	Cretu Constantin, Cretu Daniela
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași
<b>Aria curriculară</b>	Informatică
<b>Disciplina</b>	Robotică
<b>Subiectul</b>	Scratch
<b>Tipul lecției</b>	Aplicații practice
<b>Durata secvenței</b>	50 minute
<b>Locul desfășurării</b>	Laboratorul de informatica
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competențe de programare vizuală: Scratch utilizează un limbaj de programare vizuală bazat pe blocuri de cod, așa că elevii vor dobândi abilități de a trage și plasa blocurile pentru a crea algoritmi și instrucțiuni pentru personaje și obiecte în joc. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creativitate: Lucrul cu Scratch îi încurajează pe elevi să-și folosească imaginația și creativitatea pentru a-și proiecta jocurile, animațiile sau alte aplicații interactive.</li> <li>• Gândire logică și computațională: În timpul procesului de programare, elevii vor dezvolta gândirea logică și capacitatea de a găsi soluții pentru problemele tehnice sau de design cu care se confruntă.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Elemente de strategie didactică</b>	

<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<p>1. Demonstrarea: Începeți prin a face o demonstrație a conceptelor de bază ale Scratch, cum ar fi tragerea și plasarea blocurilor de cod, mișcarea unui personaj, afișarea textului etc. Elevii vor înțelege mai bine atunci când văd cum funcționează în practică.</p> <p>2. Ghidare pas cu pas: Conduceți elevii pas cu pas în timp ce creează proiecte simple în Scratch. Spuneți-le ce blocuri de cod să utilizeze și cum să le combinați pentru a realiza anumite acțiuni. Aceasta va consolida înțelegerea lor despre funcționarea Scratch.</p> <p>3. Exerciții practice: După demonstrație, oferiți elevilor exerciții practice pentru a aplica ceea ce au învățat. Propuneți provocări ușoare și apoi treptat creșteți nivelul de dificultate pentru a-i stimula să gândească creativ și să-și dezvolte abilitățile de programare.</p> <p>4. Proiecte de grup: Încurajați colaborarea în grupuri pentru a dezvolta proiecte mai complexe. Lucrul în echipă îi va ajuta să își împărtășească ideile, să se ajute reciproc și să dezvolte abilitățile de comunicare și colaborare.</p> <p>5. Explorare independentă: După ce au învățat conceptele de bază, oferiți elevilor timp pentru a explora Scratch pe cont propriu. Această libertate</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația Scratch</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• perechi</li> <li>• grupe</li> <li>• frontal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observații directe: Monitorizați elevii în timp ce lucrează la proiectele lor Scratch. Observați modul în care aplică cunoștințele, cum rezolvă problemele și cum utilizează blocurile de cod. Luați notițe despre performanțele și comportamentul lor în timpul lecției.</li> <li>• Evaluare formativă: Oferiți feedback continuu pe parcursul lecției. Acordați atenție abordării lor de rezolvare a problemelor, creativității și eficienței programării. Acest tip de evaluare îi va ajuta să înțeleagă ce pot îmbunătăți în proiectele lor înainte de a le finaliza.</li> <li>• Autoevaluare și coevaluare: Încurajați elevii să se autoevalueze și să se evalueze reciproc. Aceasta îi va ajuta să dezvolte abilități de auto-reflecție și să învețe să ofere feedback constructiv colegilor lor.</li> <li>• Proiecte cu sarcini multiple: Propuneți proiecte cu sarcini multiple, care să</li> </ul>

<p>ii va încuraja să descopere funcții noi și să fie mai creativi în abordarea proiectelor lor.</p> <p>6. Sesiuni de întrebări și răspunsuri: Organizați sesiuni de întrebări și răspunsuri pentru a clarifica orice confuzii și pentru a răspunde la întrebările elevilor. Aceasta va asigura că toți înțeleg și că nu există neclarități.</p> <p>7. Inspirație prin exemple: Prezentați elevilor exemple de proiecte realizate în Scratch de alți utilizatori, astfel încât să le stimulați creativitatea și să le oferiți idei pentru propriile proiecte.</p>			<p>acopere diverse aspecte ale programării în Scratch. Aceste proiecte pot evalua capacitatea elevilor de a aplica diferite concepte și tehnici în contexte diferite.</p> <p>• Rezolvarea de probleme: Creați provocări sau probleme specifice pe care elevii să le rezolve utilizând Scratch. Aceasta va testa capacitățile lor de a aplica abilitățile de programare pentru a găsi soluții adecvate.</p>
<p><b>Pregătirea secvenței</b></p>	<p>11. <b>Profesor:</b> Accesarea platformei Scratch: Accesați site-ul oficial Scratch la adresa <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a> și creați un cont gratuit sau logați-vă într-un cont existent.</p> <p>12. Alegerea personajului: Pe ecranul de start al platformei Scratch, puteți alege un personaj pentru animația dvs. Dacă doriți să creați o animație dinamică, puteți alege un personaj care se mișcă sau care are câteva costume diferite.</p> <p>13. Blocurile de mișcare: a. Trageți blocul "mută x pași" pentru a muta personajul pe axa X (orizontală). b. Trageți blocul "mută y pași" pentru a muta personajul pe axa Y (verticală). c. Combinați aceste blocuri pentru a crea mișcări complexe (de exemplu, să facă un pas înainte și unul înapoi).</p> <p>14. Blocurile de control: a. Trageți blocul "repetă" pentru a crea bucle și a face personajul să repete anumite mișcări. b. Folosiți blocurile "așteaptă" pentru a pune pauze între mișcări sau pentru a sincroniza diferite acțiuni.</p> <p>15. Blocuri de aspect: a. În secțiunea "Aspect" a platformei, puteți schimba costumele personajului și puteți adăuga altele noi pentru a crea o animație fluentă. b. Utilizați blocurile "schimbă costumele la" pentru a schimba costumele personajului în timpul animației.</p> <p>16. Blocuri de sunet: a. În secțiunea "Sunet", puteți adăuga sunete care să fie redat în timpul animației. b. Utilizați blocurile "redă sunet" pentru a reda sunetele și "oprește sunet" pentru a opri redarea sunetului.</p>		

	<p>17. Îmbinarea blocurilor: a. Trageți blocurile în zona de lucru și conectați-le folosind punctele de conectare pentru a crea algoritmi și secvențe de acțiuni.</p> <p>18. Testarea animației: a. Apăsați butonul "Verificați" pentru a testa animația și a vedea cum funcționează mișcările și interacțiunile personajului. b. Dacă ceva nu funcționează cum trebuie, verificați blocurile și faceți ajustări.</p> <p>19. Salvarea animației: a. După ce sunteți mulțumit de animație, asigurați-vă că ați salvat proiectul pentru a-l putea accesa și continua să-l dezvoltați ulterior.</p>
	<p>8. <b>Elevi:</b> Experiența anterioară cu Scratch: Întrebați elevii dacă au mai lucrat cu Scratch înainte sau dacă au familiaritate cu alte platforme de programare vizuală. Dacă unii elevi au experiență anterioară, puteți oferi proiecte mai avansate sau provocări suplimentare pentru a-i stimula să-și dezvolte abilitățile.</p> <p>9. Cunoștințe de bază despre programare: Verificați dacă elevii au înțelegerea conceptelor de bază ale programării, cum ar fi secvențele, buclele și deciziile condiționale. Dacă nu au, asigurați-vă că începeți cu o introducere în aceste concepte pentru a le pregăti pentru lecția Scratch.</p> <p>10. Materiale pregătite: Înainte de lecție, cereți elevilor să își pregătească materiale, dacă este necesar. De exemplu, le puteți solicita să aducă idei de proiecte sau să caute exemple de proiecte Scratch pe care doresc să le exploreze.</p> <p>11. Asigurarea accesului la platforma Scratch: Verificați că toți elevii au acces la computere sau tablete cu conexiune la internet și că platforma Scratch este disponibilă și funcțională.</p> <p>12. Crearea unui mediu de învățare pozitiv: Asigurați-vă că elevii se simt încurajați să încerce, să exploreze și să greșescă în timpul procesului de programare. Creați un mediu în care să se simtă confortabil să își pună întrebări și să solicite ajutor, dacă este necesar.</p>
<p><b>Derularea secvenței</b></p>	
<p><b>Activitatea profesorului:</b></p>	<p><b>Activitatea elevului:</b></p>
<p>a. Introducere (5 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezintă scurt elevilor ideea animației: "Vom crea o animație în care o broscuță săritore va explora lumea din jurul ei."</li> <li>• Arată-le câteva exemple simple de animații realizate în Scratch pentru a le stimula creativitatea.</li> </ul>	<p>a. Crearea broscuței (10 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii își deschid propriile proiecte în Scratch și aleg un personaj de broscuță pentru animație.</li> <li>• Utilizează blocurile de aspect pentru a adăuga costume diferite broscuței pentru a crea efectul de mișcare.</li> </ul>
<p>b. Explicația conceptelor de bază (10 minute):</p>	<p>b. Programarea mișcării (20 minute):</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezintă concepte de bază ale Scratch, cum ar fi blocurile de mișcare, blocurile de control și blocurile de aspect.</li> <li>• Arată exemple concrete de utilizare a acestor blocuri pentru a controla mișcarea și aparența personajelor în animație.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii trag blocurile de mișcare pentru a face broscuța sări și să se deplaseze înainte.</li> <li>• Folosesc blocurile de control pentru a crea o buclă pentru ca broscuța sări și să se deplaseze într-un ciclu.</li> </ul>
<p>c. Demonstrarea mișcării broscuței (5 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arată cum să tragi și să plasezi blocurile de mișcare pentru a face broscuța să sară în sus și să se deplaseze înainte.</li> </ul>	<p>c. Adăugarea fundalului și sunetului (10 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii utilizează blocurile de aspect pentru a adăuga un fundal adecvat pentru călătoria broscuței.</li> <li>• Folosesc blocurile de sunet pentru a adăuga un sunet de apă sau de natură pentru a spori atmosfera animației.</li> </ul>
	<p>d. Finalizarea și partajarea animației (5 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii testează animația pentru a se asigura că funcționează așa cum au dorit.</li> <li>• Salvază proiectul și îl partajează cu colegii și cu profesorul pentru a le arăta animația lor creată în Scratch.</li> </ul>
<p><b>Feed-back/evaluare</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Originalitate și creativitate (2 puncte): <ul style="list-style-type: none"> <li>• Animația ta a fost foarte originală și creativă! Ai reușit să creezi o broscuță simpatică și amuzantă, iar mișcărilor ei au fost foarte bine realizate. Foarte bine!</li> </ul> </li> <li>2. Mișcări și animație (2 puncte): <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mișcărilor broscuței au fost fluide și bine coordonate. A fost foarte plăcut să urmărim cum sare și se plimbă. Excelentă sincronizare cu sunetul de fundal!</li> </ul> </li> <li>3. Utilizarea blocurilor de cod (2 puncte): <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ai folosit în mod corect majoritatea blocurilor de cod necesare pentru a controla mișcările și aspectul broscuței.</li> </ul> </li> <li>4. Aspect vizual (2 puncte): <ul style="list-style-type: none"> <li>• Costumele broscuței au fost frumos realizate și s-au potrivit perfect cu animația.</li> </ul> </li> <li>5. Sunet (2 puncte): <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sunetul de fundal a fost potrivit pentru animație.</li> </ul> </li> </ol>
<p><b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și</b></p>	<p>Obstacole pentru profesor:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lipsa cunoștințelor tehnice: Unul dintre principalele obstacole pentru profesori poate fi lipsa cunoștințelor tehnice în utilizarea</li> </ol>



<b>modalități de depășire</b>	<p>platformei Scratch. Pentru a depăși această provocare, profesorii pot urma cursuri de formare sau pot accesa tutoriale online pentru a învăța cum să folosească Scratch.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>2. Planificarea și structurarea lecției: Crearea unei secvențe de lecții bine planificate și structurate poate fi dificilă. Pentru a depăși acest obstacol, profesorii pot folosi resurse educaționale disponibile pe internet și pot să caute exemple de lecții Scratch pentru a se inspira.</li><li>3. Evaluarea cunoștințelor elevilor: Evaluarea progresului și înțelegerii elevilor poate fi o provocare. Pentru a depăși această situație, profesorii pot utiliza metode variate de evaluare, cum ar fi autoevaluarea, prezentări ale proiectelor sau întrebări de tip grilă.</li></ol> <p>Obstacole pentru elevi:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Lipsa experienței anterioare cu programarea: Pentru elevii care nu au experiență anterioară cu programarea, Scratch poate părea intimidant. Pentru a-i ajuta să depășească acest obstacol, începeți cu activități simple și explicați conceptele de bază pas cu pas.</li><li>2. Frustrare în rezolvarea problemelor: Pe măsură ce elevii avansează în crearea animațiilor, pot apărea erori și dificultăți în rezolvarea problemelor. Pentru a-i sprijini, încurajați-i să încerce diferite abordări, să caute ajutor de la colegi sau să se bazeze pe resursele disponibile pe platforma Scratch.</li><li>3. Lipsa inspirației: Unii elevi pot avea dificultăți în a găsi idei pentru animația lor. Încurajați-i să se inspire din exemplele de proiecte disponibile pe Scratch și să aducă propriile lor idei creative.</li><li>4. Dificultăți tehnice: Probleme tehnice, cum ar fi conexiunea la internet sau problemele de funcționare a platformei, pot apărea și pot afecta procesul de învățare. În astfel de cazuri, încurajați elevii să raporteze problemele și să încerce din nou mai târziu sau să lucreze în echipă cu colegii pentru a depăși obstacolele.</li></ol>
-------------------------------	--

**Bibliografie/webografie:**

- Aplicația online Scratch, <https://scratch.mit.edu/>
  - Clasa a V-a, Mișcare personaj în Scratch, [https://www.youtube.com/watch?v=JlO-Li66\\_Y](https://www.youtube.com/watch?v=JlO-Li66_Y)
- Interfața Scratch, <https://www.youtube.com/watch?v=YzGzWmdmsNo>

\*\*\*\*\*

Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale –  
disciplina Informatică/Robotică – prof. Daniela Marilena Crețu

<b>Data</b>	2023		
<b>Clasa</b>	a V-a		
<b>Profesor</b>	Daniela Marilena Crețu		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Informatică		
<b>Disciplina</b>	Robotica		
<b>Subiectul</b>	Clonarea în Scratch		
<b>Tipul lecției</b>	Aplicații practice		
<b>Durata secvenței</b>	50 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Laboratorul de informatică		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• abilitatea de a programa mișcările și acțiunile personajului sau obiectului în Scratch.</li> <li>• cunoașterea modului de utilizare a blocurilor Scratch pentru a crea funcționalități specifice.</li> <li>• capacitatea de a crea instrucțiuni logice pentru controlul clonelor și interacțiunea lor cu mediul de joc.</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<p><b>1. Demonstrație interactivă:</b> Începeți prin a face o demonstrație interactivă a conceptului de clonare în Scratch. Creați un exemplu simplu de clonare pentru a arăta elevilor cum funcționează. Arătați-le cum să creeze o clonă și cum să îi programeze comportamentul.</p> <p><b>2. Exerciții practice:</b> Oferiți elevilor exerciții practice pentru a le permite să experimenteze cu clonarea. Dați-le sarcini simple de programare, cum ar fi crearea unei clonări care se mișcă într-o direcție specifică sau care schimbă</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația Scratch</li> <li>• telefoane mobile</li> <li>• calculator</li> <li>• videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• perechi</li> <li>• grupe</li> <li>• frontal</li> </ul>	<p><b>Teste sau chestionare scrise:</b> Puteți să le oferiți elevilor un test scris sau un chestionar pentru a evalua cunoștințele lor teoretice despre clonarea în Scratch. Aceste teste pot include întrebări cu alegere multiplă, întrebări scurte sau întrebări deschise.</p> <p><b>Proiecte practice:</b> Cea mai eficientă metodă de evaluare pentru o lecție despre clonare în Scratch este să cereți elevilor să creeze propriile proiecte folosind clonarea. Puteți evalua proiectele lor pe baza complexității, creativității și</p>

<p>costumul la intervale regulate.</p> <p>3. <b>Studiu de caz:</b> Prezentați un studiu de caz sau un proiect mai complex care utilizează clonarea într-un mod interesant. Discutați cu elevii despre cum au fost folosite clonările pentru a crea interacțiuni sau animații complexe în proiect.</p> <p>4. <b>Colaborare:</b> Încurajați colaborarea între elevi. Ați putea atribui grupurilor de elevi să lucreze la proiecte care implică clonarea. Acest lucru îi va ajuta să dezvolte abilități de lucru în echipă și să înțeleagă cum să coordoneze clonările într-un proiect mai mare.</p> <p>5. <b>Dezbateri și discuții:</b> Organizați discuții și dezbateri despre avantajele și dezavantajele clonării în dezvoltarea proiectelor Scratch. Acest lucru îi poate ajuta pe elevi să gândească critic și să înțeleagă când și cum să folosească clonarea în proiectele lor.</p> <p>6. <b>Resurse suplimentare:</b> Furnizați elevilor resurse suplimentare, cum ar fi tutoriale video sau documentații despre clonare în Scratch, pentru a le permite să-și aprofundeze cunoștințele și să-și dezvolte abilitățile în mod independent.</p> <p>7. <b>Exemple inspiraționale:</b> Arătați-le elevilor exemple inspiraționale de proiecte Scratch care au utilizat</p>		<p>funcționalității. Asigurați-vă că specificați cerințele proiectului, cum ar fi numărul minim de clone sau comportamentele specifice care trebuie incluse.</p> <p><b>Prezentări sau demonstrații:</b> Elevii pot fi solicitați să prezinte sau să demonstreze funcționalitatea clonării în fața clasei. Aceasta îi va obliga să explice și să arate cum au aplicat conceptele în propriile proiecte.</p> <p><b>Feedback colegial:</b> Puteți organiza sesiuni de evaluare colegială, în care elevii se evaluează reciproc. Aceasta îi poate ajuta să dezvolte abilități de evaluare și să învețe unii de la alții.</p> <p><b>Dezbateri și discuții:</b> Organizați o dezbateri în clasă sau discuții structurate despre beneficiile și limitările clonării în dezvoltarea proiectelor Scratch. Evaluarea poate fi făcută pe baza contribuțiilor lor la discuție și a abilității de a susține punctele de vedere.</p> <p><b>Autoevaluare și auto-reflecție:</b> Încurajați elevii să-și evalueze propriile proiecte și să reflecteze asupra a ceea ce au învățat în cadrul lecției despre clonare. Această autoevaluare poate fi inclusă într-un portofoliu</p>
--	--	--

<p>clonarea în mod creativ și captivant. Acest lucru îi poate motiva să exploreze mai mult acest concept.</p>			<p>digital sau într-o notă de final.</p>
<p><b>Pregătirea secvenței</b></p>	<p style="text-align: center;">Profesorul</p> <p><b>1. Pregătirea materialelor de curs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul trebuie să pregătească materialele de curs, care pot include prezentări, resurse suplimentare, exemple de proiecte și exerciții practice. Asigurați-vă că materialele sunt structurate și ușor de înțeles pentru elevi.</li> </ul> <p><b>2. Planificarea lecției:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul ar trebui să planifice lecția în detaliu, stabilind obiectivele de învățare, secvența de predare și evaluarea. Este important să se decidă cum va fi prezentat conceptul de clonare într-un mod accesibil și captivant.</li> </ul> <p><b>3. Demonstrații și exerciții practice:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul ar trebui să pregătească demonstrații practice și exerciții pentru a ilustra conceptele de clonare în Scratch. Acest lucru poate include crearea unui proiect de demo și exerciții de programare pentru elevi.</li> </ul> <p><b>4. Testarea tehnologiei:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Înainte de lecție, asigurați-vă că tehnologia funcționează corect. Verificați accesul la computere, conexiunea la internet și software-ul Scratch.</li> </ul> <hr/> <p style="text-align: center;">Elevii</p> <p><b>1. Materiale de învățare prealabilă:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Furnizați elevilor materiale de învățare prealabilă, cum ar fi tutoriale video sau documentații, care să-i introducă în conceptul de clonare în Scratch. Aceste resurse pot ajuta elevii să își formeze o bază solidă de cunoștințe înainte de lecție.</li> </ul> <p><b>2. Acces la tehnologie:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asigurați-vă că elevii au acces la computere sau dispozitive pe care să poată folosi platforma Scratch în timpul lecției. Verificați dacă toate instrumentele necesare, cum ar fi browserul și conexiunea la internet, funcționează corect.</li> </ul> <p><b>3. Experiență anterioară în Scratch:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Întrebați elevii dacă au avut experiență anterioară cu Scratch sau cu programarea în general. Aceasta vă va ajuta să adaptați lecția la nivelul lor de cunoștințe și abilități.</li> </ul> <p><b>4. Explorarea platformei Scratch:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Înainte de lecție, încurajați elevii să exploreze platforma Scratch și să încerce să creeze proiecte simple. Aceasta îi va familiariza cu interfața și le va da încredere în utilizarea Scratch.</li> </ul> <p><b>5. Mentalitate deschisă și curiozitate:</b></p>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Încurajați elevii să abordeze lecția cu o mentalitate deschisă și cu curiozitate. Subliniați importanța experimentării și a încercării de a crea propriile proiecte.</li> </ul> <p><b>6. Colaborare și ajutor reciproc:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Încurajați elevii să lucreze împreună și să se ajute reciproc în timpul lecției. Acest lucru poate facilita învățarea și rezolvarea problemelor împreună.</li> </ul>
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
<p>Introducere (5 minute):</p> <p>Profesorul începe lecția cu o captare a atenției și o scurtă introducere despre clonare în Scratch, conform descrierii anterioare.</p>	<p>Captarea atenției și participare (5 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii ascultă cu atenție introducerea profesorului și pun întrebări dacă au nelămuriri. Sunt încurajați să fie activi și participativi.</li> </ul>
<p>Explicarea conceptelor de bază (10 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definirea conceptului de clonare Profesorul oferă o definiție simplă a conceptului de clonare în contextul programării în Scratch. Acesta explică că clonarea implică crearea de copii ale unui obiect sau personaj pentru a le programa pentru diferite acțiuni.</li> <li>• Prezentarea scopului clonării: Profesorul explică de ce clonarea este importantă în programare și în crearea jocurilor sau a altor proiecte interactive. De exemplu, poate menționa că clonarea permite crearea de mișcări complexe și interacțiuni interesante în proiectele Scratch.</li> </ul>	<p>Învățare conceptelor (10 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii urmăresc atent explicațiile profesorului cu privire la clonare și iau notițe dacă este necesar.</li> </ul>
<p>Exerciții practice (10 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deschideți Scratch <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a> și alegeți opțiunea Creare pentru un nou proiect.</li> <li>• Clic pe opțiunea “Alege un personaj” și alegeți imaginea Snowflake. Redimensioneaza fulgul de nea din caseta Dimensiune la 20.</li> <li>• Adaugați evenimentul “Cand se da click pe steag” și adaugă de la Aspect opțiunea “Ascunde”.</li> <li>• De la Control adaugați în continuare opțiunea “La infinit”, iar în interior adaugați opțiunile “Creeaza o clona a mea”, “Seteaza y la 150” și “Seteaza x la alege aleator intre -150 si 150”. “Alege aleator se gaseste la Operatori.</li> <li>• Alegeți de la Control evenimentul “Cand incep ca si clona”. Adaugați opțiunile “Arata”</li> </ul>	<p>Exerciții practice (10 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii lucrează la exercițiile practice sub îndrumarea profesorului. Clonăm personaje, le programăm și vedem rezultatele.</li> </ul>

<p>și “La infinit”, iar în interior adaugati optiunea “modifica y cu -10”.</p>	
<p>Întrebări și discuții (5 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul răspunde la întrebările elevilor și facilitează o scurtă discuție despre experiența lor în crearea de clone. Elevii împărtășesc idei și observații.</li> </ul> <p>Proiect individual sau în perechi (15 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii sunt încurajați să aplice conceptele învățate într-un proiect individual sau în perechi. Pot crea, de exemplu, un joc simplu sau o animație care folosește clonarea.</li> </ul> <p>Prezentări (5 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La sfârșitul lecției, elevii prezintă scurt proiectele lor și explică cum au folosit clonarea pentru a crea efecte speciale.</li> </ul>	<p>Întrebări și discuții (5 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii pun întrebări și împărtășesc experiența lor cu colegii în cadrul discuțiilor.</li> </ul> <p>Proiect individual sau în perechi (15 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii lucrează la propriile proiecte folosind clonarea. Experimentează și își dezvoltă creativitatea.</li> </ul> <p>Prezentări (5 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii prezintă scurt proiectele lor și împărtășesc ce au învățat în timpul lecției.</li> </ul>
<p><b>Feed-back/evaluare</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Clonare corectă (2 puncte):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A creat cu succes o clonă a personajului.</li> <li>• Clona se comportă ca o replică corectă a personajului original.</li> </ul> </li> <li><b>Programare a mișcării (2 puncte):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A programat mișcarea clonelor într-un mod creativ și interesant.</li> <li>• Mișcarea este fluidă și bine coordonată.</li> </ul> </li> <li><b>Utilizarea corectă a comenzilor de control (2 puncte):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A folosit blocurile de control pentru a controla clonarea în funcție de nevoile proiectului.</li> </ul> </li> <li><b>Creativitate (2 puncte):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A adăugat elemente sau detalii creative în proiectul său cu clone.</li> <li>• Proiectul se evidențiază printr-un aspect inovator sau o idee interesantă.</li> </ul> </li> <li><b>Funcționalitate (2puncte):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clonarea este funcțională și adaugă valoare proiectului.</li> <li>• Nu există erori majore în funcționarea clonelor sau a altor elemente ale proiectului.</li> </ul> </li> </ol>
<p><b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b></p>	<p>Obstacole pentru profesor:</p> <p><b>1. Lipsa experienței în programare:</b> Dacă profesorul nu are experiență anterioară în programare sau în utilizarea platformei Scratch, acesta poate simți dificultăți în a preda conceptele de clonare. Pentru a depăși această problemă, profesorul poate participa la cursuri sau sesiuni de formare pentru a-și dezvolta cunoștințele și abilitățile în domeniu.</p>



	<p><b>2. Diversitatea nivelurilor de abilități ale elevilor:</b> Într-o clasă, elevii pot avea niveluri diferite de experiență și abilități în programare. Profesorul trebuie să găsească modalități de a-și adapta lecția pentru a răspunde la nevoile individuale ale elevilor. Aceasta poate însemna oferirea de activități suplimentare pentru elevii avansați sau furnizarea de sprijin suplimentar pentru cei care au nevoie.</p> <p><b>3. Motivarea elevilor:</b> Este posibil ca unii elevi să nu fie inițial motivați să învețe programare sau clonare în Scratch. Profesorul poate folosi exemple și aplicații practice pentru a arăta relevanța acestor concepte și cum pot fi folosite pentru a crea proiecte interesante.</p> <p><b>4. Gestionează comportamentul clasei:</b> În timpul lecției, profesorul trebuie să gestioneze comportamentul clasei pentru a se asigura că elevii sunt implicați și respectuoși. Stabilirea unor reguli clare și așteptări pentru comportamentul în clasă poate ajuta la menținerea unui mediu de învățare productiv.</p> <p>Obstacole pentru elevi:</p> <p><b>1. Frica de a face greșeli:</b> Unii elevi pot fi reticenți să experimenteze în Scratch din frica de a face greșeli sau din frica că vor "strica" ceva. Profesorul ar trebui să creeze un mediu sigur în clasă, în care greșelile sunt văzute ca oportunități de învățare. Le puteți aminti elevilor că programarea implică adesea încercări și erori.</p> <p><b>2. Nelămuriri sau întrebări:</b> Elevii pot avea întrebări sau nelămuriri cu privire la conceptele de clonare sau la utilizarea Scratch. Profesorul ar trebui să încurajeze elevii să împărtășească aceste nelămuriri și să fie disponibil pentru a oferi clarificări. De asemenea, puteți încuraja colaborarea între elevi pentru a se ajuta reciproc.</p> <p><b>3. Distrageri și lipsă de concentrare:</b> Uneori, elevii pot fi distrași sau să aibă dificultăți în a-și menține concentrarea pe parcursul lecției. Pentru a menține implicarea, puteți utiliza exemple interactive și exerciții practice care să fie interesante și captivante. Puteți, de asemenea, să oferiți pauze scurte pentru a le permite elevilor să se destindă.</p> <p><b>4. Diferențe în ritm și nivel de învățare:</b> Elevii pot avea ritmuri diferite de învățare, iar unii pot avea nevoie de mai mult timp pentru a înțelege conceptele. Este important ca profesorul să fie răbdător și să ofere sprijin suplimentar acolo unde este necesar. Acest lucru poate include sesiuni individuale sau mici grupuri de lucru.</p>
--	--

**Bibliografie/webografie:**

- Aplicația online Scratch, <https://scratch.mit.edu/>
- Clonarea personajelor în Scratch, <https://www.youtube.com/watch?v=-n214deBwLQ>

\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	2023		
<b>Clasa</b>	a V-a		
<b>Profesor</b>	Daniela Marilena Crețu		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Informatică		
<b>Disciplina</b>	Robotică		
<b>Subiectul</b>	Prelucrarea numerelor în Scratch		
<b>Tipul lecției</b>	Aplicații practice		
<b>Durata secvenței</b>	50 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Laboratorul de informatica		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competențe de programare:</b> Elevii învață cum să utilizeze blocurile și structurile de control în Scratch pentru a manipula și prelucra numere. Aceasta îi ajută să dezvolte abilități de programare și algoritmică.</li> <li>• <b>Competențe matematice:</b> Lecția implică prelucrarea numerică, ceea ce poate îmbunătăți abilitățile matematice ale elevilor. Aceștia învață concepte precum adunarea, scăderea, înmulțirea și împărțirea numerelor.</li> <li>• <b>Gândire logică:</b> Programarea necesită gândire logică și analitică. Elevii învață cum să creeze algoritmi și secvențe logice pentru a rezolva problemele specifice din lecție.</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>

<p>1. Exemplificare și demonstrație: Profesorul poate începe lecția prin a oferi exemple practice despre cum să utilizeze blocurile Scratch pentru a efectua operații numerice de bază. O demonstrație live poate ajuta elevii să înțeleagă conceptele.</p> <p>2. Învățarea activă: Elevii pot fi încurajați să participe activ la lecție, să pună întrebări și să ia parte la discuții. Acest lucru poate implica solicitarea lor să vină la tabla interactivă și să creeze algoritmi sau să rezolve probleme matematice în timp real.</p> <p>3. Proiecte practice: O modalitate eficientă de a învăța programarea și prelucrarea numerelor în Scratch este prin crearea de proiecte practice. Elevii pot fi îndrumați să creeze programe Scratch care să efectueze operații matematice sau să rezolve probleme specifice.</p> <p>4. Învățare colaborativă: Elevii pot lucra în grupuri mici pentru a rezolva probleme sau pentru a crea proiecte comune. Acest lucru promovează colaborarea și abilitățile de lucru în echipă.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația Scratch</li> <li>• calculator</li> <li>• videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• perechi</li> <li>• grupe</li> <li>• frontal</li> </ul>	<p>1. <b>Autoevaluare:</b> Elevii pot fi încurajați să-și evalueze propriile proiecte și să reflecteze asupra a ceea ce au învățat în timpul lecției. Aceasta poate dezvolta abilitățile de auto-reflecție și autocorectare.</p> <p>2. <b>Evaluare peer-to-peer:</b> Elevii pot evalua proiectele colegilor lor și să ofere feedback constructiv. Aceasta poate încuraja colaborarea și dezvoltarea abilităților de evaluare.</p> <p>3. <b>Discuții și întrebări deschise:</b> Profesorul poate susține discuții în clasă sau poate pune întrebări deschise pentru a evalua înțelegerea și abilitățile critice ale elevilor cu privire la subiectul lecției.</p> <p>4. <b>Sondaje sau chestionare:</b> Elevii pot completa sondaje sau chestionare pentru a oferi feedback cu privire la experiența lor în timpul lecției și la gradul de înțelegere a subiectului.</p>
<p><b>Pregătirea secvenței</b></p>	<p>Profesorul</p> <p>1. <b>Planificați obiectivele și structura lecției:</b> Stabiliți obiective clare pentru ceea ce doriți să învețe elevii în timpul lecției. Decideți structura lecției, inclusiv cât timp veți aloca</p>		

	<p>fiecărei părți a lecției, cum veți încuraja participarea elevilor și cum veți evalua progresul lor.</p> <p>2. <b>Pregătiți materialele necesare:</b> Asigurați-vă că aveți toate materialele necesare pentru lecție, cum ar fi calculatorul sau dispozitivul cu Scratch instalat, materiale suplimentare pentru prezentare (dacă este cazul) și resurse didactice (fișe, exemple de cod etc.).</p> <p>3. <b>Creați exemple practice:</b> Pregătiți exemple practice și exerciții pe care le veți folosi pentru a demonstra conceptele și pentru a le oferi elevilor ocazia de a exersa. Gândiți-vă la scenarii sau probleme specifice pe care le pot rezolva utilizând Scratch.</p> <p>4. <b>Familiarizați-vă cu resursele suplimentare:</b> Dacă există resurse suplimentare disponibile, cum ar fi tutoriale online sau exemple de proiecte Scratch, familiarizați-vă cu acestea și decideți dacă le veți utiliza în timpul lecției.</p> <p>5. <b>Testați totul în avans:</b> Asigurați-vă că totul funcționează corect înainte de lecție. Verificați funcționarea Scratch, funcționalitatea calculatorului și orice alt echipament sau software necesar.</p>
	<p>Elevii</p> <p>1. <b>Comunicați obiectivele lecției:</b> La începutul lecției, comunicați clar obiectivele pe care doriți să le atingeți. Explicați elevilor ce vor învăța și de ce este important pentru ei.</p> <p>2. <b>Asigurați-vă că au acces la Scratch:</b> Verificați dacă toți elevii au acces la platforma Scratch. Dacă nu au deja conturi, ajutați-i să-și creeze unul sau asigurați-le acces la computere sau dispozitive cu Scratch instalat.</p> <p>3. <b>Revizuiți conceptele anterioare (dacă este cazul):</b> Dacă lecția se bazează pe cunoștințele anterioare, revizuiți acele concepte pentru a vă asigura că elevii sunt pregătiți. De exemplu, dacă ați învățat despre blocuri și evenimente în lecții anterioare, revizuiți aceste concepte.</p>
<p><b>Derularea secvenței</b></p>	
<p><b>Activitatea profesorului:</b></p>	<p><b>Activitatea elevului:</b></p>
<p><b>Introducere (5 minute):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salutare și întâmpinare.</li> <li>• Prezentarea obiectivelor lecției: Ce vom învăța astăzi și de ce este important.</li> <li>• Conectarea la cunoștințele anterioare (dacă este cazul) despre programarea în Scratch.</li> </ul> <p><b>Expunere teoretică (5 minute):</b></p>	<p>Captarea atenției și participare</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii ascultă cu atenție introducerea profesorului și pun întrebări dacă au nelămuriri. Sunt încurajați să fie activi și participativi.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezentarea conceptelor de bază ale prelucrării numerelor, cum ar fi adunarea, scăderea, înmulțirea și împărțirea.</li> <li>• Explicarea modului în care Scratch poate fi folosit pentru a efectua aceste operații, inclusiv prezentarea blocurilor relevante din Scratch.</li> </ul> <p><b>Demonstrație practică (10 minute):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demonstrația în timp real a utilizării Scratch pentru a efectua o operație matematică simplă, cum ar fi adunarea a două numere.</li> <li>• Explicarea fiecărei etape a procesului în timp ce creați programul în Scratch.</li> </ul> <p><b>Exerciții practice individuale (10 minute):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul circulă prin clasă pentru a oferi ajutor și pentru a evalua progresul elevilor.</li> </ul> <p><b>Exerciții practice în echipă (10 minute):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Echipele lucrează împreună pentru a crea un proiect sau o aplicație care folosește conceptele de prelucrare numerică.</li> </ul> <p><b>Prezentare și discuție (5 minute):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fiecare echipă prezintă în fața clasei rezultatul muncii lor.</li> <li>• Profesorul și colegii pun întrebări și oferă feedback.</li> </ul> <p><b>Încheiere (5 minute):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rezumarea principalelor puncte învățate în lecție.</li> </ul>	<p>Elevii urmăresc o demonstrație practică a profesorului pentru a înțelege cum să folosească platforma Scratch pentru a realiza programele de prelucrare.</p> <p>Elevii sunt invitați să înceapă să lucreze pe calculatoarele lor sau pe dispozitivele cu Scratch instalat.</p> <p>Elevii primesc o sarcină simplă de rezolvat individual, folosind blocurile Scratch pentru a efectua operațiile matematice.</p> <p>Elevii sunt organizați în echipe mici și primesc o sarcină mai complexă care implică prelucrarea numerică în Scratch.</p> <p>Elevii sunt încurajați să împărtășească cu colegii lor ceea ce au creat.</p> <p>Pot prezenta programele lor și pot discuta despre dificultățile întâmpinate și soluțiile găsite.</p> <p>Elevii sunt încurajați să continue să exploreze și să creeze cu Scratch.</p>
<p><b>Feed-back/evaluare</b></p>	<p><b>Feedback în timp real:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Oferiți feedback în timpul lecției, pe măsură ce elevii lucrează la exerciții practice. Încurajați-i și corectați erorile în mod constructiv.</li> <li>• Răspundeți la întrebări și îngrijorări pe măsură ce apar.</li> <li>• Observați participarea activă și nivelul de înțelegere al elevilor pe tot parcursul lecției.</li> </ul> <p><b>Feedback după lecție:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• După lecție, luați în considerare feedback-ul de la elevi. Poate fi sub formă de discuții libere sau întrebări scrise anonime pentru a evalua experiența lor și nivelul de înțelegere.</li> <li>• Luați în considerare feedback-ul pentru a vă îmbunătăți metodele didactice în viitor.</li> </ul>

	<p><b>Evaluarea progresului:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Evaluarea poate fi realizată printr-o combinație de metode, cum ar fi teste, proiecte practice și prezentări.</li><li>• Încurajați elevii să-și documenteze și să-și prezinte propriile progrese. De exemplu, pot crea un mic proiect Scratch care să demonstreze conceptele pe care le-au învățat în lecție.</li></ul> <p><b>Evaluarea proiectelor practice:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pentru proiectele practice, evaluați funcționalitatea, precizia și creativitatea rezultatelor.</li><li>• Oferiți feedback specific cu privire la modul în care elevii pot îmbunătăți proiectele lor.</li><li>• Luați în considerare colaborarea în echipă, dacă este cazul.</li></ul>
<p><b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b></p>	<p>Obstacole pentru profesor:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Dificultăți tehnice: Unul dintre cele mai comune obstacole poate fi tehnice. Aparatele sau software-ul pot să nu funcționeze corespunzător sau să fie indisponibile. Pentru a depăși această problemă, asigurați-vă că aveți un plan de rezervă. De exemplu, aveți un alt calculator disponibil în caz de probleme tehnice sau utilizați soluții alternative în cazul în care unele funcționalități ale Scratch nu sunt disponibile.</li><li>2. Niveluri diferite de experiență: Elevii pot avea niveluri diferite de experiență în programare sau matematică. Acest lucru poate face ca unii elevi să se simtă subcotați sau plictisiți, în timp ce alții pot să se simtă copleșiți. Abordați această problemă oferind sarcini diferite pentru nivelurile de competență sau oferind extensii pentru elevii care avansează rapid.</li><li>3. Dificultăți în comunicare: Uneori, profesorul poate întâmpina dificultăți în explicarea conceptelor complexe sau în asigurarea că toți elevii înțeleg. Pentru a depăși această problemă, utilizați exemple concrete, ilustrații și analogii pentru a face conceptele mai accesibile. Încurajați întrebările și creați un mediu deschis pentru discuții.</li></ol> <p>Obstacole pentru elevi:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Niveluri diferite de competență: Unii elevi pot avea mai multă experiență în programare sau matematică decât alții. Acest lucru poate duce la sentimente de frustrare sau insuficiență. Pentru a depăși această problemă, încurajați colaborarea între elevi. Cei mai experimentați pot ajuta pe cei mai puțin experimentați,</li></ol>



	<p>cea ce consolidează învățarea și construiește încrederea.</p> <p>2. Frica de greșală: Programarea implică de obicei multă încercare și eroare. Unii elevi pot fi reticenți să încerce din frică de a face greșeli. Încurajați o mentalitate de creștere, unde greșelile sunt văzute ca oportunități de învățare. Arătați-le exemple de cum se pot corecta greșelile și cele mai bune practici în debugarea programelor.</p> <p>3. Lipsa de motivație: Dacă elevii nu văd imediat relevanța sau interesul în prelucrarea numerică în Scratch, pot să-și piardă motivația. Legați conceptele de proiecte practice și ilustrați beneficiile programării și ale prelucrării numerelor în viața reală. Arătați exemple interesante și captivante.</p>
--	---

**Bibliografie/webografie:**

- Aplicatia online Scratch, <https://scratch.mit.edu/>
- Numarul de cifre pare dintr-un numar, <https://scratch.mit.edu/projects/502228322/>
- Suma cifrelor unui numar, <https://scratch.mit.edu/projects/500481520/>
- Numarul de cifre 0 dintr-un numar, <https://scratch.mit.edu/projects/502228584/>
- A 5-a cifra dintr-un numar de 7 cifre, <https://scratch.mit.edu/projects/502223033/>

\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	2023
<b>Clasa</b>	a V-a
<b>Profesor</b>	Daniela Marilena Crețu
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași
<b>Aria curriculară</b>	Informatică
<b>Disciplina</b>	Robotica
<b>Subiectul</b>	Divizibilitate în Scratch
<b>Tipul lecției</b>	Aplicatii practice
<b>Durata secvenței</b>	50 minute
<b>Locul desfășurării</b>	Laboratorul de informatica
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competențe de programare:</b> Elevii vor învăța cum să utilizeze blocurile și instrucțiunile Scratch pentru a crea un program care să verifice divizibilitatea unui număr. Acest lucru implică dezvoltarea abilităților de programare, cum ar fi secvențierea, condițiile și buclele.</li> <li>• <b>Gândire logică:</b> Programarea în Scratch implică gândire logică pentru a crea secvențe de acțiuni care să rezolve o</li> </ul>

	<p>problemă specifică. Elevii vor învăța să analizeze problemele și să găsească soluții logice.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competențe matematice:</b> Lecția poate consolida cunoștințele matematice ale elevilor despre divizibilitate și regulile de divizibilitate. Ei vor trebui să înțeleagă concepte precum divizibilitatea cu cifre specifice sau verificarea dacă un număr este prim.</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<p>8. Explicații teoretice simple: Incepe lecția cu o explicație teoretică simplă despre divizibilitate și regulile de divizibilitate (de exemplu, divizibilitatea cu 2, 3, 5). Folosește exemple concrete pentru a ilustra conceptele.</p> <p>9. Demonstrații practice: Folosește un proiect Scratch preexistent sau dezvoltă unul simplu pentru a demonstra cum pot fi create blocuri de programare pentru a verifica divizibilitatea unui număr.</p> <p>10. Exerciții practice individuale: Oferă elevilor exerciții practice individuale în care să creeze propriile programe Scratch pentru a verifica divizibilitatea. Incepe cu exerciții mai simple și avansează treptat către exerciții mai complexe pe măsura ce elevii capătă încredere în abilitățile lor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația Scratch</li> <li>• calculator</li> <li>• videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• perechi</li> <li>• grupe</li> <li>• frontal</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Proiecte Scratch:</b> Solicitați elevilor să creeze proiecte Scratch care demonstrează în mod practic conceptele de divizibilitate pe care le-au învățat. Evaluați proiectele pe baza preciziei funcționării și a aplicării corecte a regulilor de divizibilitate.</li> <li>2. <b>Prezentări orale sau prezentări de proiecte:</b> Invitați elevii să prezinte proiectele lor Scratch și să explice modul în care au aplicat conceptele de divizibilitate în proiectele lor. Această metodă poate evalua nu numai cunoștințele lor, ci și abilitățile de comunicare.</li> <li>3. <b>Sesiuni de întrebări și răspunsuri:</b> Organizați o sesiune de întrebări și răspunsuri în clasă pentru a evalua înțelegerea generală a conceptelor. Encurajați elevii să pună întrebări și să răspundă la întrebări legate de divizibilitate și programarea Scratch.</li> </ol>

		<p>4. <b>Evaluare a codului sursă:</b> Examinează codul sursă creat de elevi pentru a verifica modul în care au aplicat regulile de divizibilitate. Asigurați-vă că codul este bine comentat și organizat.</p>
<p><b>Pregătirea secvenței</b></p>	<p>Profesorul</p> <p><b>1. Studiați materialul:</b> În primul rând, profesorul trebuie să studieze în detaliu conceptele de divizibilitate și regulile de divizibilitate, precum și modul în care acestea se aplică în programarea Scratch. Asigurați-vă că aveți o înțelegere solidă a subiectului pentru a putea explica cu claritate elevilor.</p> <p><b>Planificare și structurare:</b> Stabiliți obiectivele clar pentru lecție. Decideți ce anume doriți să-i învățați pe elevi și cum veți structura lecția pentru a atinge aceste obiective. Planificați secțiunile lecției, activitățile și resursele necesare.</p> <p><b>Resurse și materiale:</b> Asigurați-vă că aveți toate resursele și materialele necesare pentru a preda lecția. Acest lucru poate include calculatoare sau dispozitive cu acces la platforma Scratch, materiale pentru a scrie pe tablă, prezentări PowerPoint sau alte materiale didactice.</p> <p><b>Crearea proiectelor Scratch de exemplu:</b> Pregătiți proiecte de exemplu în programul Scratch care ilustrează conceptele de divizibilitate. Aceste proiecte pot fi utilizate pentru a demonstra elevilor modul în care pot aplica conceptele în practică.</p>	
<p><b>Derularea secvenței</b></p>	<p>Elevii</p> <p><b>1. Pregătiți materialele necesare:</b> Asigurați-vă că aveți toate materialele necesare pentru lecție, cum ar fi caiete, creioane și acces la calculator sau dispozitiv cu platforma Scratch.</p> <p><b>2. Revizuirea notiunilor de divizibilitate:</b> Parcurgeți materialele de matematică legate de divizibilitate și regulile de divizibilitate. Asigurați-vă că înțelegeți conceptele de bază și regulile, cum ar fi divizibilitatea cu 2, 3, 5, etc.</p> <p><b>3. Pregătiți întrebări și clarificări:</b> Dacă aveți întrebări sau aspecte neclare legate de divizibilitate sau programarea Scratch, notați-le și adresați-le profesorului în timpul lecției.</p> <p><b>4. Fii pregătit să participi activ:</b> Fiți pregătiți să participați activ în timpul lecției. Acest lucru înseamnă să ascultați atent, să puneți întrebări și să participați la activități și discuții.</p>	

<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
<p><b>1. Introducere (5 minute):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salut și prezentare.</li> <li>• O scurtă recapitulare a cunoștințelor anterioare legate de divizibilitate și programarea Scratch.</li> <li>• Prezentarea obiectivelor lecției.</li> </ul>	<p>Captarea atenției și participare</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii ascultă cu atenție introducerea profesorului și pun întrebări dacă au nelămuriri. Sunt încurajați să fie activi și participativi.</li> </ul>
<p><b>2. Explicarea conceptelor (5 minute):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezentarea și explicarea conceptelor de divizibilitate, inclusiv regulile de divizibilitate (de exemplu, divizibilitatea cu 2, 3, 5).</li> <li>• Ilustrarea conceptelor cu exemple concrete.</li> <li>• O scurtă prezentare a ceea ce vor învăța în următoarea lecție.</li> </ul>	<p>Învățare conceptelor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii urmăresc atent explicațiile profesorului cu privire la divizibilitate și iau notițe dacă este necesar.</li> </ul>
<p><b>3. Demonstratia Scratch (5 minute):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demonstratia modului în care se pot aplica conceptele de divizibilitate în programarea Scratch.</li> <li>• Crearea unui program Scratch de exemplu care verifică divizibilitatea unui număr dat.</li> </ul>	<p>Exerciții practice</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii lucrează la exercițiile practice sub îndrumarea profesorului.</li> </ul>
<p><b>4. Exerciții practice individuale (15 minute):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii sunt încurajați să încerce să creeze propriile programe Scratch pentru a verifica divizibilitatea unor numere.</li> <li>• Profesorul oferă asistență individuală acolo unde este necesar.</li> </ul> <p><b>5. Exerciții practice în echipă (10 minute):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dacă este posibil, elevii lucrează în perechi sau în echipe mici pentru a rezolva probleme legate de divizibilitate folosind programarea Scratch.</li> </ul> <p><b>6. Discuții și feedback (5 minute):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discuții în clasă despre experiența fiecărui elev și despre dificultățile întâmpinate.</li> <li>• Profesorul oferă feedback și clarificări suplimentare, dacă este necesar.</li> </ul> <p><b>8. Evaluare și asignare de teme (5 minute):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul poate atribui teme de casă sau exerciții suplimentare legate de divizibilitate și programarea Scratch pentru a consolida cunoștințele.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii pun întrebări și împărtășesc experiența lor cu colegii în cadrul discuțiilor.</li> <li>• Elevii lucrează la propriile proiecte folosind algoritmi de divizibilitate. Experimentează și își dezvoltă creativitatea.</li> <li>• Elevii prezintă scurt proiectele lor și împărtășesc ce au învățat în timpul lecției.</li> </ul>
<p><b>Feed-back/evaluare</b></p>	<p><b>1. Evaluarea prin observație directă:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul poate observa direct modul în care elevii lucrează la exerciții practice în programul Scratch și</li> </ul>

	<p>cum aplică conceptele de divizibilitate. Acest lucru poate oferi o imagine clară a nivelului de înțelegere și a abilităților practice ale elevilor.</p> <p><b>2. Proiectele Scratch ale elevilor:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Elevii pot fi evaluați pe baza proiectelor Scratch pe care le-au creat pentru a verifica divizibilitatea. Profesorul poate examina codul sursă, comentariile și funcționalitatea proiectelor pentru a evalua precizia și aplicarea conceptelor.</li></ul> <p><b>3. Sesiuni de întrebări și răspunsuri:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Organizați o sesiune de întrebări și răspunsuri în clasă pentru a evalua înțelegerea generală a conceptelor de divizibilitate și a modului în care acestea pot fi aplicate în Scratch. Elevii pot pune întrebări și pot răspunde la întrebări pentru a demonstra cunoștințele lor.</li></ul> <p><b>4. Autoevaluarea și auto-reflecția:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Elevii pot fi încurajați să își evalueze propriile progrese și să reflecteze asupra ceea ce au învățat în timpul lecției. Ei pot completa autoevaluări scrise sau pot participa la discuții individuale despre experiența lor.</li></ul> <p><b>5. Evaluare peer (evaluare între elevi):</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Elevii pot evalua proiectele și munca colegilor lor și pot oferi feedback constructiv. Această metodă poate promova colaborarea și poate oferi perspective suplimentare asupra performanței fiecărui elev.</li></ul>
<p><b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b></p>	<p>Obstacole pentru profesor:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Diferențe individuale ale elevilor:</b> Elevii pot avea niveluri diferite de cunoștințe și abilități. Unii pot fi familiarizați cu conceptele de divizibilitate, în timp ce alții pot să nu le cunoască deloc. Profesorul trebuie să fie pregătit să adapteze instruirea pentru a se potrivi nivelului de cunoștințe al fiecărui elev.</li></ol> <p><b>Soluție:</b> Realizați o evaluare inițială sau împărțiți elevii în grupuri în funcție de nivelul de cunoștințe. Acest lucru vă va permite să oferiți instruire individualizată sau să adaptați activitățile pentru a se potrivi diferitelor niveluri.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>2. <b>Probleme tehnice:</b> Pot apărea probleme tehnice legate de calculatoare, conexiune la internet sau funcționalitatea platformei Scratch. Aceste probleme pot întrerupe fluxul lecției.</li></ol> <p><b>Soluție:</b> Înainte de lecție, testați echipamentul și conexiunea la internet pentru a vă asigura că funcționează corect. Pregătiți o soluție alternativă în cazul în care apar probleme tehnice.</p>

	<p>Obstacole pentru elevi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Niveluri diferite de cunoștințe:</b> Elevii pot avea niveluri diferite de cunoștințe în ceea ce privește conceptele de divizibilitate și programarea Scratch. Unii pot fi mai familiarizați cu aceste concepte decât alții.</li> </ol> <p><b>Soluție:</b> Profesorul poate împărți elevii în grupuri de lucru în funcție de nivelul lor de cunoștințe sau poate oferi asistență suplimentară pentru elevii care întâmpină dificultăți.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Rezistența la matematică:</b> Pentru unii elevi, matematica, inclusiv conceptele de divizibilitate, poate fi o materie dificilă și intimidantă.</li> </ol> <p><b>Soluție:</b> Profesorul poate utiliza abordări mai interactive și mai vizuale pentru a face conceptele matematice mai accesibile și mai ușor de înțeles. Exemplele practice și aplicațiile practice pot face subiectul mai interesant.</p>
--	---

**Bibliografie/webografie:**

- Aplicatia online Scratch, <https://scratch.mit.edu/>
- Divizorii proprii, <https://scratch.mit.edu/projects/526984236/>
- Cmmdc scadere, <https://scratch.mit.edu/projects/507583109/>
- Suma divizorilor proprii, <https://scratch.mit.edu/projects/526986933/>

\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	2023
<b>Clasa</b>	a V-a
<b>Profesor</b>	Daniela Marilena Crețu
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași
<b>Aria curriculară</b>	Informatică
<b>Disciplina</b>	Robotică
<b>Subiectul</b>	Miscarea cu robotul mBot
<b>Tipul lecției</b>	Aplicații practice
<b>Durata secvenței</b>	50 minute
<b>Locul desfășurării</b>	Laboratorul de informatică
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competențe tehnologice:</b> Elevii învață să opereze și să programeze robotul mBot, dezvoltând abilități practice în utilizarea tehnologiei și hardware-ului robotic.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competențe de programare:</b> Lecția le oferă elevilor o introducere în programarea robotică. Ei învață cum să creeze și să modifice programe pentru a controla mișcarea robotului, ceea ce dezvoltă abilități de programare și de rezolvare a problemelor.</li> <li>• <b>Competențe în rezolvarea problemelor:</b> Pe măsură ce experimentează cu mișcarea robotului mBot, elevii se confruntă cu diferite provocări și probleme pe care trebuie să le rezolve. Aceasta dezvoltă abilități de gândire critică și de rezolvare a problemelor.</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Demonstrații practice:</b> Profesorul poate începe lecția prin demonstrații practice asupra modului de funcționare a robotului mBot. Elevii pot vedea robotul în acțiune și pot observa cum răspunde la comenzile de mișcare.</li> <li>• <b>Exerciții practice individuale:</b> După demonstrații, elevii pot primi sarcini individuale pentru a programa și controla robotul mBot pentru a realiza mișcări simple. Aceste exerciții practice le permit să aplice cunoștințele în timp real.</li> <li>• <b>Exerciții practice în echipă:</b> Elevii pot fi împărțiți în echipe și să primească sarcini de grup pentru a rezolva provocări legate de mișcare. Acest lucru încurajează colaborarea și lucrul în echipă.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Robotul mBot cu componentele sale.</li> <li>• Calculatoare sau tablete cu software-ul Scratch instalat.</li> <li>• Cabluri de conectare.</li> <li>• Fișe de lucru sau materiale suplimentare pentru exerciții practice.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• perechi</li> <li>• grupe</li> <li>• frontal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Evaluare practică:</b> Urmați fiecare exercițiu practic cu o evaluare a performanței elevilor. Puteți evalua modul în care au programat robotul pentru a realiza mișcări specifice și dacă au reușit să rezolve provocările date.</li> <li>• <b>Prezentare orală:</b> Solicitați elevilor să prezinte proiectele sau provocările pe care le-au realizat folosind robotul mBot. Acest lucru le permite să împărtășească cunoștințele și să demonstreze competențele lor în fața clasei.</li> </ul>
<b>Pregătirea secvenței</b>	<p><b>Profesor:</b></p> <p>1. <b>Planificarea lecției:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stabiliți obiectivele de învățare clare pentru lecție și definiți ceea ce doriți să atingeți în timpul acesteia.</li> <li>• Creați o structură de lecție detaliată, care să includă secțiuni precum introducere, demonstrație, activități practice și evaluare.</li> <li>• Pregătiți materiale suplimentare, cum ar fi prezentări, fișe de lucru sau exemple practice, pe care le veți utiliza în timpul lecției.</li> </ul>		

	<p>2. <b>Demonstrație pregătită:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Planificați o demonstrație solidă a robotului mBot și a interfeței Scratch pentru mBot. Asigurați-vă că puteți arăta cu claritate cum să trageți și să conectați blocurile de programare în Scratch.</li> <li>Pregătiți exemple simple de programe pe care le puteți prezenta elevilor pentru a-i ajuta să înțeleagă conceptele de bază.</li> </ul> <p>3. <b>Testarea tehnologiei:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Verificați că toate dispozitivele tehnologice, cum ar fi calculatoarele sau tabletele, funcționează corect și că sunt conectate la internet (dacă este necesar pentru resurse online).</li> <li>Asigurați-vă că robotul mBot și controlerul său sunt încărcate și pregătite pentru utilizare.</li> </ul>
	<p><b>Elevi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Familiarizarea cu subiectul:</b> Elevii pot începe prin a se familiariza cu subiectul general al roboticii și programării. Pot citi despre ce este un robot, ce este programarea și cum acestea sunt utilizate în lumea reală.</li> <li><b>Resurse online:</b> Dacă există resurse online sau tutoriale disponibile pentru utilizarea interfeței Scratch pentru mBot, elevii pot consulta aceste resurse în avans pentru a înțelege mai bine cum funcționează interfața și ce pot face cu ea.</li> <li><b>Curiozitate și întrebări:</b> Elevii pot să își noteze întrebările și curiozitățile legate de subiect. Aceste întrebări pot fi discutate în timpul lecției pentru a clarifica neclaritățile și pentru a încuraja învățarea interactivă.</li> <li><b>Mentalitate pozitivă:</b> Elevii ar trebui să vină la lecție cu o mentalitate pozitivă și deschisă pentru a învăța lucruri noi. Pot să-și amintească că este normal să nu știe totul și că lecția este o oportunitate de învățare.</li> </ol>
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
<p><b>Partea 1: Introducere (5 minute)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Salut și prezentare.</li> <li>Stabilirea obiectivelor lecției și a beneficiilor învățării despre mișcarea cu robotul mBot.</li> </ul> <p><b>Partea 2: Demonstrarea robotului mBot (5 minute)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Prezentare a robotului mBot și a componentelor sale.</li> <li>Demonstrație a mișcărilor de bază pe care robotul le poate realiza, cum ar fi deplasarea înainte, în spate și rotații.</li> </ul>	<p><b>Partea 1: Introducere (5 minute)</b></p> <p>Elevii sunt atenți la obiectivele lecției</p> <p><b>Partea 2: Demonstrarea robotului mBot (5 minute)</b></p> <p>Elevii trebuie să fie atenți la demonstrație. Ei ar trebui să urmărească cu atenție mișcările și acțiunile robotului mBot, precum și să observe cum reacționează la comenzile date de</p>

<p><b>Partea 3: Concepte de bază în programarea mBot (5 minute)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicații și discuții despre comenzile de bază ale programării mBot în Scratch.</li> <li>• Prezentare a interfeței de programare Scratch pentru mBot.</li> <li>•</li> </ul> <p><b>Partea 4: Exercițiu practic individual (15 minute)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii primesc sarcini individuale pentru a programa robotul mBot să execute mișcări simple, cum ar fi deplasarea înainte și în spate.</li> </ul> <p><b>Partea 5: Exercițiu practic în echipă (10 minute)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii sunt împărțiți în echipe și primesc o provocare de grup, cum ar fi programarea robotului pentru a parcurge un labirint simplu.</li> </ul> <p><b>Partea 6: Evaluare și feedback (10 minute)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluarea înțelegerii elevilor prin intermediul întrebărilor orale.</li> <li>• Feedback și sugestii pentru îmbunătățirea abilităților de programare.</li> </ul>	<p>profesor sau de persoana care efectuează demonstrația.</p> <p><b>Partea 3: Concepte de bază în programarea mBot (5 minute)</b></p> <p>Elevii ar trebui să învețe să tragă și să conecteze blocurile de programare în interfața Scratch. Ei pot începe cu blocuri simple, cum ar fi cele pentru mișcare înainte, înapoi, stânga și dreapta.</p> <p><b>Partea 4: Exercițiu practic individual (15 minute)</b></p> <p>Elevii primesc o sarcină specifică de programare pe care trebuie să o îndeplinească în mod individual. De exemplu, le puteți cere să programeze robotul mBot să parcurgă un traseu specific sau să execute o anumită mișcare.</p> <p><b>Partea 5: Exercițiu practic în echipă (10 minute)</b></p> <p>Elevii din fiecare echipă lucrează împreună pentru a programa robotul mBot conform planului stabilit. Ei trage și conectează blocurile de programare în interfața Scratch pentru mBot. După ce au creat programul, îl încarcă pe robot și îl testează pentru a vedea cum reacționează la comenzile lor.</p> <p><b>Partea 6: Evaluare și feedback (10 minute)</b></p>
<p><b>Feed-back/evaluare</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Întrebări și răspunsuri:</b> Puteți să adresați întrebări deschise elevilor pentru a evalua înțelegerea lor a conceptelor cheie. Acest lucru poate include întrebări precum "Cum funcționează comanda de mișcare a robotului mBot?" sau "Cum conectați blocurile de programare în Scratch pentru mBot?"</li> <li>2. <b>Exerciții practice:</b> Observați cum se descurcă elevii în timpul exercițiilor practice. Aceasta poate include observarea modului în care programează robotul mBot, cum îl testează și cum fac față eventualelor probleme.</li> <li>3. <b>Prezentări individuale sau în echipă:</b> Dacă elevii au lucrat la proiecte sau exerciții în echipă, puteți să-i invitați să prezinte rezultatele lor. Aceasta le oferă oportunitatea să împărtășească ce au învățat și să explice modul în care au rezolvat sarcina dată.</li> <li>4. <b>Autoevaluare:</b> Solicitați elevilor să își evalueze propriul progres. Aceasta poate fi realizată prin autoevaluare scrisă sau prin discuții</li> </ol>

	<p>în clasă. Elevii pot enumera ceea ce au învățat și ceea ce mai au de învățat.</p>
<p><b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b></p>	<p>Obstacole pentru profesori:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Lipsa experienței tehnice:</b> Profesorii care nu au o experiență anterioară în programare sau robotică pot simți nevoia să învețe conceptele tehnice înainte de a preda. Pentru a depăși acest obstacol, profesorii pot: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa la cursuri sau seminarii de formare în programare și robotică.</li> <li>• Studiați resurse online și manuale pentru a dobândi cunoștințe tehnice.</li> <li>• Colabora cu colegii care au experiență în domeniu pentru a obține îndrumare și sfaturi.</li> </ul> </li> <li><b>Gestionarea echipamentului tehnologic:</b> Întreruperile tehnice, cum ar fi eșecurile hardware sau software, pot încetini sau opri desfășurarea lecției. Pentru a evita aceasta, profesorii pot: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Testa în prealabil toate echipamentele pentru a se asigura că funcționează corespunzător.</li> <li>• Aduce echipamente de rezervă pentru a face față problemelor tehnice neprevăzute.</li> <li>• Cunoașteți bine software-ul utilizat și modul de rezolvare a problemelor comune.</li> </ul> </li> </ol> <p>Obstacole pentru elevi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Frica de tehnologie sau de eșec:</b> Unii elevi pot fi reticenti în fața tehnologiei sau pot teme de a greși în timpul lecției. Pentru a depăși acest obstacol, profesorii pot: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea un mediu de învățare deschis și non-judgmental, în care elevii se simt confortabil să încerce și să facă greșeli.</li> <li>• Încurajați un spirit de încurajare între elevi, astfel încât să se ajute reciproc să depășească obstacolele.</li> </ul> </li> <li><b>Niveluri diferite de încredere:</b> Unii elevi pot avea încredere în abilitățile lor tehnice, în timp ce alții pot fi nesiguri. Pentru a depăși acest obstacol, profesorii pot: <ul style="list-style-type: none"> <li>• oferiți feedback și încurajare individuală pentru a crește încrederea elevilor.</li> <li>• să distribuiți sarcini în echipă astfel încât fiecare elev să aibă oportunitatea să contribuie la succesul general.</li> </ul> </li> </ol>

**Bibliografie/webografie:**

- Aplicatia online mBlock, <https://ide.mblock.cc/>
- How to Code Movement for Mbot, <https://www.youtube.com/watch?v=VYBofYoZtI>
- Codul sursa, <https://www.youtube.com/watch?v=zAbU8igCHvg>

\*\*\*\*\*

<b>Data</b>	5/5/2024		
<b>Clasa</b>	a 5-a		
<b>Profesor</b>	Daniela Marilena Crețu		
<b>Unitatea de învățământ</b>	Colegiul Național Iași		
<b>Aria curriculară</b>	Informatica		
<b>Disciplina</b>	Robotica		
<b>Subiectul</b>	Figuri geometrice în Scratch		
<b>Tipul lecției</b>	Aplicații practice		
<b>Durata secvenței</b>	50 minute		
<b>Locul desfășurării</b>	Laboratorul de informatica		
<b>Competențe derivate, specifice secvenței</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gândire logică și algoritmică: Programarea în Scratch necesită gândire logică și abilități algoritmice. Elevii învață să dezvolte secvențe de comenzi pentru a obține rezultatele dorite, ceea ce îi ajută să își dezvolte gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor.</li> <li>• Creativitate: Elevii sunt încurajați să fie creativi în crearea propriilor figuri geometrice. Ei pot să experimenteze cu culorile, dimensiunile și stilurile pentru a crea desene unice.</li> <li>• Abilități matematice: Lecția implică concepte geometrice precum laturi, unghiuri și măsurarea acestora. Aceasta poate consolida abilitățile matematice ale elevilor într-un mod practic și interactiv.</li> </ul>		
<b>Elemente de strategie didactică</b>			
<i>metode și procedee</i>	<i>mijloace</i>	<i>forme de organizare</i>	<i>metode de evaluare</i>
<p>5. <b>Demonstratii interactive:</b> Incepeti prin a face o demonstratie interactiva a modului de a desena figuri geometrice simple în Scratch. Aratati pas cu pas cum se pot utiliza blocuri pentru a crea linii, poligoane sau cercuri.</p> <p>6. <b>Exemple practice:</b> Oferiti elevilor exemple practice de figuri geometrice pe care le pot recrea în Scratch. De exemplu, puteti arata cum să</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aplicația Scratch</li> <li>• calculator</li> <li>• videoproiector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• perechi</li> <li>• grupe</li> <li>• frontal</li> </ul>	<p>1. <b>Evaluarea proiectelor Scratch:</b> Cea mai directă metodă de evaluare ar putea fi să examinați proiectele create de elevi în Scratch. Puteți evalua calitatea și precizia desenelor lor, modul în care au utilizat blocurile și comenzi pentru a</p>

<p>deseneze un triunghi sau un patrat și să le cereti să repete aceleasi operatii.</p> <p>7. <b>Proiecte de creatie:</b> Incurajati elevii să creeze propriile proiecte de desen folosind Scratch. Puteti oferi sarcini sau provocari specifice, cum ar fi crearea unui peisaj geometric sau a unei animatii bazate pe figuri geometrice.</p> <p>8. <b>Colaborare:</b> în functie de resurse, incurajati elevii să lucreze în echipe pentru a rezolva probleme sau pentru a crea proiecte mai complexe. Colaborarea poate dezvolta abilitatile de lucru în echipa.</p>			<p>crea figuri geometrice și dacă au aplicat corect conceptele de geometrie.</p> <p>2. <b>Autoevaluare și auto-reflecție:</b> Încurajați elevii să-și evalueze propriile proiecte. Aceasta poate include autoevaluări scrise sau rapoarte în care să-și analizeze propriul cod și să-și evalueze realizările.</p> <p>3. <b>Evaluarea în pereche:</b> Elevii pot evalua proiectele colegilor lor în pereche sau în grupuri mici. Aceasta poate promova feedback-ul constructiv și capacitatea de a analiza și evalua lucrarea altora.</p>
<p><b>Pregătirea secvenței</b></p>	<p>Profesorul</p> <p>a. Stabilirea obiectivelor de învățare: Profesorul trebuie să înceapă prin stabilirea clară a obiectivelor de învățare pentru lecție. Ce competențe și cunoștințe dorește să dezvolte elevii în cadrul acestei lecții? Obiectivele ar trebui să fie specifice, măsurabile și realizabile.</p> <p>b. Selectarea resurselor și materialelor: Profesorul trebuie să pregătească toate resursele necesare pentru lecție, inclusiv calculatoare sau dispozitive cu acces la platforma Scratch, fișe de lucru, prezentări sau demonstrații interactive.</p> <p>c. Structurarea lecției: Profesorul ar trebui să planifice structura lecției, inclusiv introducerea, dezvoltarea și încheierea.</p>		<p>Elevii</p> <p>a. Studiul prealabil: Elevii pot fi încurajați să studieze puțin despre conceptele de bază legate de figuri</p>



	<p>geometrice înainte de lecție. Pot utiliza manuale, resurse online sau cărți pentru a se familiariza cu termenii și regulile geometriei de bază.</p> <p>b. Explorarea platformei Scratch: În cazul în care nu au experiență anterioară cu Scratch, elevii pot începe să exploreze platforma pe cont propriu sau sub îndrumarea profesorului. Pot experimenta cu blocurile și comenzi simple pentru a se familiariza cu funcționalitatea.</p> <p>c. Întrebări și curiozități: Elevii pot fi încurajați să adune întrebări sau aspecte care îi interesează legate de programarea în Scratch și crearea figurilor geometrice. Aceste întrebări pot fi discutate în timpul lecției pentru a ghida învățarea.</p>
<b>Derularea secvenței</b>	
<b>Activitatea profesorului:</b>	<b>Activitatea elevului:</b>
<p>1. Introducere (5 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul începe lecția prin a prezenta obiectivele și importanța învățării figurilor geometrice în Scratch.</li> <li>• Elevii sunt familiarizați cu conceptele de bază ale lecției și cu ceea ce se așteaptă să învețe.</li> </ul> <p>2. Prezentare teoretică (10 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul oferă o scurtă prezentare teoretică despre figurile geometrice de bază, cum ar fi pătratul, cercul, triunghiul și dreptunghiul.</li> <li>• Conceptele geometrice, cum ar fi laturile, unghiurile și proprietățile figurilor, sunt explicate în mod clar.</li> </ul> <p>3. Demonstrație (10 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul efectuează o demonstrație practică pe tabla interactivă sau pe un proiector pentru a arăta cum să deseneze figurile geometrice utilizând blocurile din Scratch.</li> <li>• Elevii urmăresc cu atenție demonstrația și pot pune întrebări dacă au nelămuriri.</li> </ul> <p>4. Lucrul practic (15 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul circulă prin clasă pentru a oferi asistență și a răspunde la întrebări.</li> </ul> <p>5. Partajarea și discuția (5 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul poate folosi această discuție pentru a consolida înțelegerea conceptelor și pentru a evidenția realizările elevilor.</li> </ul> <p>6. Evaluare și feedback (5 minute):</p>	<p>Captarea atenției și participare</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevii ascultă cu atenție introducerea profesorului și pun întrebări dacă au nelămuriri. Sunt încurajați să fie activi și participativi.</li> </ul> <p>Elevii urmăresc o demonstrație practică a profesorului pentru a înțelege cum să folosească platforma Scratch pentru a desena figuri geometrice.</p> <p>Elevii sunt invitați să înceapă să lucreze pe calculatoarele lor sau pe dispozitivele cu Scratch instalat.</p> <p>Li se dă sarcina de a crea cel puțin o figură geometrică folosind cunoștințele dobândite.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul poate evalua progresul și munca elevilor, observând atât aspectele practice, cât și cele teoretice.</li> <li>• Feedback-ul poate fi oferit individual sau în grup pentru a îmbunătăți performanța și înțelegerea.</li> </ul> <p>7. Încheiere (5 minute):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul sintetizează principalele puncte ale lecției și subliniază importanța învățării figurilor geometrice și a programării în Scratch.</li> </ul>	<p>Elevii sunt încurajați să împărtășească cu colegii lor ceea ce au creat.</p> <p>Pot prezenta figurile lor și pot discuta despre dificultățile întâmpinate și soluțiile găsite.</p> <p>Elevii sunt încurajați să continue să exploreze și să creeze cu Scratch.</p>
<p><b>Feed-back/evaluare</b></p>	<p><b>Feedback în timpul lecției:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul ar trebui să ofere feedback regulat pe măsură ce elevii lucrează la proiectele lor. Acest feedback poate fi verbal și se poate concentra pe îndrumarea lor pentru a rezolva eventualele probleme sau dificultăți pe care le întâmpină.</li> <li>• Elevii pot oferi, de asemenea, feedback unul altuia în timp ce lucrează în grupuri sau în perechi. Acest lucru promovează colaborarea și abilitățile de comunicare.</li> </ul> <p><b>Evaluare formativă:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesorul poate folosi întrebări deschise sau discuții pentru a evalua înțelegerea teoretică a elevilor în timpul lecției. Acest lucru poate ajuta la identificarea oricăror puncte de confuzie sau neclarități.</li> <li>• În timp ce elevii lucrează la proiectele lor în Scratch, profesorul poate circula în clasă pentru a observa progresul și pentru a oferi feedback individual.</li> </ul>
<p><b>Posibile obstacole pentru profesor/elevi și modalități de depășire</b></p>	<p>Obstacole pentru profesor:</p> <p><b>Niveluri diferite de cunoștințe:</b> Elevii pot avea niveluri variate de experiență cu programarea și geometria. Pentru unii, aceasta poate fi prima experiență cu Scratch, în timp ce alții pot avea experiență anterioară.</p> <p><i>Soluție:</i> Profesorul poate să ofere activități opționale sau suplimentare pentru elevii avansați și să acorde atenție suplimentară celor care au nevoie de mai mult sprijin. De asemenea, poate utiliza resurse online pentru a oferi materiale suplimentare pentru auto-învățare.</p> <p><b>Managementul timpului:</b> Cu doar 50 de minute pentru lecție, profesorul ar putea să se confrunte cu presiunea de a gestiona eficient timpul pentru a acoperi toate aspectele importante ale lecției.</p>

	<p><i>Soluție:</i> Profesorul ar trebui să creeze un plan de lecție bine structurat, să fie conștient de timp și să se asigure că fiecare componentă a lecției se încadrează în intervalul de timp alocat. Este important să fie flexibil și să ajusteze ritmul, dacă este necesar.</p> <p>Obstacole pentru elevi:</p> <p><b>Dificultatea conceptelor geometrice:</b> Geometria poate fi un subiect dificil pentru unii elevi, mai ales dacă nu au o bază solidă în matematică.</p> <p><i>Soluție:</i> Profesorul ar trebui să ofere explicații clare și exemple simple pentru conceptele geometrice. Poate utiliza analogii sau aplicații practice pentru a face conceptele mai accesibile. Încurajarea întrebărilor și discuțiilor poate ajuta, de asemenea, la clarificarea neclarităților.</p> <p><b>Lipsa motivației:</b> Dacă elevii nu văd utilitatea sau relevanța învățării geometriei sau programării, pot să-și piardă motivația.</p> <p><i>Soluție:</i> Profesorul poate lega lecția de contexte sau aplicații practice, precum crearea unui joc sau a unei animații, pentru a arăta relevanța materiei. De asemenea, poate evidenția beneficiile pe termen lung ale dobândirii acestor abilități.</p> <p><b>Dificultăți de concentrare:</b> Unii elevi pot avea dificultăți în menținerea concentrării pe parcursul întregii lecții.</p> <p><i>Soluție:</i> Profesorul poate utiliza tehnici de gestionare a clasei pentru a menține elevii angajați, cum ar fi schimbarea activităților la intervale regulate, implicarea activă a elevilor prin întrebări și discuții și furnizarea unor obiective clare pentru lecție.</p>
--	--

**Bibliografie/webografie:**

- Aplicația online Scratch, <https://scratch.mit.edu/>
- Triunghi echilateral, <https://scratch.mit.edu/projects/501326239/>
- Hexagon, <https://scratch.mit.edu/projects/501330217/>
- 3 patrate, <https://scratch.mit.edu/projects/501331662/>

\*\*\*\*\*

**Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/ platforme digitale studiate în cadrul cursului „ Intensive English and Information and Communication Technologies (ICT)”, derulat în perioada 19 iunie - 1 iulie 2023, în Dublin, Irlanda - furnizor Europass Teacher Academy**

**Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplina Limba engleză – prof. Lotus Havârneanu**

**Data:** 2023

**Clasa:** a XI a C

**Profesor:** Lotus Havârneanu

**Unitatea de învățământ:** Colegiul Național Iași

**Aria curriculară:** Limbă și comunicare

**Disciplina:** Limba engleză

**Subiectul:** ”What Is Love?”

**Unitatea de învățare:** Feelings and attitudes

**Tipul lecției:** Lecție de dezvoltare a capacităților de gândire critică, lecție de comunicare și dezvoltare a creativității

**Durata lecției:** 50 minute

**Competențe generale:**

- Producerea de mesaje orale și scrise adecvate unor anumite contexte de comunicare
- Realizarea de interacțiuni în comunicarea orală și scrisă

**Competențe specifice:**

- Manifestarea flexibilității în cadrul schimbului de idei
- Dezvoltarea interesului pentru analiza, descoperirea și discutarea acestei teme complexe

**Competențe derivate, specifice lecției:**

- Dezvoltarea atitudinii inclusive, de empatie
- Dezvoltarea toleranței și a curajului
- Disponibilitatea pentru acceptarea diferențelor între grupuri etnice, rasiale

**Elemente de strategie didactică:**

- metode și procedee: brainstorming, lucrul în perechi, dezbateri, discuții, negocieri
- mijloace: imagini relevante pentru subiectul lecției, citate celebre, definiții date de copii foarte tineri
- forme de organizare a activității: individual, perechi, în plen, prezentări powerpoint
- metode de evaluare a activității: aprecierea participării active pe tot parcursul lecției, gradul de implicare al elevilor pe tot parcursul lecției, creativitatea de care dau dovadă pentru realizarea produsului final

**Resurse:**

- bibliografice: ”Love is ...a roller coaster”. ”A Pocket Biography of Wilde”, Fiona Biggs , [www.twee.com](http://www.twee.com) - a tool that quickly creates assignments and lessons, [www.flip.com](http://www.flip.com) a video creation app which can create a topic and add responses to it, ”Knowing me, Knowing You” by Jim Wingate, The Oscar Wilde Quotation Book
- spațiale: sala de clasă
- temporale: 50 de minute

## Desfășurarea activității

<b>1. Moment organizatoric</b>	Warmer – Scrieți pe o foaie de hârtie cuvântul favorit în limba engleză și cel favorit în limba română. De exemplu <b>dandelion</b> și <b>libelula</b> . - Explicați de ce ați ales acest cuvânt
<b>2. Captarea și orientarea atenției</b>	Lead-in - "What is love?" Profesorul scrie pe tablă cuvântul LOVE și elevii trebuie să iasă să completeze rețeaua cu expresii, cuvinte, situații, sentimente pe care le asociază acestuia. <p style="text-align: right;">(Anexa 1)</p>
<b>3. Reactualizarea cunoștințelor anterioare</b>	Elevii discută tema, astfel li se dă o fișă cu 10 definiții pentru LOVE date de copii între 4 și 8 ani și li se cere să aleagă 3 definiții pe care le consideră cele mai relevante și impresionante și să argumenteze alegerea făcută. <p style="text-align: right;">(Anexa 2)</p>
<b>4. Anunțarea subiectului și a obiectivelor</b>	Elevilor li se anunță subiectul "What is love?". Elevilor li se dă <b>un text</b> scurt "The Bridge" și li se cere să-l citească și să răspundă la următoarea întrebare "Who is the most guilty for the death of the woman and who is the less guilty?" Cine este cel mai vinovat pentru moartea femeii și cine este cel mai puțin vinovat? <p style="text-align: right;">(Anexa 3)</p>
<b>5. Prezentarea conținutului și dirijarea învățării</b>	Elevii citesc textul și apoi notează răspunsul la întrebare, notând în ordine descrescătoare a vinovăției cele 5 personaje din poveste, argumentând alegerea făcută. Apoi profesorul le dezvăluie explicația psihologică a alegerii făcute. <p style="text-align: right;">(Anexa 4)</p>
<b>6. Consolidarea cunoștințelor</b>	Elevilor li se propune să scrie propria lor <b>definiție</b> pentru LOVE. <p style="text-align: right;">(Anexa 5)</p>
<b>7. Fixarea și consolidarea cunoștințelor</b>	Elevilor li se cere să scrie <b>o poezie</b> LOVE, folosind pentru fiecare vers un substantiv precedat de un adjectiv. <p style="text-align: right;">(Anexa 6)</p>
<b>8. Evaluare și tema pentru acasă</b>	Profesorul evaluează și apreciază variantele de poezii scrise de elevi și le propune ca temă să găsească o imagine, 5 citate citate despre tema noastră LOVE și 5 expresii. <p style="text-align: right;">(Anexa 7)</p>

### Anexe:

#### Anexa 1

challenge	holding hands	generosity
jealousy	tears	disappointment
music	marriage	kindness
sacrifice	sensitivity	wisdom
happiness	LOVE	fighting
conflict	dreams	

## **Anexa 2**

### **Very young children s definitions of LOVE**

1. "When someone loves you, the way they say your name is different. You know that your name is safe în their mouth." Billy – age 4
2. "Love is when you tell a guy you like his shirt, then he wears it every day." Noelle, age 7
3. "During my piano recital, i was on a stage and I was scared. I looked at all the people watching me and saw my daddy waving and smiling. He was the only one doing that. I wasn t scared anymore." Cindy age 8
4. "Love is what is în the room with you at Christmas if you stop opening presents and listen." Bobby - age 7
5. "Love is what akes you smile when you are tired." Terri - age 4
6. "I know my older sister loves me because she gives me all her old clothes and has to go out and buy new ones." Lauren - age 4
7. "Love is when your puppy licks your face even after you left him alone all day." Mary Ann - age 4
8. "Love is when my mommy makes coffee for my daddy and she takes a sip before giving it to him, to make sure the taste is OK" Danny – age 7
9. Leo, a four year old boy had as a neighbour an elderly gentleman who had recently lost his wife. Upon seeing the man cry, the little boy went into the old gentleman s yard, climbed onto his lap, and just sat there. When his mother asked him what he had said to the neighbour, the little boy said – "Nothing, I just helped him cry."
10. "Love is when Mommy sees Saddy smelly and sweaty and still says he is handsomer than Robert Redford." Chris - age 7

## **Anexa 3**

### **The Bridge (Podul)**

O femeie locuia cu soțul ei într-un oraș, pe malul unui râu. Într-o zi soțul ei a plecat pentru trei luni. În timp ce soțul ei era plecat, femeia a început o relație cu un bărbat care locuia de partea cealaltă a râului.

Într-o zi, când era cu iubitul ei femeia a aflat că se întoarce soțul acasă. Și-a lăsat iubitul și a încercat să treacă podul. Dar acum era un soldat pe pod. Soldatul i-a spus, „Stop. Am primit ordin să nu las pe nimeni să treacă podul. Dacă vei încerca să treci podul, te voi împușca.”

Lângă pod era o barcă. Femeia i-a spus barcagiului că trebuie să treacă podul. Barcagiul i-a spus că o va traversa râul dacă îi va plăti 100 euro. Femeia nu avea acei bani, așa că i-a cerut iubitului să-i dea banii, dar el a refuzat. Femeia a încercat să treacă podul. Soldatul a împușcat-o mortal.

## **Anexa 4**

Lista celor 5 personaje în funcție de gradul lor de vinovăție reprezintă o scară a valorilor noastre. Astfel, personajul pe care îl acuzi cel mai puțin reprezintă valoarea pe care o apreciezi cel mai mult. Valorile asociate cu personajele sunt

- Femeia reprezintă libertatea personală
- Soțul reprezintă căsătoria
- Iubitul reprezintă libertatea de a relaționa
- Soldatul reprezintă legea și disciplina
- Barcagiul reprezintă banii



## **Anexa 5**

Love is a battle-field

- a flower (it grows)
- a game of chess (strategies)
- a river (it flows)
- a flame (passion)
- a story (it has a beginning, a climax, an ending)
- a question (mystery)
- a roller coaster (adrenaline)
- a lighthouse (can show you the way)

## **Anexa 6**

### **Poems**

- |                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| Lovely tears        | Lonely smiles       |
| Ordinary gestures   | On lakes of stars   |
| Volcanic moments    | Vivid memories      |
| Everlasting dreams. | Eternity în a kiss. |

## **Anexa 7 Citate**

1. "Amor omnia vincit." Vergilius
2. "Aimer c'est se surpasser." O.Wilde
3. "It s better to have loved and lost than never to have loved". Lord Alfred Tennyson
4. "To love oneself is the beginning of a lifelong romance. O.Wilde
5. "Love is a disease. But curable. " Rose Macaulay
6. "They do not love that do not show their love." William Shakespeare
7. "Habit causes love." Latin Proverb
8. "Love is blind." William Shakespeare
9. "Il n'y a pas d'amour, il n'y a que des preuves d'amour." Pierre Reverdy.
10. "He who falls în love meets a worse fate than he who leaps from a rock." Latin Proverb

### **Idioms**

1. An old flame = a romantic relationship în the past
2. To fall head over heels în love = to fall deeply în love
3. To have a soft spot for someone = to like someone
4. To carry a torch for someone = to be în love with someone who does not love you
5. To think the world of someone = to like someone very much

\*\*\*\*\*

**Data:** 2023

**Clasa:** a VII-a

**Profesor:** Lotus Havarneanu

**Unitatea de învățământ:** Colegiul Național Iași

**Aria curriculară:** Limba și comunicare

**Disciplina:** Limba engleză

**Subiectul: Small Pleasures**

**Unitatea de învățare:** "What brings happiness?"

**Tipul lecției:** Consolidarea cunoștințelor

**Durata lecției:** 50 minute

**Competențe generale:**

- Realizarea de interacțiuni în comunicarea orală și scrisă
- Producerea de mesaje orale adecvate unor anumite contexte de comunicare

**Competențe specifice:**

- Manifestarea unei politeți și interes în cadrul schimbului de idei
- Dezvoltarea abilității de a asculta pe partenerii de dezbateri

**Competențe derivate, specifice lecției:**

- Fixarea vocabularului legat de sentimente, "happiness"
- Consolidarea deprinderii de a selecta și organiza informații
- Utilizarea aplicației care permite realizarea de prezentări video-clip și powerpoint

**Elemente de strategie didactică:**

- metode și procedee: explicația, discuția, expunerea simplă, brainstorming
- mijloace: aplicația PowerPoint, telefonul mobil, calculatorul
- forme de organizare a activității: individuală, frontală, în grup
- metode de evaluare a activității: aprecierea profesorului și aprecierea colegilor

**Resurse:**

- bibliografice: TED TALKS, Instant Discussions by Richard MacAndrew, A Pocket Biography of Oscar Wilde, the film "Goodbye Lenin", [www.artsteps.com](http://www.artsteps.com), to explore a space with student s work placed throughout, [www.quizlet.com](http://www.quizlet.com), for live participation, [www.jeopsrdylsbs.com](http://www.jeopsrdylsbs.com), fun game to play in class, [www.flip.com](http://www.flip.com), to create a topic and add responses.
- spațiale: sala de clasă
- temporale: 50 de minute

**Desfășurarea activității**

<b>1. Moment organizatoric</b>	Warmer Se face prezența, se verifică sala de clasă. Se cere elevilor să scrie pe un bilețel "De ce ești fericit?" Se pun toate biletele într-un coș și apoi fiecare elev va trage câte un bilet și-l va citi tare.
<b>2. Captarea și orientarea atenției</b>	Lead-in - Brainstorming În perechi elevii vor discuta situații și acțiuni care-i fac fericiți și apoi vor veni la tablă să scrie câte o idee. (Anexa 1)
<b>3. Reactualizarea cunoștințelor anterioare</b>	Elevilor li se va da o listă de citate despre subiectul lecției și li se va cere să aleagă unul, cel mai relevant pentru ei, și să explice alegerea lor. (Anexa 2)
<b>4. Anunțarea subiectului și a obiectivelor</b>	Elevilor li se anunță subiectul – fericirea în viziunea cinematografică exprimată prin <b>filmul</b> "Goodbye Lenin" și li se cere să răspundă la întrebări al căror focus îl reprezintă acest subiect în film. (Anexa 3)

<b>5. Prezentarea conținutului și dirijarea învățării</b>	Li se cere elevilor, după ce au vizionat câteva scene din filmul propus, să facă rezumatul filmului și să puncteze momentele de fericire pentru cei doi frați care încearcă să-și protejeze mama de o bucurie prea mare care ar putea-o ucide.
<b>6. Consolidarea cunoștințelor</b>	Elevilor li se propune o dezbatere cu tema ” <b>Banii aduc fericirea</b> ”. Li se cere să aducă argumente pro și contra acestei afirmații.
<b>7. Fixarea și consolidarea cunoștințelor</b>	În vederea fixării ideilor discutate, elevii vor scrie o listă de mici plăceri ( <b>A list of small pleasures</b> ) care îi pot face fericiți. (Anexa 4)
<b>8. Evaluare și tema pentru acasă</b>	Pe parcursul lecției elevii au avut ocazia să treacă în revistă și să conștientizeze care sunt lucrurile și acțiunile care pot contribui la starea lor de bine, de relaxare, de fericire. Ca temă, elevii vor scrie o compunere pornind de la un moment deosebit pe care l-au trăit. Vor scrie, de asemenea, o <b>poezie</b> – HAPPINESS. (Anexa 5)

## **Anexe:**

### **Anexa 1**

Situații care te fac fericit

- un apus de soare pe lac
- zâmbetul unui copil
- o plimbare în ploaie
- o ciocolată fierbinte cu croissant
- câștigariu unui premiu
- povestea spusă seara de bunica

### **Anexa 2**

#### **Citate despre fericire**

-”When I was young I thought that money was the most important thing in life, now that I am old I know it is.” O.Wilde

-”To everything, there is a season,

There s a time to mourn and there is a time to be happy” (The Bible)

-”I am nobody

Are you nobody, too?

Then, there s a pair of us.” Emily Dickinson

-”There are two tragedies in life. One is not to get your heart s desire. The other is to get it.”

G.B.Shaw

”To be happy, we must not be too concerned with others.” Albert Camus

- Happiness is a habit to be cultivated.

- Happiness is a form of courage.

### **Anexa 3**

#### **Întrebări despre momentele de fericire din film**

1. Care este motivul fericirii locuitorilor din Berlinul de Est?

2. Din ce cauză copiii decid să-i ascundă mamei ce s-a întâmplat?
3. Cum reușesc să recreeze atmosfera din vechiul regim?
4. De ce mama se preface că îi crede?
5. Au luat copiii o decizie bună?
6. Ați fi acționat la fel ca cei doi frați? De ce?

#### **Anexa 4**

A List of Small Pleasures:

- A friend who listens
- Tidying a cupboard
- Memorising a line of poetry
- Picnics în odd places
- Being offered the kind of biscuit you liked as a child
- Lying în a field and looking up at the sky
- Letting someone win a game
- Disliking the same person
- A brief burst of righteous anger

#### **Anexa 5**

**H**eroic gestures

**A**tractive smile

**P**ure affection

**P**retty tears

**Y**oung forever.

\*\*\*\*\*

**Data:** 2023

**Clasa:** a XII a

**Profesor:** Lotus Havarneanu

**Unitatea de învățământ:** Colegiul Național Iași

**Aria curriculară:** Limbă și comunicare

**Disciplina:** Limba engleză

**Subiectul:** "Eye for Eye" or "Turn the Other Cheek"

**Unitatea de învățare:** "Dealing with Conflicts"

**Tipul lecției:** lecție de dezvoltare a capacității de înțelegere a mesajului oral, lecție de comunicare, lecție de dezvoltare a gândirii critice

**Durata lecției:** 50 minute

**Competențe generale:**

- Realizarea de interacțiuni în comunicarea orală și scrisă
- Transferul mesajelor orale sau scrise în situații variate de comunicare

**Competențe specifice:**

- Dezvoltarea flexibilității în cadrul dezbaterilor
- Creșterea interesului pentru descoperirea unor aspecte educative specifice

**Competențe derivate, specifice lecției:**

- Dezvoltarea flexibilității, toleranței, unicității
- Acceptarea diferențelor de opinii între colegi
- Dezvoltarea atitudinii inclusive

**Elemente de strategie didactică:**

- metode și procedee: dezbaterea, cooperarea, lucrul în perechi, brainstorming
- mijloace: video clip în limba engleză
- forme de organizare a activității: individual, perechi, plen
- metode de evaluare a activității: gradul de implicare al elevilor în dezbateri, fluența în limba engleză, corectitudinea exprimării, bogăția vocabularului, participarea susținută la oră, frumusețea argumentelor, originalitatea ideilor.

**Resurse:**

- bibliografice: ”Rights Indeed”, Humann Rights education, Ștefan Colibaba, edit.Humanitas Educational, ”Taboos and Issues”, Richard MacAndrew, Great Ted Talks, [www.voki.com](http://www.voki.com), a video creation app used to build digital characters to talk about any subject (e.g. Conflicts), [www.flip.com](http://www.flip.com) , a video Creation App to create a topic and to add responses and backgrounds, [www.twee.com](http://www.twee.com) to quickly create assignments and lessons, [www.conker.ai](http://www.conker.ai) to generate quiz for any topic.
- spațiale: sala de clasă
- temporale: 50 de minute

**Desfășurarea activității**

<b>1. Moment organizatoric</b>	Se realizează climatul afectiv necesar orei. Se pune un scurt fragment din Concertul ”Dansul săbiilor” de Prokofiev..... și li se propune elevilor să scrie pe un bilet câteva idei pe care bucata muzicală audiată le sugerează. Se strâng toate biletele și apoi fiecare elev va trage un alt bilet pe care îl va citi tare, în fața clasei.
<b>2. Captarea și orientarea atenției</b>	Lead-in. <b>Ce este CONFLICTUL ?</b> Elevii primesc misiunea de a lucra în perechi pentru a găsi <b>o definiție</b> personală pentru acest termen.
<b>3. Reactualizarea cunoștințelor anterioare</b>	Elevii vor discuta <b>cauzele</b> care stau la baza conflictelor, acțiunile care le pot declanșa.
<b>4. Anunțarea subiectului și a obiectivelor</b>	Elevii vor analiza cele doua posibile strategii în cazul unui conflict și vor stabili în perechi ce implică fiecare abordare – 1. ”Ochi pentru ochi și dinte pentru dinte” sau 2. ”Întoarce și celălalt obraz...” (Anexa 1 )
<b>5. Prezentarea conținutului și dirijarea învățării</b>	Elevilor li se va propune să caute pe internet un set de citate reprezentative pentru tema aleasă, să le scrie și să comenteze în clasă unul dintre ele. (Anexa 2)
<b>6. Consolidarea cunoștințelor</b>	Elevilor li se va cere să răspundă la întrebarea – „ <b>Și totuși, de ce avem nevoie de conflict?</b> ” (Anexa 3 )
<b>7. Fixarea și consolidarea cunoștințelor</b>	* Elevilor li se va cere să propună căi prin care pot soluționa un conflict, căutând și exemple relevante. * Elevilor li se va da o listă de expresii legate de tema studiată. (Anexa 4)
<b>8. Evaluare și tema pentru acasă</b>	Profesorul va oferi elevilor un feedback apreciativ asupra activității la oră și ca temă elevii vor scrie un eseu despre o situație conflictuală prin care au trecut și vor descrie și strategia folosită pentru a pune capăt acelei situații.

**Anexe:**

**Anexa 1**

Ce implică tactica "Turn the other cheek" într-un conflict ?

- |                 |          |                     |
|-----------------|----------|---------------------|
| - tolerance     | but also | weekness            |
| - understanding |          | timidity            |
| - forgiveness   |          | potential victim    |
| - wisdom        |          | ridiculous position |
| - elegance      |          | cowardice           |
| - superiority   |          | the laughing stock  |

Ce implică tactica "Eye for eye and tooth for tooth"?

- |                   |          |             |
|-------------------|----------|-------------|
| - courage         | but also | revenge     |
| - determination   |          | intolerance |
| - self-confidence |          | violence    |
| pride             |          | cruelt      |
| strength          |          | Stupidity   |

**Anexa 2** Citate despre "Conflict"

1. „Neutralitatea nu ne ajută să avansăm.”
2. „Cand într-o situație de nedreptate rămâi neutru atunci ești de partea tiranului.”
3. „Conflictul este o ușă deschisă spre schimbare.”
4. „Fără o relație nu este posibil să avem un conflict.
5. „Coflictul este inevitabil și deseori bun. E posibil ca discutând conflictul, să crezi ceva puternic, relația se poate astfel aprofunda.”

**Anexa 3** Și totuși, de ce avem nevoie de conflict?

- Conflictul îi ajută pe oameni să fie reali, adevărați, autentici.
- Un om fără conflict este ca o sabie care taie margarete într-un câmp.
- Conflictele stimulează adrenalina, creativitatea
- Conflictul duce la găsirea unor soluții neașteptate
- Conflictul poate genera acțiuni reușite, poate mobiliza părțile implicate

**Anexa 4** Idioms

1. To give someone the creeps = to make someone feel frightened or nervous
2. To scare someone out of their wits = to make someone very frightened
3. The last straw = it is the latest în a series of bad events
4. A slppery slope = a course of action which is likely to lead to failure
5. Not have a leg to stand on = to be în a very week position, you cannot prove a claim you have made
6. To fall from the frying pan into the fire = to move from a bad situation into a worse one

\*\*\*\*\*



**Data:** 07.2023

**Clasa:** a X-a

**Profesor:** Lotus Havarneanu

**Unitatea de învățământ:** Colegiul Național Iași

**Aria curriculară:** Limbă și comunicare

**Disciplina:** Limba engleză

**Subiectul:** Poetry

**Unitatea de învățare:** "If life were a poem, what would your verse be?"

**Tipul lecției:** lecție de dezvoltare a creativității, a capacității de gândire critică, de inteligență emoțională

**Durata lecției:** 50 minute

**Competențe generale:**

- Producereade mesaje scrise adecvate unor contexte de comunicare
- Receptarea mesajelor transmise oral în diferite situații de comunicare

**Competențe specifice:**

- Creșterea interesului pentru poezie
- Dezvoltarea flexibilității

**Competențe derivate, specifice lecției:**

- Dezvoltarea atitudinii inclusive
- Dezvoltarea unicității, diversității

**Elemente de strategie didactică:**

- metode și procedee: brainstorming pe bază de imagini și modeeâle de poezii, lucrul în perechi și individual
- mijloace: poezii cu valoare estetică și educativă
- forme de organizare a activității: individual, perechi, plen
- metode de evaluare a activității: gradul de implicare al elevilor, fluența în limba engleză, bogăția vocabularului, imaginația, creativitatea, originalitatea ideilor

**Resurse:**

- bibliografice:
  - R. Frost, Poems, W.Carlos Williams, Thoreau;
  - [www.conker.ai](http://www.conker.ai) (generates quiz for any topic);
  - [www.twee.com](http://www.twee.com) (tool for English teachers, it can quickly create assignments and lessons);
  - [www.lyricstraining.com](http://www.lyricstraining.com), with YouTube music videos to learn English;
  - [www.englishcentral.com](http://www.englishcentral.com), a comprehensive website with lots of videos to follow.
- spațiale: sala de clasă
- temporale: 50 de minute

**Desfășurarea activității**

<b>1. Moment organizatoric</b>	Se realizează climatul afectiv necesar orei de poezie. Se ascultă un scurt fragment din menuetul lui Bocherini în timp ce elevii notează pe un bilet o imagine pe care o asociază cu piesa muzicală. Profesorul îi invită să citească , în plen, câteva idei .
<b>2. Captarea și orientarea atenției</b>	Lead-in. "What is POETRY for you?" Elevii vor lucra în perechi pentru a da o definiție(poetică) a poeziei. (Anexa 1)

<b>3. Reactualizarea cunoștințelor anterioare</b>	Elevilor li se va da o listă de definiții pentru poezie, date de poeți consacrați. Elevii le vor citi în grupe de câte patru și vor decide, prin negocieri, care ilustrare a poeziei este cea mai reușită, mai adevărată, mai surprinzătoare. <p style="text-align: right;">(Anexa 2)</p>
<b>4. Anunțarea subiectului și a obiectivelor</b>	Elevilor li se dau cinci poezii celebre și li se cere ca pornind de la <b>modelul</b> original să scrie propria lor versiune. "Fire and Ice", R.Frost, "The Red Wheelbarrow", "A Man Said to the Universe", by Stephen Crane, "If I Can Stop..." by Emily Dickinson, and a Haiku. <p style="text-align: right;">(Anexa 3)</p>
<b>5. Prezentarea conținutului și dirijarea învățării</b>	Elevii vor lucra în echipe pentru a crea propriile lor poezii și apoi le vor citi clasei. Din fiecare grup, se vor alege câteva care se vor scrie pe tablă. <p style="text-align: right;">(Anexa 4)</p>
<b>6. Consolidarea cunoștințelor</b>	Elevii vor face un alt exercițiu poetic. Vor primi indicațiile pentru a scrie o poezie despre ei. <b>The Reversed Poem.</b> <p style="text-align: right;">(Anexa 5)</p>
<b>7. Fixarea și consolidarea cunoștințelor</b>	Se vor citi pe rând poeziile scrise de elevi în clasă. <p style="text-align: right;">(Anexa 6)</p>
<b>8. Evaluare și tema pentru acasă</b>	Feedbackul este dat de reacția, interesul, implicarea elevilor în exercițiile poetice propuse de profesor și ulterior de atitudinea mai elegantă și de sensibilitatea mai mare la școală și acasă. Tema : "If life were a poem, what would your line be?" Thoreau

**Anexe:**

**Anexa 1** What Is Poetry for You?

1. "Poetry is the revolt of a convicted soul." - Loredana Calu
2. "A poem should be wordless as the flight of birds,  
A poem should be motionless in time as the moon climbs  
A poem should be equal to not true." - Ioana Acasandrei
3. "Poetry is smiling tears on immortality cheek..." - Anca Hromei
4. "Playful daisies  
Organic soul  
Everlasting green  
Tiny flights  
Roaring eternity  
Young mystery."  

- Voica Panait

**Anexa 2** Definiții pentru POEZIE date de poeți consacrați

1. "Poetry is a way of taking life by the throat." R.Frost
2. "Poetry must have something in it that is barbaric, vast and wild." D.Diderot
3. "Poetry is the spontaneous overflow of powerful feelings." W.Wordsworth
4. "Poetry is about the grief." R.Frost



**Anexa 3** Poeziile originale

*Fire and Ice* by R.Frost

Some say the world will end in fire  
Some say in ice  
From what I've tasted of desire  
I hold with those who favour fire,  
But if it had to perish twice  
I think that for destruction  
Ice is also great and would suffice.

*If I Can Stop* by Emily Dickinson

If I can stop one heart from breaking,  
I shall not live in vain;  
If I can ease one life the aching  
Or cool one pain  
Or help one fainting robin  
Unto his nest again,  
I shall not live in vain.

*The Red Wheelbarrow* by Carlos Williams

So much depends  
upon  
a red wheel  
barrow  
glazed with rain  
water  
beside the white chickens.

*Haikus*

"Hit me with stones...  
I have broken a cherry branch in bloom."

*A Man Said to the Universe* by Stephen Crane

"Sir, I exist!"  
"However", replied the Universe  
"The fact has not created in me  
A sense of obligation."

"Although it's winter  
from the sky  
flowers are falling.  
Is it spring  
Upon the clouds?"

**Anexa 4** Exemple de poezii scrise de elevi după model

*Fire and Ice*

"Glimpses of virtue in your eyes  
Are they true or are they ice?  
Are they true or are they fire?  
Who are You? Are you a liar?"

by Voica Panait

"Fire and ice

I throw the dice  
If I had to die by fire  
I think I would perish with desire  
If I had to die by ice  
I Think I would perish like a fading light  
By fire or by ice The end will not be nice."

by Vladimir Crupenschi

*If I Can Stop....*

"If I can stop the birds from singing,  
The love shall lose its sonnets  
If I can stop the waves from breaking  
My soul shall live in a sand castle  
If I can stop the tears from running,  
The Pain shall die of thirst  
If I can stop the Earth from spinning  
We shall have only sunny days,  
Although the moonlight of the night

*The Red Wheelbarrow*

"I crawl through dust  
Every day the same two hands guide me  
Into the same golden mine.  
Every minute your eyes get lost  
Between the same two wheels;  
And loving me you break into a thousand  
pieces...  
Loving you, I hug you from the ground  
And carry you to the stars..."

Will be regretted by the lovers.”

by Anca Hromei

*A Man Said To The Universe*

”Can I reach your end,  
Can I touch your hand?  
Can I see your face,  
Can I take your place?”

The Universe said to the Man:

”Can I feel the rain,  
Can I cry of pain?  
Can I have your eyes,  
Can I be wise?  
Can I be hugged  
Can I be loved?  
I am just a hole  
But you are a soul ...!”

by Eliza Cojocaru

Every day, my heart is a red wheelbarrow.”

by Irina Masalagiu

**Anexa 5** The Reversed Poem în 10 words

1. Write an animal that represents you (a fish, a bird, an insect)
2. Write an adjective describing the animal
3. Write a verb în ING
4. An adverb to describe the verb
5. A place
6. An adjective to describe the place
7. A verb în the IMPERATIVE
8. A musical genre
9. A colour
10. A more general, abstract Noun.

And now combine 2 + 1

4 + 3

6 + 5

7 !

9 + 8

10 .

**Anexa 6**

Graceful swan  
Silently gliding  
On the silver lake  
Sing  
Your pink symphony  
To the night !

\*\*\*\*\*

**Data** 2023

**Clasa:** a – XII -a

**Profesor:** Lotus Havârneanu

**Unitatea de învățământ:** Colegiul Național Iași

**Aria curriculară:** limbă și comunicare

**Disciplina:** limba engleză

**Subiectul:** The Catastrophe of Success

**Unitatea de învățare:** Believe and Achieve

**Tipul lecției:** lecție de dezvoltare a capacităților de gândire critică, de prezentare a unor idei bazate pe esul lui Tennessee Williams "The Catastrophe of Success", lecție de comunicare

**Durata lecției:** 50 minute

**Competențe generale:**

- Receptarea mesajelor transmise oral sau în scris în diferite situații de comunicare
- Medierea mesajelor orale sau scrise în situații variate de comunicare

**Competențe specifice:**

- Dezvoltarea interesului pentru descoperirea unor aspecte culturale specifice prin analizarea unui text în limba engleză și prin raportarea la civilizația spațiului britanic
- Manifestarea toleranței și flexibilității în cadrul schimbului de idei în cadrul lecției

**Competențe derivate, specifice lecției:**

- Dezvoltarea unei atitudini elegante, tolerante și deschise
- Disponibilitatea pentru acceptarea diferențelor între indivizi

**Elemente de strategie didactică:**

- metode și procedee: Think-pair-share, dezbateră, brainstorming, învățarea prin cooperare și cercetare
- mijloace: esul cu valențe formative "The Catastrophe of Success", by Tennessee Williams
- forme de organizare a activității: individual, perechi, în plen
- metode de evaluare a activității: încurajarea și aprecierea participării active la desfășurarea lecției, gradul de creativitate și de implicare al elevilor în discuțiile generate de textul studiat

**Resurse:**

- bibliografice: esul "The Catastrophe of Success", Tennessee Williams, poezia "If", R.Kipling, "Believe and Achieve", a collection of inspirational thoughts, "Instant Discussions", Richard MacAndrew, [www.flip.com](http://www.flip.com), to create the topic and add responses, [www.secretdoor.notepadwebdevelopment.com](http://www.secretdoor.notepadwebdevelopment.com), an app to open the door to a different place in the world, [www.artsteps.com](http://www.artsteps.com) to pick a space and add artifacts like images or videos.
- spațiale: sala de clasă
- temporale: 50 de minute

**Desfășurarea activității**

<b>1. Moment organizatoric</b>	Se face prezența, se verifică sala de clasă, se întreabă elevii dacă sunt fericiți. Apoi li se adresează tuturor următoarea întrebare – „Ce îți dorești?”
<b>2. Captarea și orientarea atenției</b>	Se pun pe tablă citatele de mai jos și elevii sunt rugați să le comenteze și să aleagă citatul preferat. <ul style="list-style-type: none"><li>• "It is good to be important but it is more important to be good."</li><li>• "Not everything that counts can be counted and not everything that can be counted counts."</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• "There is a time to weep and a time to laugh,/ There s a time to win and a time to lose..." from The Bible (Anexa 1)</li> </ul>
<b>3. Reactualizarea cunoștințelor anterioare</b>	Elevii discută în perechi care sunt pașii principali spre succes și care ar fi eventualele probleme. (Anexa 2)
<b>4. Anunțarea subiectului și a obiectivelor</b>	Elevilor li se cere să răspundă la o întrebare – „ <b>Ce rol joacă eșecul în drumul nostru spre succes?</b> ”
<b>5. Prezentarea conținutului și dirijarea învățării</b>	Elevilor li se va da textul "The catastrophe of Success" by Tennessee Williams. Li se va cere să-l citească și să facă un scurt rezumat. (Anexa 3)
<b>6. Consolidarea cunoștințelor</b>	Elevilor li se cere să comenteze rolul jucat de eșec în dobândirea succesului. *De ce Tennessee Williams nu a mai putut scrie când avea un succes maxim? *De ce a devenit din nou prolific și creativ când nu mai avea nimic?
<b>7. Fixarea și consolidarea cunoștințelor</b>	Elevii vor accesa dicționarul on-line pentru a găsi un set de expresii legate de tema lecției. (Anexa 4)
<b>8. Evaluare și tema pentru acasă</b>	Profesorul adresează elevilor un set de întrebări în vederea evaluării gradului de înțelegere a noilor cunoștințe, evidențiind contribuția tuturor. e.g. Give us an example of a failure that taught you something and an example of success that taught you something. Elevii vor avea ca temă de scris fie "A story of success" fie de comentat o strofă din poezia "IF" de Rudyard Kipling. (Anexa 5)

**Anexe:**

**Anexa 1** Citate despre succes

1. "The problem with a rat-race is that even if you win you are still a rat."
2. "Success is not always what you see."
3. "Between grief and sorrow I choose grief."
4. "Each wave owes the beauty of its line to the withdrawal of the preceding one."
5. "Life without conflict is like a sword cutting daffodils."
6. "Dreams are the result of a million choices, a million failures and a few successes."
7. "You can't stop the waves but you can learn to surf."
8. "There is a tyranny of success." T. Williams
9. "The difference between the impossible and the possible lies in determination."
10. "Giving up does not always mean you are weak, sometimes it means that you are strong enough to let go."
11. "Broken crayons still colour !"

**Anexa 2** Fragment from "The Catastrophe of Success", by Tennessee Williams

"I was not aware of how much vital energy had gone into this struggle  
Until the struggle was removed."  
"Security is a kind of death."

**Anexa 3**

***The ladder of success***

hard work  
education  
daring to be different  
a bit of madness  
money  
laziness

***Results of success***

recognition  
fame  
wealth  
public admiration  
happiness  
more friends

***Possible problems***

corruption  
despair  
loneliness  
lack of true friends  
doubt and worries  
envy and desillusion

**Anexa 4 Idioms**

To go back to the drawing board = try again when you haven't been successful

To fight a losing battle = you are very unlikely to succeed

Plain sailing = easy to achieve

With hands down = you win easily

Save the day = while a situation seems likely to fail but it is successful

**Anexa 5 Stanzas from the poem "If" by Rudyard Kipling**

"If you can keep your head when all about you  
Are losing theirs and blaming it on you,  
If you can trust yourself when all men doubt you  
But make allowance for their doubting too,  
If you can dream - and not make dreams your master  
If you can meet with Triumph and Disaster  
And treat those two imposters just the same,  
If you can talk with crowds and keep your virtue  
If neither foes nor friends can hurt you,  
..... you will be a Man, my son!"

\*\*\*\*\*

## **Planuri de activitate didactică centrate pe aplicații/platforme digitale – disciplina Limba franceză – prof. Lorina Iacob**

**Clasa:** a XII-a A, C

**Profesor:** Lorina Iacob

**Instituția de învățământ:** Colegiul Național Iași

**Aria curriculară:** limbă și comunicare

**Disciplina:** franceză

**Subiectul:** La recherche scientifique et son impact sur la société et l’histoire

**Unitatea de învățare:** progresul științei și impactul său social și istoric

**Tipul lecției:** lecție de comunicare, dezbatere și dezvoltare a gândirii critice

**Durata lecției:** 50 de minute

**Competențe generale:**

- Înțelegerea unui mesaj scris sau oral
- Producerea unui mesaj oral sau scris în contexte specifice
- Argumentarea unui punct de vedere oral sau în scris

**Competențe specifice:**

- Dezvoltarea atenției pentru detalii și a capacității de interpretare a imaginii
- Dezvoltarea obișnuinței de a învăța la oră și realiza teme în echipă folosind aplicații noi disponibile online
- Deschiderea pentru dezbaterile actuale din societate, pentru probleme complexe legate de istorie, știință și etică

**Competențe derivate:**

- Dezvoltarea spiritului critic și a obișnuinței de a aborda o problemă luând în calcul mai multe planuri, puncte de vedere

**Elemente de strategie didactică:**

- Metode și procedee: observația, conversația, interacțiunea scrisă, lucrul în echipă
- Mijloace: fotografii (ale lui Robert Oppenheimer și ale exploziei primei bombe atomice la Hiroshima), documentar online France Culture („Les regrets de R. Oppenheimer, le père de la bombe atomique” <https://www.youtube.com/watch?v=zKUBelhnB9o> ), aplicații online (<https://jamboard.google.com/?pli=1>, <https://edpuzzle.com/>, <https://bouncyballs.org/>, <https://quizlet.com/>, <https://jeopardylabs.com/>)
- Forme de organizare a activității: lucrul individual, în perechi, în echipă de patru, cu toată clasa
- Metode de evaluare a activității: evaluarea răspunsurilor elevilor și a implicării lor în activitățile propuse la oră

**Resurse:**

- Online (documentar France Culture, aplicații descoperite și învățate la cursul de formare Erasmus la Europass Teacher Academy din Dublin)
- Spațiale: sala de clasă
- Tehnice: computer, ecran pentru proiecția în clasă
- Temporale: 50 de minute

**Desfășurarea activității:**

<b>1. Moment organizatoric</b>	Se face prezența, se asigură atmosfera necesară începerii activității.
<b>2. Captarea și orientarea atenției</b>	Prezentarea unei fotografii a fizicianului Robert Oppenheimer, apoi a exploziei primei bombe atomice. Elevilor li se cere să scrie în <i>aplicația Jamboard (collaborative whiteboard)</i> răspunsuri la următoarele întrebări: Pentru prima fotografie: Ce cuvânt vă vine în minte când priviți chipul acestui om? Ce profesie credeți că are? Il recunoașteți? Pentru a doua fotografie: Ce credeți că reprezintă? Ce legătură credeți că există între cele două fotografii?
<b>3. Reactualizarea cunoștințelor anterioare</b>	Se parcurge un quiz care conține cinci afirmații legate de principiul funcționării bombei atomice și de contextul istoric în care aceasta a fost folosită pentru prima dată, folosindu-se <i>aplicația <a href="https://quizlet.com/">https://quizlet.com/</a></i> (care fixează cunoștințele sub formă de flashcards sau quiz-uri de verificare a noțiunilor). Se lucrează cu toată clasa.
<b>4. Anunțarea subiectului și a obiectivelor</b>	Se anunță subiectul: Robert Oppenheimer, inventatorul bombei atomice, cercetarea științifică și impactul ei asupra societății
<b>5. Prezentarea conținutului și dirijarea învățării</b>	Se vizionează documentarul France Culture („Les regrets de R. Oppenheimer, le père de la bombe atomique”) prelucrat cu ajutorul <i>aplicației Ed Puzzle</i> care permite introducerea în documentul video a unor pauze însoțite de întrebări de înțelegere orală de tip grilă sau deschise. (întrebările se referă la: contextul familial, studiile făcute de R. Oppenheimer, proiectul care îi este încredințat și scopul acestuia, scrisoarea semnată de mai mulți oameni de știință pentru președintele american, consecințele folosirii armei nucleare, parcursul profesional al lui R. Oppenheimer după război, atitudinea lui față de eveniment) Pentru rezolvarea exercițiilor de înțelegere orală, elevii lucrează în perechi și pot folosi tablete/computere/smartphones pentru a intra pe site-ul Ed Puzzle.
<b>6. Fixarea și consolidarea cunoștințelor</b>	In echipe de patru, elevii trebuie să aleagă trei informații pe care le consideră cele mai relevante din documentul urmărit și să explice de ce. In timpul lucrului în echipă, se va folosi <i>aplicația Bouncy Balls <a href="https://bouncyballs.org/">https://bouncyballs.org/</a></i> pentru reglarea nivelului de zgomot din clasă
<b>7. Evaluare și tema pentru acasă</b>	Tema în echipă de patru: a. La ce v-a făcut să vă gândiți documentarul pe care l-ați vizionat? Ce întrebări vă puneți după această vizionare? b. Propuneți trei întrebări pentru un concurs de tip Jeopardy pornind de la tema lecției.

	c. Opțional : vizionați filmul „Oppenheimer” lansat în iulie 2023. Ce aduce nou acesta? Cum vi se pare din punct de vedere al psihologiei personajului principal și al prezentării implicării acestuia în evenimentele care au dus la sfârșitul celui de-al Doilea Război Mondial?
--	--

\*\*\*\*\*

**Clasa:** a XII-a A, C

**Profesor:** Lorina Iacob

**Instituția de învățământ:** Colegiul Național Iași

**Aria curriculară:** limbă și comunicare

**Disciplina:** franceză

**Subiectul:** La recherche scientifique et son impact sur la société et l’histoire

**Unitatea de învățare:** responsabilitatea etică a omului de știință

**Tipul lecției:** lecție de comunicare, dezbatere și dezvoltare a gândirii critice

**Durata lecției:** 100 de minute

**Competențe generale:**

- Înțelegerea unui mesaj scris sau oral
- Producerea unui mesaj oral sau scris în contexte specifice
- Argumentarea unui punct de vedere oral sau în scris

**Competențe specifice:**

- Mobilizarea cunoștințelor pentru a da răspunsuri rapide și precise pe teme studiate
- Dezvoltarea obișnuinței de a învăța la oră și realiza teme în echipă folosind aplicații noi disponibile online
- Deschiderea pentru dezbaterile actuale din societate, pentru probleme complexe legate de știință, cercetare și etică

**Competențe derivate:**

- Dezvoltarea capacității de înțelegere a unor dezbateri pe teme complexe legate de valori, drepturi, libertate și viziunea asupra omului și societății
- Dezvoltarea spiritului critic și a obișnuinței de a reflecta și dezbate teme abstracte și complexe, care țin de valori, drepturi și viziunea asupra vieții, omului și societății

**Elemente de strategie didactică:**

- Metode și procedee: joc-concurs de tip jeopardy, exerciții de înțelegere orală, conversația, interacțiunea scrisă, lucrul în echipă
- Mijloace: interviu din arhivele INA cu R. Oppenheimer (<https://www.youtube.com/watch?v=5E0r-ssYI94>), aplicații online (<https://jeopardylabs.com/>, <https://edpuzzle.com/>, <https://bouncyballs.org/>, [https://padlet.com/dashboard?mobile\\_page=AccountsMenu](https://padlet.com/dashboard?mobile_page=AccountsMenu) )
- Forme de organizare a activității: lucrul în perechi, în echipă de patru, cu toată clasa
- Metode de evaluare a activității: evaluarea răspunsurilor elevilor și a implicării lor în activitățile propuse la oră

**Resurse:**

- Online (arhivele INA, aplicații descoperite și învățate la cursul de formare Erasmus la Europass Teacher Academy din Dublin)
- Spațiale: sala de clasă
- Tehnice: computer, ecran pentru proiecția în clasă
- Temporale: 50 de minute

**Desfășurarea activității:**

<b>1. Moment organizatoric</b>	Se face prezența, se asigură atmosfera necesară începerii activității.
<b>2. Captarea și orientarea atenției</b>	În echipe de patru, elevii vor propune întrebări/teme de discuție ridicate de documentarul văzut în ora anterioară și de subiectul reluat în jocul Jeopardy. Fiecare echipă va nota problematica propusă în <i>aplicația padlet.com</i> <a href="https://padlet.com/dashboard?mobile_page=AccountsMenu">https://padlet.com/dashboard?mobile_page=AccountsMenu</a> . În timpul lucrului în echipă, se vor folosi <i>aplicațiile Bouncy Balls</i> <a href="https://bouncyballs.org/">https://bouncyballs.org/</a> și <i>Classroom screen</i> <a href="https://classroomscreen.com/">https://classroomscreen.com/</a> pentru a regla nivelul de zgomot în clasă și pentru a stabili timpul de lucru.
<b>3. Reactualizarea cunoștințelor anterioare</b>	Joc-concurs de tip Jeopardy, folosind <i>aplicația</i> <a href="https://jeopardylabs.com/">https://jeopardylabs.com/</a> pentru a fixa cunoștințele legate de subiectul creării bombei atomice și de grupul de oameni de știință care au făcut parte din proiectul Manhattan, ce a dus concomitent la o descoperire științifică de anvergură în fizică și la crearea armei celei mai puternice din istorie.
<b>4. Anunțarea subiectului și a obiectivelor</b>	Se anunță subiectul, care este legat de activitatea anterioară și care lărgște dezbateră: Există limite în cercetarea științifică? în ce constă responsabilitatea cercetătorilor și până unde merge ea?
<b>5. Prezentarea conținutului și dirijarea învățării</b>	Se vizionează interviul dat de Oppenheimer la televiziunea franceză în 1958 ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5E0r-ssYI94">https://www.youtube.com/watch?v=5E0r-ssYI94</a> ), prelucrat cu ajutorul <i>aplicației Ed Puzzle</i> care permite introducerea în documentul video a unor pauze însoțite de întrebări de înțelegere orală deschise sau tip grilă. Pentru rezolvarea exercițiilor de înțelegere orală, elevii lucrează în perechi și pot folosi tablete/computere/smartphones pentru a intra pe site-ul Ed Puzzle.
<b>6. Fixarea și consolidarea cunoștințelor</b>	Se alege una dintre problematicile următoare abordate în interviul INA (Trebuie interzisă cercetarea științifică pentru a împiedica repetarea unor catastrofe similare celor de la Hiroshima și Nagasaki? sau Este cercetătorul responsabil pentru felul în care este folosită invenția/descoperirea lui?) Elevii lucrează în echipe de câte patru. Se alege un moderator și un evaluator, acesta din urmă notând cu puncte fiecare argument convingător, clar formulat de fiecare echipă.



	(Ca variantă pentru dezbateri, se poate alege formatul <i>pentru/împotriva</i> , fiecare echipă urmând să tragă la sorți punctul de vedere pentru care trebuie să găsească argumente.) Pentru formarea echipelor, se va folosi <i>aplicația classroomscreen</i> <a href="https://classroomscreen.com/">https://classroomscreen.com/</a> , opțiunea <i>group generator</i> .
<b>7. Evaluare și tema pentru acasă</b>	Temă în echipă de patru: Folosind <i>aplicația Bookcreator</i> <a href="https://bookcreator.com/">https://bookcreator.com/</a> , creați o pagină pentru o publicație online pe tema descoperirilor științifice și a impactului lor asupra societății.

\*\*\*\*\*

**Clasa:** a X-a D, E

**Profesor:** Lorina Iacob

**Instituția de învățământ:** Colegiul Național Iași

**Aria curriculară:** limbă și comunicare

**Disciplina:** franceză

**Subiectul:** fotografia de presă și importanța culorilor

**Unitatea de învățare:** Mass media și impactul imaginii și al culorilor

**Tipul lecției:** lecție de comunicare și dezvoltare a imaginației și a gândirii critice

**Durata lecției:** 100 de minute

**Competențe generale:**

- Descrierea unei imagini, relatarea unei narațiuni sau a unui scurt episod, formularea de ipoteze simple
- Înțelegerea unui mesaj scris sau oral
- Producerea unui mesaj oral sau scris în contexte specifice
- Argumentarea unui punct de vedere oral sau în scris

**Competențe specifice:**

- Dezvoltarea obișnuinței de a observa o imagine în detaliu și de a imagina care sunt povestea din spate, semnificația, continuarea, intenția fotografului
- Dezvoltarea obișnuinței de a-și pune întrebări și de a merge mai departe pe firul unei povești, ipoteze
- Dezvoltarea obișnuinței de a învăța la oră și realiza teme în echipă folosind aplicații noi disponibile online

**Competențe derivate:**

- Deschiderea pentru subiecte care țin de istorie, societate, cultură și simboluri
- Dezvoltarea imaginației și a spiritului critic

**Elemente de strategie didactică:**

- Metode și procedee: observarea de fotografii și jocul presupunerilor (ce se petrece în fotografie? Unde are loc evenimentul?), exerciții de înțelegere orală, conversația, interacțiunea scrisă, lucrul în echipă
- Mijloace: secțiunea de învățare de pe site-ul The New York Times „What’s going on in this picture?” <https://www.nytimes.com/column/learning-whats-going-on-in-this-picture>,

documentarul France Culture „Le rose shocking” <https://www.youtube.com/watch?v=AV5Zmp4H7i0>, aplicații online (<https://www.qr-code-generator.com/>, [https://padlet.com/dashboard?mobile\\_page=AccountsMenu](https://padlet.com/dashboard?mobile_page=AccountsMenu), <https://edu.google.com/jamboard/>, <https://bookcreator.com/>, <https://classroomscreen.com/>)

- Forme de organizare a activității: lucrul în perechi, în echipă de patru, cu toată clasa
- Metode de evaluare a activității: evaluarea răspunsurilor elevilor și a implicării lor în activitățile propuse la oră

**Resurse:**

- Online (site-ul The New York Times, documentar France Culture, aplicații descoperite și învățate la cursul de formare Erasmus la Europass Teacher Academy din Dublin)
- Spațiale: sala de clasă
- Tehnice: computer, ecran pentru proiecția în clasă
- Temporale: 100 de minute

**Desfășurarea activității:**

<b>1. Moment organizatoric</b>	Se face prezența, se asigură atmosfera necesară începerii activității.
<b>2. Captarea și orientarea atenției</b>	Clasa este împărțită în trei grupe și fiecare dintre ele primește un cod QR, generat prin aplicația <a href="https://www.qr-code-generator.com/">https://www.qr-code-generator.com/</a> , căreia îi corespunde o fotografie de pe site-ul The New York Times, „What’s going on în this picture?” <a href="https://www.nytimes.com/column/learning-whats-going-on-in-this-picture">https://www.nytimes.com/column/learning-whats-going-on-in-this-picture</a> . Elevii lucrează în perechi și trebuie să propună o legendă fotografiei, însoțită de o scurtă explicație în 2-3 fraze. Fiecare binom postează legenda și textul în rubrica corespunzătoare fotografiei, creată în prealabil de profesor în aplicația padlet <a href="https://padlet.com/dashboard?mobile_page=AccountsMenu">https://padlet.com/dashboard?mobile_page=AccountsMenu</a> . După această etapă, sunt prezentate întregii clase toate cele trei fotografii, precum și legenda originală a fiecărei fotografii în parte
<b>3. Anunțarea subiectului și a obiectivelor</b>	Discuție cu întreaga clasă pe tema importanței imaginilor în transmiterea unei știri. Se discută pe marginea unor întrebări de tipul: Cât de importantă pentru voi este imaginea pentru o știre? Credeti că imaginile transmit un conținut obiectiv sau subiectiv? Care fotografie este de mai mare impact, cea color sau cea alb-negru? (ca sarcină de lucru pentru acasă li se poate propune elevilor să caute o fotografie de presă de impact, pe care să o prezinte explicând alegerea și în ce constă forța imaginii; aceasta poate fi alb-negru sau color).
<b>4. Prezentarea conținutului și dirijarea învățării</b>	Semnificația și impactul culorilor Cu ajutorul aplicației jamboard ( <i>collaborative whiteboard</i> ), elevii notează semnificațiile, senzațiile sau sentimentele pe care le asociază diferitelor culori (alb, verde, albastru, roșu etc). Pentru a ilustra semnificația și evoluția percepției unei culori, se vizionează documentarul scurt realizat de France Culture, „Le rose shocking” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=AV5Zmp4H7i0">https://www.youtube.com/watch?v=AV5Zmp4H7i0</a> , prelucrat cu ajutorul aplicației Ed Puzzle care permite introducerea în documentul video a unor pauze însoțite de întrebări de înțelegere orală

	de tip grilă sau deschise. Elevii lucrează în echipe de câte patru și pot folosi tablete/computere/smartphones pentru a intra pe site-ul Ed Puzzle. (întrebările se referă la Elsa Schiaparelli care a promovat această culoare, la culturile antice în care aceasta era folosită, la produsele și personalitățile cu care este asociată, la impactul pe care l-a avut în anii 40, 50 până la semnificația și evenimentele din ziua de azi, trecerea de la rose bonbon la rose shocking și semnificația acestei schimbări).
<b>5. Evaluare și tema pentru acasă</b>	Temă în echipă de patru: Folosind aplicația Bookcreator <a href="https://bookcreator.com/">https://bookcreator.com/</a> , creați o pagină pentru o publicație online care are ca temă o culoare și simbolistica ei în diferite culturi și/sau perioade din istorie.

\*\*\*\*\*

**Clasa:** a X-a D, E

**Profesor:** Lorina Iacob

**Instituția de învățământ:** Colegiul Național Iași

**Aria curriculară:** limbă și comunicare

**Disciplina:** franceză

**Subiectul:** Istoria unui instrument muzical celebru – explicația unei legende (Stradivarius)

**Unitatea de învățare:** arta și impactul ei asupra noastră

**Tipul lecției:** lecție de comunicare și dezvoltare a culturii artistice, a imaginației, a sensibilității muzicale și a gândirii critice

**Durata lecției:** 100 de minute

**Competențe generale:**

- Înțelegerea unui mesaj scris sau oral
- Producerea unui mesaj oral sau scris în contexte specifice
- Argumentarea unui punct de vedere oral sau în scris

**Competențe specifice:**

- Dezvoltarea capacității de diferențiere a instrumentelor muzicale după timbru și a vocabularului în franceză corespunzător acestei teme
- Dezvoltarea obișnuinței de a învăța la oră și realiza teme în echipă folosind aplicații noi disponibile online
- Dezvoltarea capacității de a stabili conexiuni între domenii diferite

**Competențe derivate:**

- Deschiderea pentru subiecte care țin de istorie și artă
- Aprecierea pentru opera de artă (muzica compusă sau instrumentul desăvârșit la care este cântată)
- Dezvoltarea sensibilității artistice și a spiritului critic

**Elemente de strategie didactică:**

- Metode și procedee: ascultarea de fragmente muzicale scurte și jocul recunoașterii instrumentelor, exerciții de înțelegere orală, conversația, interacțiunea scrisă, lucrul în echipă

- Mijloace: documentar France Musique – Culture Prime [https://www.youtube.com/watch?v=u7VQQ\\_G6GGQ](https://www.youtube.com/watch?v=u7VQQ_G6GGQ), emisiuni online de recunoaștere a instrumentelor dintr-o orchestră și explicarea vocabularului în franceză ([https://www.youtube.com/watch?v=V\\_W-iFmtdCg](https://www.youtube.com/watch?v=V_W-iFmtdCg), <https://www.youtube.com/watch?v=5ATLpM118ZU>, [https://www.youtube.com/watch?v=8G1W4IY\\_pf0](https://www.youtube.com/watch?v=8G1W4IY_pf0)), aplicații online (<https://edu.google.com/jamboard/>, <https://quizlet.com/>, <https://bookcreator.com/>, <https://classroomscreen.com/>)
- Forme de organizare a activității: lucrul în perechi, în echipă de patru, cu toată clasa
- Metode de evaluare a activității: evaluarea răspunsurilor elevilor și a implicării lor în activitățile propuse la oră

**Resurse:**

- Online (documentar France Musique-Culture Prime despre instrumentele Stradivarius, exercitii pe YouTube de recunoaștere auditivă), aplicații descoperite și învățate la cursul de formare Erasmus la Europass Teacher Academy din Dublin)
- Spațiale: sala de clasă
- Tehnice: computer, ecran pentru proiecția în clasă
- Temporale: 100 de minute

**Desfășurarea activității:**

<b>1. Moment organizatoric</b>	Se face prezența, se asigură atmosfera necesară începerii activității.
<b>2. Captarea și orientarea atenției</b>	Recunoașteți instrumentele muzicale din imaginile următoare? Știți ce instrumente fac parte dintr-o orchestră? Le puteți numi în franceză? Pentru a răspunde, elevii vor scrie răspunsurile pe <i>aplicația Jamboard (collaborative whiteboard)</i> .
<b>3. Reactualizarea cunoștințelor anterioare</b>	Recunoașteți instrumentele următoare după sunet/timbru? Ascultarea de înregistrări YouTube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=V_W-iFmtdCg">https://www.youtube.com/watch?v=V_W-iFmtdCg</a> , <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5ATLpM118ZU">https://www.youtube.com/watch?v=5ATLpM118ZU</a> , <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8G1W4IY_pf0">https://www.youtube.com/watch?v=8G1W4IY_pf0</a>
<b>4. Anunțarea subiectului și a obiectivelor</b>	Intrebarea care introduce subiectul – cunoașteți instrumente celebre pentru calitatea lor? Istoria unor astfel de instrumente, devenite opere de artă – Stradivarius Se vizionează documentarul realizat de France Musique – Culture Prime <a href="https://www.youtube.com/watch?v=u7VQQ_G6GGQ">https://www.youtube.com/watch?v=u7VQQ_G6GGQ</a> prelucrat cu ajutorul <i>aplicației Ed Puzzle</i> care permite introducerea în documentul video a unor pauze însoțite de întrebări de înțelegere orală de tip grilă sau deschise. Elevii lucrează în echipe de câte patru și pot folosi tablete/computere/smartphones pentru a intra pe site-ul Ed Puzzle. (întrebările se referă la vechimea instrumentelor, la calitățile lor care explică valoarea enormă care li se atribuie, relația muzician-instrument, la creatorul lor, la tehnica de realizare a instrumentelor).
<b>5. Prezentarea conținutului și dirijarea învățării</b>	Elevii lucrează în perechi pentru a răspunde la întrebarea: care este impactul muzicii asupra noastră? Pentru a nota răspunsurile, vor folosi

	<p><i>aplicația padlet</i>- un padlet special creat în acest scop, cu rubrici pentru impactul pozitiv și cel negativ.</p> <p>Cunoașteți secvențe cinematografice sau fragmente literare care ilustrează impactul muzicii asupra oamenilor? (exemple : The Shawshank Redemption – Mozart Opera Scene, La vita e bella etc).</p>
<b>6. Evaluare și tema pentru acasă</b>	<p>Temă în echipă de patru elevi:</p> <p>Folosind <i>aplicația Bookcreator</i> <a href="https://bookcreator.com/">https://bookcreator.com/</a>, creați o pagină pentru o publicație online care are ca temă fie un instrument muzical și istoria lui, fie impactul muzicii asupra oamenilor/lumii înconjurătoare.</p>

\*\*\*\*\*

ISBN 978-973-0-39141-1

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea

\*\*\*\*\*