



## Instrumente pentru planificarea și desfășurarea activităților de formare



### Games Without Barriers

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450  
CUP code G95G19000500006

The content of this document represents the views of the authors only and is their sole responsibility; it cannot be considered to reflect the views of the National Agency or the European Commission or any other body of the European Union. The National Agency and the European Commission do not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains.

Jocuri fără bariere  
Învățarea bazată pe joc în instruirea profesională pentru turism  
accesibil

Card de identificare a documentului

<b>Contract No.:</b>	G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 CUP code G95G19000500006
<b>Numele întreg al proiectului</b>	Jocuri fără bariere Învățarea bazată pe joc în instruirea profesională pentru turism accesibil
<b>Numele documentului</b>	<b>Instrumente pentru planificarea și desfășurarea activităților de formare</b>
<b>Contribuind la</b>	<b>Rezultat intelectual 5 – Setul de instrumente, programe și rapoarte ale schimburilor pe termen scurt între grupuri de elevi/ acțiuni de formare pilot</b>
<b>Nivelul de distribuție</b>	Public
<b>Data de livrare contractuală</b>	30/11/2021
<b>Status &amp; Versiune</b>	Version 1
<b>Număr de pagini</b>	27
<b>Autori</b>	Monica Boni, Veronica Frangiosa (Wattajob), Ivor Ambrose, Katerina Papamichail (ENAT) with the contribution of the other partners' representatives
<b>Traducător</b>	Monica Tămaș
<b>IO / Responsabil</b>	Consortio Itaca
<b>Abstract (pentru diseminare)</b>	
<p>Acest document oferă profesorilor sugestii pentru planificarea și desfășurarea activităților planificate, conform abordării edutainmentului (educației distractive, divertismentului educational)</p> <p>Conține recomandări despre cum să faceți învățarea captivantă și interesantă pentru elevi, adăugând la predarea lecțiilor tradiționale (care va trebui redusă cât mai mult posibil), activități de învățare experiențială și activități asemănătoare jocurilor, cum ar fi: simulări, jocuri de rol, jocuri bazate pe locație etc.</p> <p>Documentul conține sugestii pentru a desfășura activități de predare atât în prezență, cât și la distanță(online).</p> <p>Se acordă o atenție deosebită accesibilității, cu referire atât la modul corect de predare a elevilor cu cerințe speciale de acces, cât și la terminologia corectă de adoptat atunci când se vorbește despre turism accesibil.</p>	
<b>Cuvinte cheie:</b> instruire, edutainment (învățare distractivă), gamificarea, accesibilitate, învățare față în față și învățare online	



## Cuprins

<b>Introducere .....</b>	<b>3</b>
<b>Comunicații accesibile: instrumente și sfaturi.....</b>	<b>4</b>
<b>Instrumente și metodologii .....</b>	<b>6</b>
<b>Trusa de instrumente pentru profesor.....</b>	<b>12</b>
<b>Instrumente didactice: listă de verificare și sugestii.....</b>	<b>12</b>
<b>Terminologie .....</b>	<b>13</b>
<b>Surse și link-uri utile.....</b>	<b>15</b>
<b>ANEXĂ - Adăugare la setul de instrumente.....</b>	<b>16</b>



## Introducere

### Obiectiv didactic

Oferiți studenților cunoștințe aprofundate despre Turismul Accesibil pentru toți și, în special, pentru clienții cu cerințe speciale de acces. Conținutul modulelor va avea în vedere atât abilitățile hard, cât și cele soft.

Programul se va desfășura cu practici inovatoare de formare și învățare, care se vor baza în mare parte pe platformă digitală și instrumente interactive. Prin urmare, elevii trebuie să fie implicați și să se familiarizeze cu dinamica edutainmentului. (învățarea distractivă)

### Abordări de învățare

Metodologia se bazează în mare măsură pe interacțiune și instrumente digitale, cu aplicarea principiilor edutainmentului (învățării distractive), combinând învățarea cu activități distractive. Principala preocupare și accent pe parcursul întregii noastre cursuri de formare este accesibilitatea, pentru cea mai largă gamă de utilizatori cu cerințe specifice de acces. De aceea încercăm să luăm în considerare acest lucru în fiecare instrument și metodologie propuse. Acest set de instrumente arată că mediul și procesele de învățare sunt accesibile pentru anumite grupuri țintă. Acesta oferă evaluări ale anumitor instrumente de predare și posibilele limitări ale acestora în ceea ce privește utilizatorii cu diferite dizabilități și evidențiază eventualele îmbunătățiri sau modificări de făcut.

#### Învățarea distractivă

Cuvântul edutainment este un neologism care combină cei doi termeni „educație” și „divertisment” și se referă la orice conținut educațional realizat într-o formă care distrează. Acesta este, de fapt, firul comun al întregului proiect. **Aplicația web bazată pe jocuri**, va sprijini studenții în studiile lor și este structurată cu această abordare, pentru a face învățarea mai captivantă și mai distractivă. Toate activitățile și instrumentele propuse se bazează pe **învățarea prin practică, lucru în grup, participări active și instruire practică**, atât în prezență, cât și în timpul învățării la distanță.

#### Învățarea bazată pe locație

Educația bazată pe locație este o abordare de învățare imersivă care profită de geografie pentru a crea o învățare personalizată semnificativă și captivantă pentru studenți. Încurajează conexiunea elevilor cu locația și poate crea parteneriate eficiente între școli și comunități: **abordarea bazată pe locație se așteaptă ca elevii și personalul școlii să fie implicați și angajați în rezolvarea problemelor turistice locale**. Activitățile bazate pe locație pot spori realizările elevilor în ceea ce privește vitalitatea ecologică, socială și economică.

**Jocuri fără bariere** se potrivește acestei paradigme de învățare, deoarece le va oferi elevilor, instrumentele și cunoștințele necesare pentru a proiecta și implementa soluții mai bune și mai accesibile pentru comunitățile lor locale. În plus, programul oferă studenților șansa de a-și aplica cunoștințele într-un scenariu captivant (așa cum este prezentat în aplicația web bazată pe joc) și permite școlilor și profesorilor să previzioneze și să implementeze cunoștințele prin **învățare experiențială și bazată pe proiecte**.

#### Învățare imersivă

**Învățarea imersivă** este o metodologie în care studenții sunt inserați într-un mediu artificial sau simulat, în care contextul le permite cursanților să obțină o

	<p>experiență interactivă. Combinată cu abordarea <b>învățării prin practică</b>, învățarea imersivă îi permite elevului să extragă noțiunile din situații reale (sau simulate).</p> <p>Acesta este unul dintre principiile de bază ale aplicației web bazate pe jocuri <b>„Jocuri fără bariere”</b>, în care <b>învățarea și povestirea bazate pe scenarii</b> îi ajută pe elevi să dobândească cunoștințe și să-și dezvolte abilitățile soft. În învățarea imersivă, mediul în care sunt cufundați studenții ar putea fi virtual sau real: primul este cazul aplicației noastre web, de exemplu, al doilea ar putea fi pus în aplicare cu jocuri de rol.</p>
<p><b>Învățare prin experiență</b></p>	<p><b>Învățarea experiențială</b> este o abordare care se așteaptă ca curriculumul studenților să fie îmbogățit cu învățare bazată pe proiecte, stagii, activități extrașcolare în care studenții sunt martori directi la relevanța conținutului academic și dezvoltă simultan gândirea critică, comunicarea, colaborarea și creativitatea.</p> <p>În <b>Jocuri fără bariere</b>, atât aplicația web bazată pe jocuri, cât și unitățile de învățare sunt construite pe baza unei abordări de învățare prin experiență, pentru a oferi studenților soluții eficiente pentru situațiile și problemele din viața reală cu care s-ar putea confrunta.</p>

## Comunicații accesibile: instrumente și sfaturi

Aici sugerăm câteva „instrumente și sfaturi” pentru profesori despre cum să predea elevilor cu diferite dizabilități senzoriale sau motorii și/sau dificultăți de învățare sau neurodiversitate. Scopul ar trebui să fie acela de a permite tuturor elevilor, inclusiv celor cu dizabilități, să participe la experiențe de învățare activă în cea mai mare măsură posibilă. Instrumentele de predare pot include utilizarea de tablete și instrumente software specializate, ajutoare vizuale și dispozitive de asistență, dar există și soluții „low tech” pentru a sprijini învățarea. Desigur, în unele situații, sprijinul individual pentru studenți poate fi oferit și de un asistent didactic sau alt ajutor cu abilități adecvate.

### Pentru elevii cu deficiențe de vedere și/sau dificultăți de citire:

- Luați în considerare designul, schema de culori, aspectul și iluminarea sălii de clasă. Folosiți culori contrastante și evitați marginile ascuțite. Așezați echipamentul elevilor la o înălțime unde este ușor de atins și de utilizat. Evitați dezordinea și aranjați mobilierul pentru a permite o mișcare ușoară și sigură.
- Folosiți întotdeauna prenumele elevilor cu deficiențe de vedere atunci când vă adresați acestora.
- Oferiți o descriere verbală a imaginilor, de ex. la prezentarea diapozitivelor PowerPoint
- Nu vă bazați pe comunicarea non-verbală, gesturi etc.
- Folosiți fonturi de text mari pentru prezentări.
- Scrieți pe tablă sau cartonașe cu litere mari atunci când utilizați pixuri.
- Nu scrieți cu MAJUSCULE, deoarece acest lucru dă forme de cuvinte care pot fi dificil de citit pentru unii oameni - Folosiți doar o majusculă la începutul unei propoziții.
- Asigurați-vă că utilizați culori puternice, contrastante.
- Folosiți combinații de culori care se potrivesc elevilor care sunt daltonici, dacă există.

- Pentru elevii care sunt orbi sau au o vedere foarte slabă, poate fi necesar ca o persoană văzătoare să le descrie ceea ce se întâmplă. Această „descriere audio” poate fi făcută șoptind dacă sunt apropiați sau folosind un microfon pentru difuzor și căști pentru elev(i).
- Luați în considerare ca elevul (elevii) să fie aproape de profesor și de mijloacele didactice.
- Includeți modele tactile și permiteți elevilor să manipuleze obiecte, atunci când este posibil.
- Folosiți mirosul și gustul acolo unde este posibil în predarea dumneavoastră.
- Folosiți mișcarea corpului, de ex. aplaudarea și jocurile de ritm ca parte a predării dvs.
- Furnizați copii tipărite ale prezentărilor de diapozitive, pentru studiu ulterior.

### **Câteva resurse utile: (Poți găsi și mai multe în limba ta)**

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

<https://www.education.udel.edu/wp-content/uploads/2013/01/VisuallyImpairments.pdf>

<https://www.weareteachers.com/teaching-blind-students-visually-impaired/>

### **Pentru elevii cu deficiențe de auz și vorbire și/sau dificultăți de înțelegere (sau care nu cunosc foarte bine limba de predare):**

- Luați în considerare modalități de a reduce zgomotul exterior.
- Asigurați-vă că sala de clasă este liniștită. Opriți aparatele care pot deranja, dacă este posibil.
- Așezați elevul(i) aproape de profesor și de mijloacele didactice.
- Să aibă iluminare bună, astfel încât profesorul și colegii să poată fi văzuți cu ușurință.
- Înfrunțați studenții și folosiți un discurs clar în orice moment pentru a permite citirea pe buze.
- Mentineți contactul vizual.
- Folosiți propoziții scurte.
- Folosiți un limbaj simplu (- așa cum ați face atunci când faceți un text de „Lectură ușoară”).
- Folosiți o tablă albă, un proiector de diapozitive sau hârtie și pixuri mari pentru a scrie punctele cheie.
- Afișați videoclipuri și videoclipuri cu subtitrări în limbajul semnelor, dacă este posibil.
- Utilizați un sistem de îmbunătățire a auzului cu microfon și difuzor sau microfon și sistem de buclă auditivă pentru elevii care folosesc aparate auditive.
- Să aveți la dispoziție creion și hârtie pentru ca elevul(i) să comunice dacă nu poate vorbi sau au vorbire dezarticulată
- Profesorii pot lua în considerare învățarea limbajului semnelor

### **Câteva resurse utile: (Poți găsi și mai multe în limba ta)**

[https://deafunity.org/article\\_interview/7-teaching-strategies-to-empower-deaf-students/](https://deafunity.org/article_interview/7-teaching-strategies-to-empower-deaf-students/)

Accesibilitate la clasă pentru studenții surzi sau cu probleme de auz

[https://www.chs.ca/sites/default/files/mhg\\_images/CHS003\\_AccessibilityGuide\\_EN\\_APPROVED.PDF](https://www.chs.ca/sites/default/files/mhg_images/CHS003_AccessibilityGuide_EN_APPROVED.PDF)

### **Pentru elevii cu spectru autist sau cu neurodiversitate**

Luați în considerare designul, schema de culori, aspectul și iluminarea sălii de clasă. Utilizați o schemă de culori contrastantă, dar fără multe culori. Evitați marginile ascuțite. Așezați echipamentul elevilor la o înălțime unde este ușor de atins și de utilizat. Evitați dezordinea și aranjați mobilierul pentru a permite o mișcare ușoară și sigură.

- Înainte de începerea orei, faceți o schiță/introducere, explicați ce va avea loc, împărțind sesiunea în pași clari și simpli și spuneți cât timp va dura.
- Dacă sesiunea se desfășoară într-un mediu necunoscut, acordați-vă puțin timp pentru a explica locul și, de asemenea, orice echipament care va fi folosit în lecție.
- Fiți conștienți de tulburările senzoriale - lumini strălucitoare sau intermitente, mirosuri puternice, zgomot, ecouri... și reduceți-le pe cât posibil.

- Folosiți mijloace vizuale.
- Folosiți un limbaj direct, nu vă bazați pe indicii non-verbale.
- Păstrați instrucțiunile simple și urmați pași simpli. După fiecare pas, spuneți ce se va întâmpla în continuare.
- Luați pauze pentru băuturi, toaletă și gustări - și pentru a reduce stresul și oboseala.

**Câteva resurse utile:** (Poți găsi și mai multe în limba ta)

<https://autismpoint.com/tips-teaching-autism/>

<https://suelarkey.com.au/tip-sheet/>

<https://www.valueablenetwork.eu/video-gallery>

## Instrumente și metodologii

### Activități de lucru în grup

Există mai multe activități care vor fi desfășurate prin împărțirea clasei în grupuri mici, pentru a promova colaborarea, comunicarea și dezvoltarea gândirii critice.

De asemenea, puteți aplica elemente din aplicații de jocuri activităților de lucru în grup, de exemplu prin promovarea concurenței între grupuri sau făcându-le să voteze cel mai bun rezultat și să ofere un clasament.

#### Brainstorming

Tehnica de creativitate prin care se depun eforturi pentru a găsi o concluzie pentru o anumită problemă prin strângerea unei liste de idei contribuite spontan de membrii acesteia. Brainstormingul poate fi realizat cu ajutorul diverselor instrumente precum post-it, pânză, markere, tablă, slide-uri Power Point..

#### Cum să faci brainstorming în clasă?

**Timp estimat: 1h**

- **Împărțiți elevii în grupuri** (4/5 persoane în fiecare grupă).
- **Supune atenției elevilor o întrebare/ problemă.** Cum ar fi „Cum ne putem asigura că promovăm un mediu accesibil?”
- **Setează un cronometru.** Brainstorming-ul funcționează cel mai bine atunci când oamenii știu că au o limită de timp de respectat.
- **Lăsați elevii să-și exprime gândurile, propunerile, ideile relevante.** Îi poți ajuta aici susținând exprimarea ideilor lor cu unele instrumente, precum canvas și post-it (când ești la clasă) sau platformă interactivă precum Mentimeter.com
- **Amintește-le de cele 4 reguli ale brainstorming-ului:**
  - 1) **Nu există idei stupide sau răspunsuri greșite.** Renunțați la critici: elevii ar trebui încurajați să-și împărtășească gândurile și ideile.
  - 2) **Cantitatea peste calitate.** Scopul aici este de a obține tot ce este mai bun din toate propunerile pentru a obține o nouă perspectivă
  - 3) **Construiți-vă scenariul pe ideile altora.** Cheia este să adoptați o abordare „suplimentară”.
  - 4) **Distrează-te!** Cu cât vă bucurați mai mult de proces, cu atât soluția va fi mai creativă
- Odată ce le-ați acordat elevilor suficient timp pentru a se exprima, **puteți modera brainstormingul pentru a-i ajuta să obțină soluții.** Puteți clasifica răspunsurile elevilor odată ce brainstorming-ul este încheiat și să îi ajutați să obțină sugestii și soluții utile.

<p><b>Activități de joc de rol</b></p>	<p>Activitățile de joc de roluri sunt cu adevărat utile pentru a dezvolta abilitățile soft și gândirea critică ale elevilor. Acest tip de exercițiu cere elevilor să își asume rolul unei persoane sau să joace o situație dată. Rolurile pot fi îndeplinite de către elevi individuali, în perechi sau în grupuri.</p> <p>Jocul de rol se bazează pe învățarea imersivă și va spori implicarea și participarea elevilor.</p> <p><b>Cum să desfășoare activități de joc de rol în clasă (exemplu)</b>  <b>Timp estimat: 1.30 h</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Căutați un text în care povestea unei situații în care cerințele de accesibilitate nu au fost respectate</li> <li>- <b>Împărțiți elevii în grupuri</b> (4/5 persoane în fiecare grupă).</li> <li>- Oferiți o copie tipărită a textului fiecărui <b>grup</b>. Rugați-i să o citească cu atenție.</li> <li>- <b>Atribuiți un rol</b> din poveste fiecărui grup.</li> <li>- Elevii trebuie <b>să recreeze situația</b>, observând comportamentul greșit și corectându-l. În acest fel, ei nu vor recunoaște doar ce este în neregulă în poveste: nivelul lor de înțelegere va merge mai adânc, deoarece vor interioriza norma și vor empatiza cu clientul.</li> </ul>
<p><b>Lucru de grup de studiu de caz / discuție deschisă</b></p>	<p>Pentru a oferi studenților câteva cunoștințe practice despre cum să se comporte cu clienții cu cerințe de accesibilitate, le puteți oferi studii de caz reale sau povești de analizat. În acest fel, ei vor aplica ceea ce învață și vor observa imediat valoarea adăugată a formării lor.</p> <p><b>Cum se efectuează un studiu de caz în grup în clasă (cu exemplu)</b>  <b>Timp estimat: 2h.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Împărțiți <b>studenții în grupuri</b> (4/5 persoane în fiecare grup).</li> <li>- Oferiți o copie tipărită a unei <b>lucrări/studiu de caz/articol</b> fiecărui <b>grup</b>. Rugați-i să o citească cu atenție.</li> <li>- Pune câteva <b>întrebări generale</b> despre aceasta (pentru a-și verifica înțelegerea textului)</li> <li>- Atribuiți un personaj/parte a poveștii fiecărui grup.</li> <li>- Rugați-i <b>să rescrie povestea</b> schimbând comportamentul subiectului care le-a fost repartizat. Obiectivul este de a <b>oferi un final mai bun</b>.</li> <li>- Odată ce au finalizat sarcina, cereți fiecărui grup <b>să numească un vorbitor</b> și să pregătească o prezentare de prezentare pentru a o prezenta clasei. Acest lucru le permite elevilor să performeze și să-și îmbunătățească abilitățile de vorbit în public</li> </ul>
<p><b>Gamificare (Jocuri educative)</b></p> <p>Gamificare înseamnă aplicarea elementelor tipice ale jocului în alte domenii de activitate. Cele mai comune elemente sunt punctele, insignele, recompensele și obiectivele cronometrate. Un exemplu clasic poate fi găsit în aplicațiile și platformele de învățare. Duolingo, de exemplu, este o aplicație de educație lingvistică bazată pe deplin pe mecanica de gamificare, ceea ce subliniază acordarea de multă importanță aspectelor vizuale. (Vezi: <a href="https://www.duolingo.com/">https://www.duolingo.com/</a>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cum să crezi o experiență de învățare gamificată pentru clasa ta?</li> </ul> <p>Oamenii cred adesea că jocurile educative trebuie să includă utilizarea jocurilor video sau a aplicațiilor bazate pe web. Adesea este adevărat (ca și în cazul aplicației web bazate pe joc pe care am creat-o pentru această cale), deoarece limbajele media sunt mai potrivite pentru experiențele gamificate. Dar există atât de multe tehnici și instrumente de folosit pentru a crea un mediu captivant și captivant și în clasa ta.</p>	

<p><b>Puncte și insigne</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Configurați un sistem de puncte.</b></li> </ul> <p>Câștigul de puncte îi motivează pe oameni și îi ajută să se simtă răsplătiți pentru eforturile lor. Puteți transforma momentele de testare în momente distractive: la sfârșitul fiecărei ore, setați un moment pentru a testa și verifica cunoștințele elevilor cu unele instrumente interactive, cum ar fi Mentimeter sau Kahoot. (Consultați Instrumente interactive, mai jos).</p> <p>... <b>Cum să?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Împărțiți clasa în <b>grupuri/echipe</b></li> <li>• Propune <b>4/5 propoziții/întrebări</b>. Elevii trebuie să stabilească dacă sunt adevărate sau false</li> <li>• <b>Păstrează-le scorul</b> și selectează echipa câștigătoare.</li> <li>• <b>Atribuiți insigne de participare</b></li> </ul> <p>Pe lângă puncte și scoruri, puteți recompensa realizările elevilor prin crearea de insigne pentru activități și abilități specifice. Atribuirea de insigne pentru participare, abilități de comunicare sau alte motive vă va ajuta să creați un mediu mai incluziv, în care fiecare este recompensat pentru realizările sale specifice.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Proгноza recompense</b></li> </ul> <p>În plus, puteți crea câteva recompense pe care studenții să le ajungă la sfârșitul diferitelor cursuri. De exemplu, diferite premii pentru studenții care ajung pe podium.</p>
<p><b>Obiective cronometrate</b></p>	<p>Obiectivele programate fac experiența de învățare mai captivantă. Stabilirea obiectivelor îi ajută pe elevi să fie responsabili pentru acțiunile lor, iar sincronizarea progresului le va crește abilitățile de management.</p> <p>... <b>Cum să?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Setați un cronometru</b> pentru activitățile din clasă și de grup (asigurați-vă că elevii îl pot accesa)</li> <li>• <b>Stabiliți un timp rezonabil pentru îndeplinirea sarcinilor atribuite.</b> De exemplu, este posibil ca pentru a pregăti un pitch de prezentare, acestea ar putea necesita mai mult de 10 minute.</li> <li>• Pentru a promova învățarea incluzivă, informați elevii că <b>sincronizarea nu afectează evaluarea</b>. Obiectivele programate sunt folosite în principal pentru a implica studenții și pentru a le stimula participarea.</li> </ul>
<p><b>Crează misiune</b></p>	<p>Provocările și misiunile cresc motivația. Le puteți integra cu ușurință în cursul dvs. transformându-vă obiectivul de învățare în misiuni și creând o poveste (de exemplu, urmând împărțirea subiectelor prezentate în aplicația web bazată pe joc).</p>
<p><b>Instrumente și platforme interactive</b></p> <p>Instrumentele și platformele interactive sunt instrumente excelente pentru a îmbunătăți participarea și pentru a face posibilă învățarea gamificată. Instrumentele tehnologice și bazate pe cloud, cum ar fi Mentimeter sau Quizlet, pot fi folosite atât în prezentă, cât și în învățământ la distanță, făcându-i pe toți elevii să se simtă conectați și în același loc</p>	
<p><b>Mentimeter</b></p>	<p><b>Mentimeter</b> este o platformă interactivă de prezentare care vă permite să creați chestionare, jocuri, sondaje. Poate fi folosit pentru a activa experiența gamificată în clasa dvs.</p>

	<p><b>Când să-l folosești?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>În clasă</b>, pentru a verifica progresul elevilor și a le testa cunoștințele prin crearea unui test captivant și participativ</li> <li>- <b>În timp ce desfășurați activități de lucru în grup</b>: puteți crea chestionare și testare pe platformă, puteți împărtăși elevii în echipe și îi puteți pune să concureze împreună, în timp real</li> <li>- <b>Pentru a permite brainstormingul</b>. Când markerii și postarea nu sunt o opțiune, puteți utiliza funcția „<b>Tag Cloud</b>” sau „<b>Open Question</b>” pentru a colecta opiniile și ideile elevilor.</li> </ul> <p><b>Pro:</b> Vă permite să aveți feedback în timp real și să promovați un mediu antrenant. De asemenea, mai multe funcții sunt disponibile în versiunea gratuită</p> <p><b>Contra:</b> Există doar o versiune în limba engleză</p> <p>Link: <a href="https://www.mentimeter.com">https://www.mentimeter.com</a>          Declarație de accesibilitate Mentimeter: <a href="https://www.mentimeter.com/accessibility">https://www.mentimeter.com/accessibility</a></p>
<p><b>Kahoot</b></p>	<p><b>Kahoot</b> este o platformă de colaborare online pentru dezvoltarea de jocuri de învățare pentru elevi, cursanți și locuri de muncă. Poate fi folosit pentru brainstorming la întâlniri virtuale sau în persoană, pentru sortarea, clasarea și votarea ideilor și pentru realizarea de prezentări interactive.</p> <p><b>Când să-l folosești?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pentru a permite brainstormingul. Pentru a efectua sondaje interactive și a face prezentări interactive, pentru învățare la distanță sau în prezență.</li> </ul> <p><b>Pro:</b> Are mai multe caracteristici și este deosebit de ușor de utilizat</p> <p><b>Contra:</b> Îmbunătățirile și actualizările frecvente pot crea imprevizibilitate și confuzie</p> <p>Link: <a href="https://kahoot.com/">https://kahoot.com/</a></p> <p>Declarație „Obiective de accesibilitate”: <a href="https://kahoot.com/accessibility-policy/">https://kahoot.com/accessibility-policy/</a>          Site-ul web afirmă: „Ne propunem să fim conformi cu Ghidul de accesibilitate a conținutului web (WCAG) versiunea 2.1 (<a href="https://www.w3.org/TR/2018/REC-WCAG21-20180605/">https://www.w3.org/TR/2018/REC-WCAG21-20180605/</a>), la un nivel de conformitate AA” – dar nu există nici un rezultat al testului sau acreditare.</p>
<p><b>Mural</b></p>	<p><b>Muralul</b> este un instrument online pentru colaborare și împărtășire de idei.</p> <p><b>Când să-l folosești?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pentru a activa brainstormingul. Puteți folosi pânza propusă pe Mural direct în aplicație sau le puteți descărca pentru a le folosi în activități de brainstorming de prezență.</li> </ul> <p><b>Pro:</b> Vă permite să facilitați brainstormingul și să vă ofere sugestii și idei practice</p> <p><b>Contra:</b> versiunea gratuită nu include multe caracteristici</p> <p>Link: <a href="https://www.mural.co/">https://www.mural.co/</a></p> <p>Declarație de accesibilitate murală <a href="https://support.mural.co/en/articles/4831483-accessibility-statement">https://support.mural.co/en/articles/4831483-accessibility-statement</a></p>
<p><b>Quizlet</b></p>	<p><b>Quizlet</b> oferă o platformă pentru ca elevii și profesorii să creeze și să le partajeze propriile materiale de învățare, inclusiv carduri și diagrame.</p>

	<p><b>Când să-l folosești?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>În clasă</b>, pentru a crea experiențe de învățare bazate pe jocuri pentru elevii tăi</li> <li>- <b>Acasă</b>, ca instrument de sprijin și de a permite elevilor să studieze împreună cu flashcard-uri</li> </ul> <p><b>Pro:</b> este un instrument potrivit atât pentru studiul individual al elevilor, cât și pentru ca profesorul să angajeze clasa cu experiență gamificată</p> <p><b>Contra:</b> versiunea gratuită nu vă permite să experimentați o mulțime de funcții</p> <p>Link: <a href="https://quizlet.com/en-gb">https://quizlet.com/en-gb</a></p> <p>În prezent, nu există o declarație de accesibilitate pe site-ul web Quizlet. ENAT a evaluat Pagina de ajutor a Quizlet folosind un instrument automat de verificare a accesibilității web, care a arătat că site-ul web nu îndeplinește regulile WCAG nivel 2.1 AA:  <a href="https://ace.accessibe.com/?website=https://help.quizlet.com">https://ace.accessibe.com/?website=https://help.quizlet.com</a></p>
<p><b>Padlet</b></p>	<p><b>Padlet</b> este un instrument digital care poate ajuta profesorii și studenții în sala de clasă și nu numai, oferind un loc unic pentru un buletin. Aceasta în forma sa cea mai de bază.</p> <p><b>Când să-l folosești?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pentru a prezenta imagini, link-uri, videoclipuri și documente, toate plasate pe un buletin public care poate fi făcut public sau privat.</li> <li>- Pentru a facilita brainstorming, în sala de clasă sau de la distanță</li> <li>- Ca instrument de auto-studiu</li> </ul> <p><b>Pro:</b> foarte simplu de utilizat</p> <p><b>Contra:</b> versiunea gratuită vă permite doar să creați maximum 3 cărți</p> <p>Link: <a href="http://padlet.com">http://padlet.com</a></p>
<p><b>Google Jamboard</b></p>	<p><b>Google Jamboard</b> le permite profesorilor să interacționeze cu elevii cu o experiență de tip tablă albă, cum ar fi Padlet. Este, în esență, o tablă digitală gigantică care poate fi folosită de orice profesor pentru orice materie, ceea ce o face un instrument excelent pentru școli.</p> <p><b>Când să-l folosești?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pentru a prezenta imagini, link-uri, videoclipuri și documente în timpul lecțiilor de la distanță sau când utilizați o tablă interactivă (cum ar fi IWB)</li> <li>- Pentru a facilita brainstorming, în clasă sau de la distanță</li> </ul> <p>Link: <a href="https://jamboard.google.com">https://jamboard.google.com</a></p>
<p><b>Wordwall</b></p>	<p><b>Wordwall</b> poate fi folosit pentru a crea atât activități interactive, cât și activități imprimabile. Interactivele sunt redactate pe orice dispozitiv compatibil web, cum ar fi un computer, o tabletă, un telefon sau o tablă interactivă. Ele pot fi jucate individual de către elevi sau pot fi conduse de profesori, elevii care fac pe rând în fața clasei.</p> <p><b>Când să-l folosești?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Să pregătească activități pentru studiu individual și teme</li> <li>- Pentru a pregăti documente tipărite care pot fi folosite ca însoțitor pentru activitățile interactive sau ca activități de sine stătătoare.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pentru a crea activități interactive, reproduse pe orice dispozitiv conectat la web, cum ar fi un computer, tabletă, telefon sau tablă interactivă.</li> </ul> <p>Link: <a href="https://wordwall.net/">https://wordwall.net/</a></p>
<p><b>Instrumente de prezentare</b></p> <p>Instrumentele de prezentare sunt utile pentru a vă sprijini predarea cu câteva exemple vizuale și fișe prealabile. Ele pot fi folosite în clasă (cu ajutorul unui proiector sau a unei plăci digitale), în învățământul la distanță sau ca resursă pentru studiul individual al elevilor.</p> <p>Există o gamă largă de instrumente de prezentare de utilizat – cu atât mai mult acum că activitățile de învățământ la distanță au fost adoptate pe scară largă din cauza pandemiei de COVID-19.</p> <p><b>• Cum să alegi instrumentul care se potrivește cel mai bine nevoilor tale?</b></p> <p>Câteva sugestii:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Căutați aplicația care face disponibile <b>șabloane pre-construite</b>.</li> <li>- Verificați dacă permit opțiuni de <b>partajare și colaborare</b>. Mai multe instrumente de prezentare sunt conectate la platforma de colaborare la distanță (cum ar fi, de exemplu, Google Classroom), pentru a permite oamenilor să coediteze documentul.</li> <li>- Luați în considerare importanța <b>suportului media</b>: majoritatea instrumentelor acceptă o varietate de fișiere media (clipuri YouTube, imagini, audio...)</li> <li>- Fiți conștienți de importanța <b>opțiunilor de prezentare</b>: modul prezentator ar trebui să fie standard pe Power Point, dar este posibil să găsiți și instrumente de prezentare care vă permit să inserați sondaje și să verificați analizele.</li> </ul>	
<p><b>Power Point</b></p>	<p><b>Power Point</b> este un instrument de prezentare larg cunoscut pentru a produce prezentări de diapozitive care pot conține text, grafică, sunet, filme, hyperlinkuri și alte obiecte. De asemenea, permite utilizatorilor să adauge animație și efecte elementelor de prezentare de diapozitive.</p> <p>Link: <a href="https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-365/powerpoint">https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-365/powerpoint</a></p> <p>Microsoft Office 2016 Power Point are instrumente de accesibilitate încorporate care pot asigura accesibilitatea unei versiuni PDF salvate a diapozitivelor (de exemplu, permițând linkuri funcționale, descrieri ale imaginilor și text care poate fi citit).</p>
<p><b>Sway Legănare</b></p>	<p><b>Sway</b> este o aplicație digitală de povestire. Este bazat pe web și poate fi folosit pentru a crea rapoarte interactive, prezentări, buletine informative sau materiale digitale.</p> <p>Link: <a href="https://sway.office.com/">https://sway.office.com/</a></p>
<p><b>Canva</b></p>	<p><b>Canva</b> este un instrument de prezentare prin drag-and-drop care vă permite să creați prezentări elaborate, începând cu machete prefabricate. De asemenea, vă oferă acces la un <b>stoc larg de imagini</b> și conținut media.</p> <p>Link: <a href="https://www.canva.com/en_gb/">https://www.canva.com/en_gb/</a></p> <p>Platforma Canvas a fost construită folosind cele mai moderne tehnologii HTML și CSS și se angajează să respecte Inițiativa de accesibilitate web a W3C și ghidurile USSection 508 (accesibilitatea web).</p> <p>Vedeți mai multe informații despre șablonul de accesibilitate pentru produse voluntare Canvas. (<a href="#">Canvas Voluntary Product Accessibility Template</a>)</p> <p>Puteți citi mai multe despre cele mai recente îmbunătățiri de accesibilitate și caracteristici în <a href="#">Canvas Product Release Notes</a>.</p>

Trusa de instrumente pentru profesor			
Obiective (Intrări)	Tehnici eficiente	Metode/Instrumente sugerate la prezenta fizica	Metode/Instrumente sugerate-online
<b>Aveți elevii implicați și participativi</b>	Utilizați o varietate de abordări și metodologii	Activități de lucru în grup Atelier practic	<a href="#">Mural</a> <a href="#">Mentimeter</a> <a href="#">Kahoot</a> Whiteboard
<b>Transferați cunoștințele într-un mod eficient</b>	Prezentați scurt și simplu, cu instrucțiuni clare despre cum se efectuează exercițiile și activitățile propuse Bazați-vă pe o prezentare cu concepte fundamentale, pe care elevii le pot folosi pentru fișele lor	Power Point PDF Sway	
<b>Oferiți exemple practice</b>	Pregătiți în prealabil cazurile și exemplele, cerând elevilor să le analizeze ca activitate	Tipăriți articolele /studiile de caz pentru a le distribui elevilor din clasă Istoricul cazului video	Distribuiți articolele elevilor înainte de oră Istoricul cazului video
<b>Achiziția limbajului media</b>	Promovați utilizarea instrumentelor digitale pentru ca elevii să își prezinte rezultatele	PowerPoint Mentimeter Canva	
<b>Asigurați-vă că ați stabilit principalele concepte</b>	Repetati și recapitulați la sfârșitul fiecărei ore Lăsați studenților timp să pună întrebări la sfârșitul fiecărui modul	Slide „Recapitulare”. Tabla de scris Întrebare „parcare”	Recap Slide Mentimeter

Instrumente didactice: listă de verificare și sugestii	
<b>Instrumente</b>	<p><b>Predarea în prezența fizică</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Instrumente de prezentare</u>, cum ar fi PowerPoint sau Sway, pentru a ajuta elevii să memoreze mai bine conceptele și să ofere fișe gata de utilizat</li> <li>- <u>Instrumente de colaborare</u>, pentru promovarea și desfășurarea activităților de lucru în grup. Ceea ce vă sugerăm este să împărțiți clasa în grupuri mici (nu mai mult de 4/5 persoane per grup) și să organizați activități practice susținute cu ajutorul pânzei, post it, markere. Orice poate promova brainstormingul este bine acceptat!</li> </ul> <p><b>Învățământ la distanță</b></p>

	<p>Platformă de colaborare: odată cu pandemia, aproape fiecare școală a adoptat o platformă de învățământ la distanță. Asigurați-vă că cunoașteți toate funcțiile incluse în al dvs.: Puteți partaja ecranul? Există un chat sau un spațiu virtual unde studenții își pot pune întrebări și comentarii? Puteți crea mai multe săli pentru a permite studenților să lucreze în grupuri?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <u>Instrumente de prezentare</u>: puteți avea aceleași instrumente de prezentare utilizate pentru predarea în prezență. Doar asigurați-vă că puteți partaja ecranul și să prezentați conținut publicului dvs.</li><li>- <u>Instrumente colaborative</u>: învățarea la distanță nu înseamnă că nu poți avea interacțiune la clasă (și, în unele cazuri, platformele digitale ne pot ajuta și în crearea unor dinamici mai interactive de edutainment). Unele instrumente pe care le vom sugera sunt Mentimetru, Mural, Quizlet..</li></ul>
--	--

## Terminologie

Terminologie care trebuie utilizată în materialele de instruire ale proiectului, conținutul web etc.

TERMEN GENERAL care trebuie utilizat atunci când se face referire la o gamă mai largă de utilizatori cu cerințe de acces (inclusiv toată lumea):

Persoane cu dizabilități și/sau alte cerințe specifice de acces

În acest termen sunt incluse următoarele grupuri țintă:

- A. Persoanele cu dizabilități și
- B. Persoane cu alte cerințe specifice de acces

(A) Persoane cu dizabilități este termenul de folosit, atunci când ne referim la populația de persoane cu orice fel de deficiențe. (Folosim limbajul „oamenii în primul rând”)

Persoane cu x (unde x este numele deficienței sau stării de sănătate

**NOTA 1: Persoane cu mobilitate redusă** (PMR) – este utilizat în mod specific în sectoarele de transport de pasageri: aer/feroviar/feribot/autobuz și autocar – dar nu o folosim ca regulă generală deoarece nu este clar la ce grupuri se referă. (PMR-urile sunt definite conform codurilor IATA, dar chiar și acestea sunt foarte generale în unele domenii ale dizabilității).

(B) Sub termenul „persoane cu cerințe specifice de acces” sunt incluși mulți utilizatori, cum ar fi: persoane în vârstă (care ar putea avea probleme de sănătate sau deficiențe legate de vârstă), copii mici, părinți cu cărucioare, femei însărcinate, persoane cu răni, persoane care transportă mari și obiecte grele, persoane absente, persoane care nu vorbesc limba locală etc.

**NOTA 2:** Nu folosim expresia „nevoi de acces” sau „nevoi de accesibilitate”, deoarece cuvântul „nevoi” este destul de difuz și, în general, dorim să subliniem că persoanele au cerințe de acces, deoarece au dreptul la accesibilitate. (Când aveți drepturi, puteți stabili cerințe, dar atunci când aveți „nevoi”, acestea pot fi trecute cu vederea sau ignorate).

Pentru o mai bună înțelegere, grupurile țintă de mai sus sunt menționate și explicate mai jos în combinație cu diferitele deficiențe și alte cerințe specifice de acces.

### **În legătură cu: Abilități și caracteristici senzoriale**

Include:

a) Funcții de vedere, b) Funcții de auz, c) Funcții de atingere, d) Funcții de gust și funcții de miros

#### a) Vizualizarea funcțiilor

- persoane nevăzătoare sau permanent cu vedere parțială,
- persoane care sunt daltoniene,
- persoane cu o deficiență de vedere (temporară) din cauza, de exemplu, migrene, răni, vertij sau ochelari uitați;
- persoane aflate în medii întunecate sau pline de fum din cauza, de exemplu, întreruperi de curent, incendiu sau accidente

#### b) Funcții auditive

- persoane surde sau cu deficiențe de auz
- persoane aflate în medii zgomotoase.

#### c) Funcții tactile

- persoane cu simțul tactil afectat.

#### d) Funcții gustative și/sau olfactive

- persoane cu deficiențe ale gustului și/sau mirosului.

### **În legătură cu: Funcțiile sistemului imunologic: Alergii și hipersensibilitate**

- persoane care au reacții alergice sau hipersensibilitate la substanțe legate fie de contact, alimentație sau respirație
- toate persoanele care desfășoară activități în medii interioare, cu expunere la condiții climatice interioare nefavorabile
- toate persoanele expuse la condiții nefavorabile care afectează respirația, de ex. fum sau gaze nocive din cauza accidentelor.

### **În legătură cu: Abilități și caracteristici fizice:**

Include:

a) Mișcarea superioară și inferioară a corpului de mărimea corpului: mobilitate și atingere, dexteritate și putere de manipulare și rezistență;

- persoane cu dificultăți de mers, care folosesc cârje, persoane care utilizează proteze persoane cu leziuni, grăvide;
- persoane care folosesc un scaun cu rotile;
- persoane care utilizează (alte) dispozitive de mobilitate pe roți, de ex. părinți cu cărucioare, persoane cu bagaje pe roți, persoane care folosesc cărucioare etc.

- persoane cu probleme reduse de dexteritate, forță, rezistență sau echilibru, inclusiv copiii mici și persoanele în vârstă;
- persoane cu dexteritate redusă temporar din cauza rănirii. de exemplu. tăiați un deget sau încheietura mâinii răsucite;
- persoane foarte scunde, foarte înalte sau obezi, persoane care poartă obiecte mari sau țin în mână o umbrelă;
- persoane care au nevoie de spațiu pentru produse de asistență, câini de asistență sau dispozitive de mobilitate;

b) Funcții vocale și de vorbire – persoane cu tulburări de voce și de vorbire/persoane cu deficiență de vorbire.

### În legătură cu: **Abilitățile cognitive și sănătatea mintală sau alte probleme de înțelegere**

- persoane cu dificultăți de învățare, probleme de înțelegere, procesare sau utilizare a informațiilor
- persoane din spectrul autismului;
- persoane cu demență;
- persoane cu pierderi de memorie de scurtă durată;
- persoane cu dislexie;
- persoane cu probleme de sănătate mintală;
- persoane cu capacitatea cognitivă redusă temporară din cauza bolii sau a oboselii extreme;
- persoane lipsite de concentrare;
- persoane care nu înțeleg limba locală și persoane care folosesc pentru prima dată un mediu foarte complex și aglomerat.

## Surse și link-uri utile

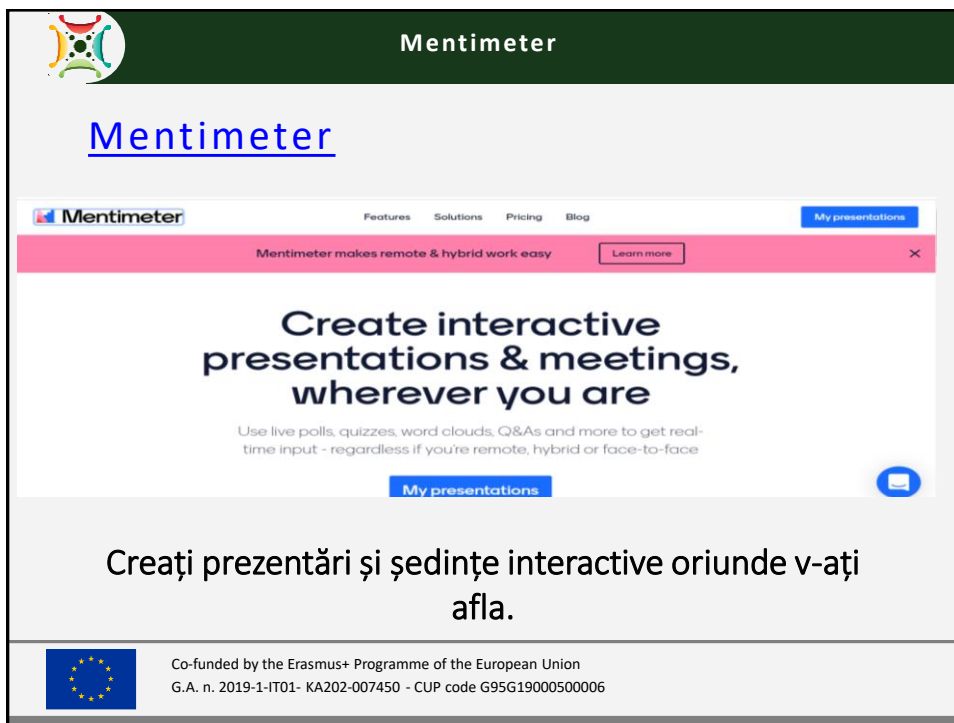
- “Brainstorming in the classroom”, <https://www.thoughtco.com/brainstorm-in-the-classroom-3111340>
- “What is Place-based Education and Why does it matter” <https://www.gettingsmart.com/wp-content/uploads/2017/02/What-is-Place-Based-Education-and-Why-Does-it-Matter-3.pdf>
- Presentation tools and Power Point Alternatives <https://zapier.com/blog/best-powerpoint-alternatives/>
- “Gamifying Learning Experience: Practical Implication and Outcomes” [https://www.researchgate.net/publication/256194365\\_Gamifying\\_Learning\\_Experiences\\_Practical\\_Implications\\_and\\_Outcomes](https://www.researchgate.net/publication/256194365_Gamifying_Learning_Experiences_Practical_Implications_and_Outcomes)
- “Addressing the needs of modern students: how gamification can improve learning experience” <https://www.exposit.com/blog/addressing-needs-modern-students-how-gamification-can-improve-learning-experience/>



## ANEXĂ - Adăugare la setul de instrumente







**Mentimeter**

## Mentimeter

Features Solutions Pricing Blog [My presentations](#)


Mentimeter makes remote & hybrid work easy [Learn more](#)

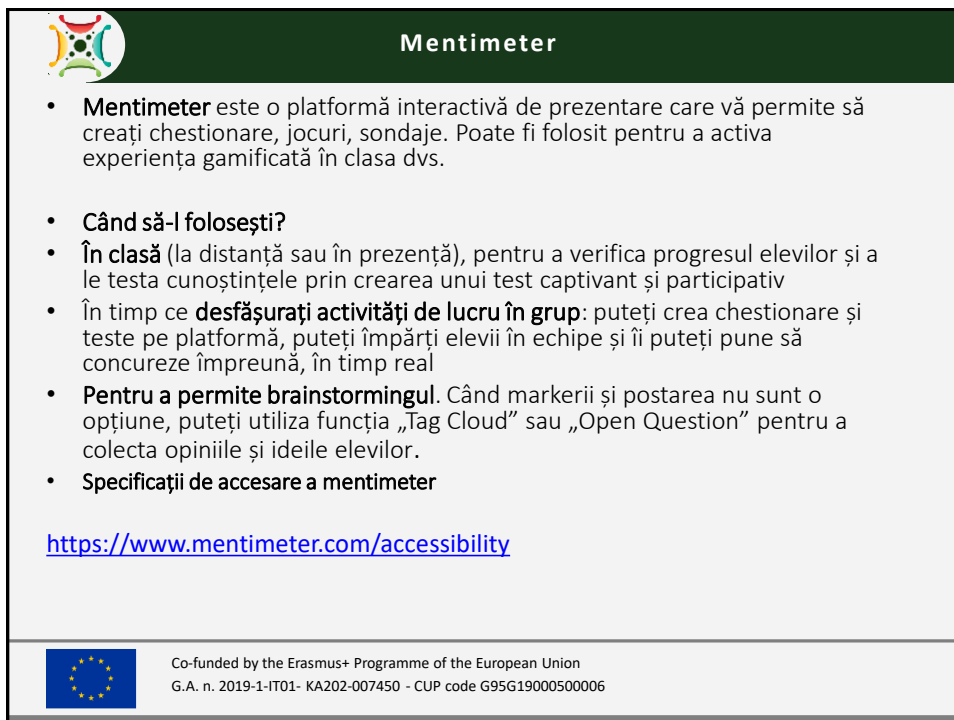
### Create interactive presentations & meetings, wherever you are

Use live polls, quizzes, word clouds, Q&As and more to get real-time input - regardless if you're remote, hybrid or face-to-face

[My presentations](#)

**Creați prezentări și ședințe interactive oriunde v-ați afla.**


 Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



**Mentimeter**

- **Mentimeter** este o platformă interactivă de prezentare care vă permite să creați chestionare, jocuri, sondaje. Poate fi folosit pentru a activa experiența gamificată în clasa dvs.
- **Când să-l folosești?**
- **În clasă** (la distanță sau în prezență), pentru a verifica progresul elevilor și a le testa cunoștințele prin crearea unui test captivant și participativ
- În timp ce **desfășurați activități de lucru în grup**: puteți crea chestionare și teste pe platformă, puteți împărți elevii în echipe și îi puteți pune să concureze împreună, în timp real
- **Pentru a permite brainstormingul.** Când markerii și postarea nu sunt o opțiune, puteți utiliza funcția „Tag Cloud” sau „Open Question” pentru a colecta opiniile și ideile elevilor.
- **Specificații de accesare a mentimeter**

<https://www.mentimeter.com/accessibility>

 Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

## Cum să - Mentimeter

### Cum să te abonezi?

- Faceți clic pe butonul din partea dreaptă a ecranului și **înregistrați-vă gratuit**. Dacă doriți, puteți adăuga o funcție de personalizare în contul dvs. abonându-vă cu o taxă lunară la programul educator

Creșteți gradul de implicare al elevilor în sala de clasă, cu planul care vi se potrivește

Boost engagement in the classroom with the plan that's right for you

Not a teacher or student? See Mentimeter [for Professionals](#)

Free	Basic	Pro	Campus	Custom
Try out Mentimeter to engage your audience.	The essentials for engaging your students.	All the power to customize your presentations.	An Enterprise solution tailored to your educational organization.	
<b>\$0</b> No credit card needed	<b>\$6.99/month</b> \$0.99/minute, one-time fee Price per presenter	<b>\$14.99/month</b> \$2.49/minute, one-time fee Price per presenter		
<a href="#">Get started</a>	<a href="#">Buy Basic</a>	<a href="#">Buy Pro</a>	<a href="#">Learn more</a>	<a href="#">Learn more</a>
<ul style="list-style-type: none"><li>+ Unlimited audience</li><li>+ Unlimited presentations</li><li>+ Up to 2 question slides</li><li>+ Up to 5 quiz slides</li></ul>	<b>All Free features, plus</b> <ul style="list-style-type: none"><li>+ Unlimited questions</li><li>+ Import presentations</li><li>+ Export results to Excel</li></ul>	<b>All Basic features, plus</b> <ul style="list-style-type: none"><li>+ Moderate the Q&amp;A</li><li>+ Add your custom design</li><li>+ Collect audience details</li></ul>	<b>All Pro features, plus</b> <ul style="list-style-type: none"><li>+ Single Sign-On</li><li>+ Shared templates</li><li>+ Success manager</li></ul>	

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

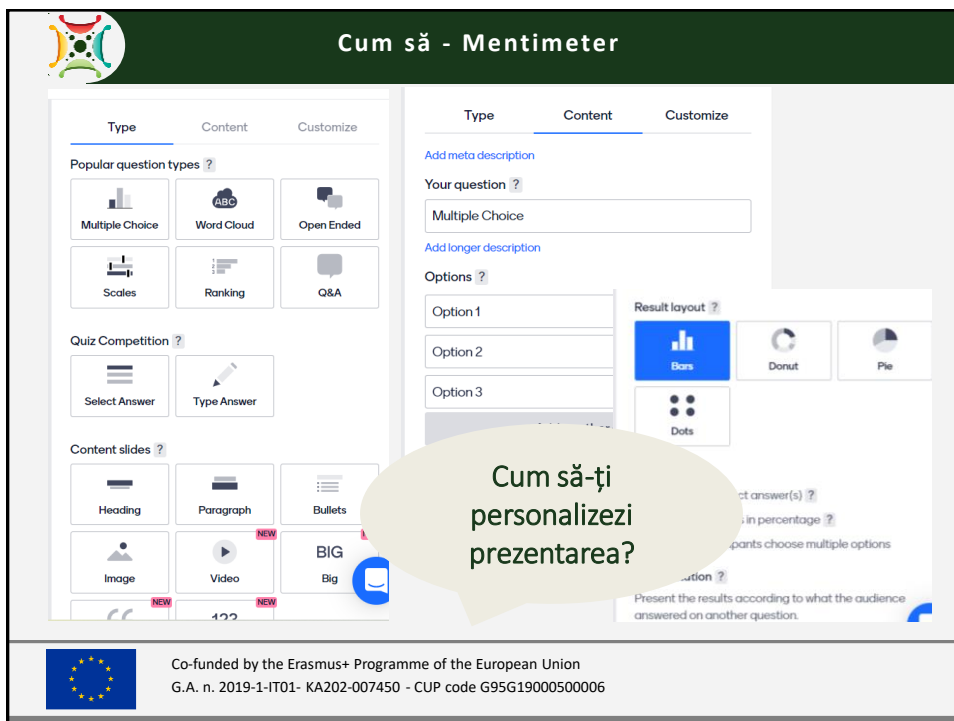
## Cum să - Mentimeter

Faceți clic pe „Prezentare nouă” pentru a începe

Alegeți un tip de diapozitive dintre numeroasele variante disponibile!

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

## Cum să - Mentimeter



The screenshot shows the Mentimeter interface with tabs for Type, Content, and Customize. Under 'Type', there are sections for 'Popular question types' (Multiple Choice, Word Cloud, Open Ended, Scales, Ranking, Q&A) and 'Quiz Competition' (Select Answer, Type Answer). Under 'Content slides', there are options for Heading, Paragraph, Bullets, Image, Video, and BIG. A speech bubble in the center contains the text: 'Cum să-ți personalizezi prezentarea?'.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

## Cum să - Mentimeter

- Puteți alege dintre diferite tipuri de **diapositive cu întrebări**:
- **Alegere multiplă**: participanții trebuie să aleagă un răspuns corect dintre trei sau mai multe
- **Nor de cuvinte (Wordcloud)**: fiecare participant introduce maximum 3 cuvinte conectate la un subiect comun. Răspunsurile date vor alcătui un „nor de etichete”
- **Răspuns deschis**: fiecare participant poate răspunde la întrebarea dată cu câteva rânduri
- **Scale**: participantul trebuie să voteze într-un mod asemănător cu scala Likert
- **Clasament**: participanții ar trebui să noteze răspunsurile clasându-le într-o ordine dată
- **Întrebări și răspunsuri**: întrebare simplă la care se răspunde cu o propoziție scurtă

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



## Cum să - Mentimeter

- Pentru a promova competiția și învățarea bazată pe joc în clasă, puteți **folosi slide-uri pentru concursuri**, unde participantul poate selecta sau introduce răspunsurile corecte. **Cu cât tastează mai repede răspunsul, cu atât va câștiga puncte suplimentare.**

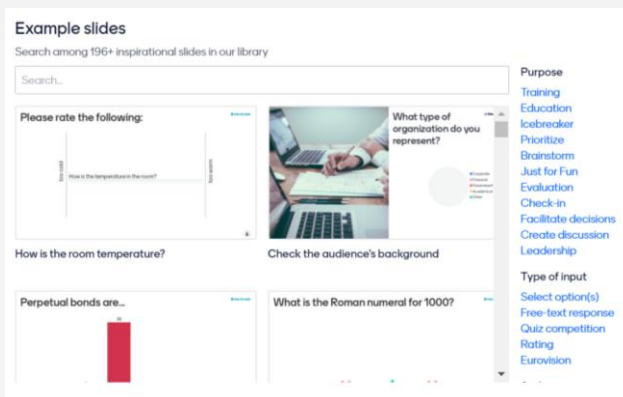


Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



## Cum să - Mentimeter

- Pentru a vă inspira, aruncați o privire la „**exemple de diapozitive**”: un set de sugestii de utilizare a testului și a diapozitivelor cu întrebări



**Example slides**  
Search among 196+ inspirational slides in our library

Search...

Please rate the following:  
How is the room temperature?

What type of organization do you represent?

Check the audience's background

Perpetual bonds are...

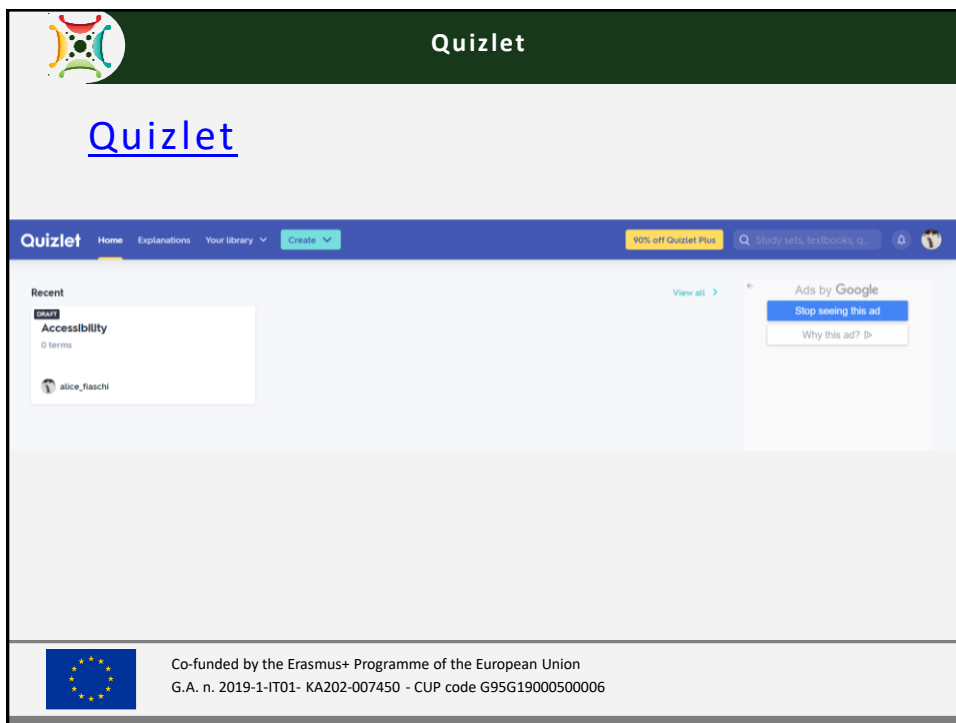
What is the Roman numeral for 1000?

**Purpose**  
Training  
Education  
Icebreaker  
Prioritize  
Brainstorm  
Just for Fun  
Evaluation  
Check-in  
Facilitate decisions  
Create discussion  
Leadership

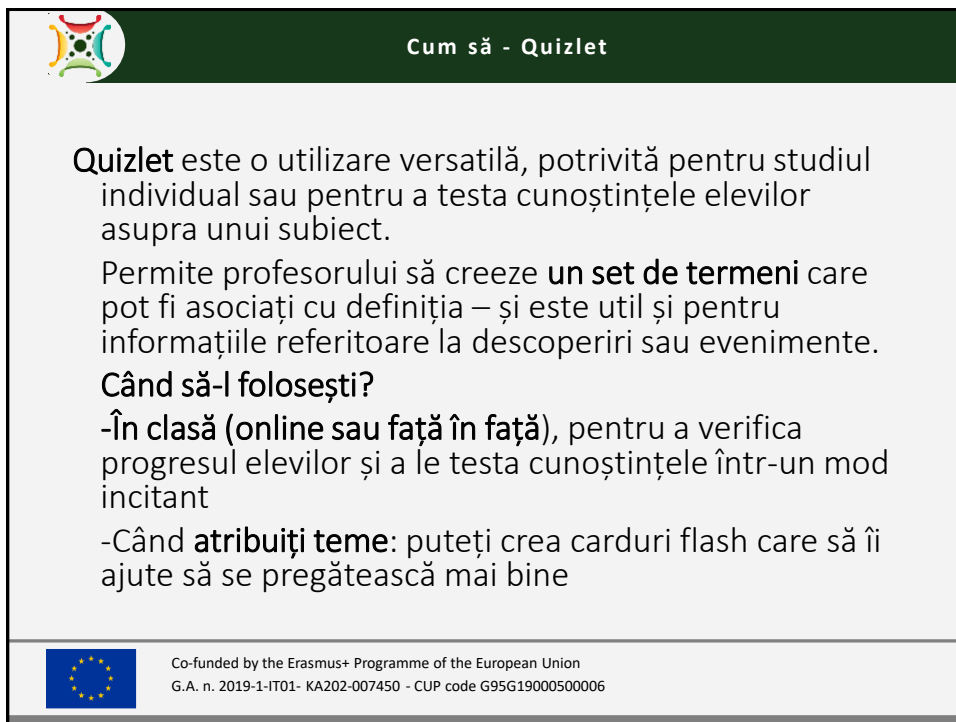
**Type of input**  
Select option(s)  
Free-text response  
Quiz competition  
Rating  
Eurovision



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



The screenshot shows the Quizlet website. At the top, there is a dark green header with the Quizlet logo and the word "Quizlet" in white. Below the header, the word "Quizlet" is written in a large, blue, serif font. A navigation bar contains links for "Home", "Explanations", "Your library", and "Create". There is a search bar with the text "study sets, textbook, q...". A "Recent" section shows a flashcard titled "Accessibility" with "0 terms" and a user profile "alice\_fiaschi". An advertisement for Google is visible on the right side. At the bottom, there is a European Union flag and the text: "Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006".



**Cum să - Quizlet**

**Quizlet** este o utilizare versatilă, potrivită pentru studiul individual sau pentru a testa cunoștințele elevilor asupra unui subiect.

Permite profesorului să creeze **un set de termeni** care pot fi asociați cu definiția – și este util și pentru informațiile referitoare la descoperiri sau evenimente.

**Când să-l folosești?**

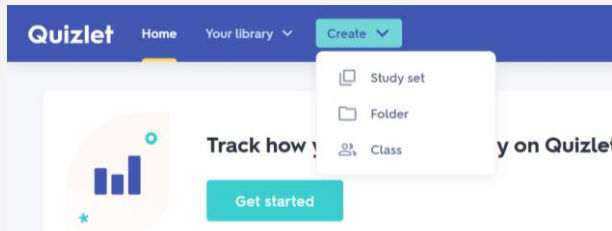
- În clasă (online sau față în față), pentru a verifica progresul elevilor și a le testa cunoștințele într-un mod incitant
- Când **atribuți teme**: puteți crea carduri flash care să îi ajute să se pregătească mai bine

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

## Cum să - Quizlet

### Cum să te abonezi?

- Faceți clic pe butonul din partea dreaptă sus a ecranului și **înregistrați-vă gratuit**. Dacă doriți, puteți adăuga o funcție de personalizare în contul dvs. abonându-vă la un program educator
- După înregistrare, puteți începe să vă creați setul de studiu făcând clic pe butonul „Începeți” sau „Creați”



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

## Cum să - Quizlet

### Create a new study set

Enter a title, like "Biology - Chapter 22: Evolution"

TITLE

Add a description...

DESCRIPTION

Începeți prin a crea un **kit de studiu** : va fi baza pentru a genera teste adevărate/false, teste de memorie și seturi de carduri flash

Introduceți **termeni și definiții** – și imagini dacă doriți



1

Enter term

TERM

Enter definition


DEFINITION

2

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

## Cum să - Quizlet

### 1. Folosiți carduri pentru a studia



**GWB example**

STUDY


- Flashcards
- Learn
- Write
- Spell
- Test

Play

- Match
- Gravity
- Live

Universal Design

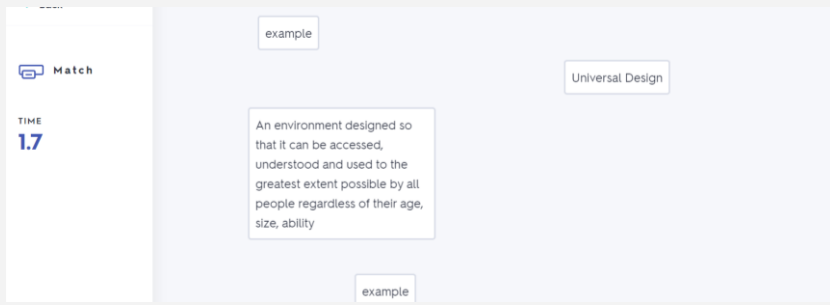
Un mediu conceput astfel încât să poată fi accesat, înțeles și utilizat în cea mai mare măsură posibilă de către toți oamenii, indiferent de vârstă, mărime, capacitate.



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

## Cum să - Quizlet

### 2. Joacă-te cu opțiunile de potrivire



Match

TIME 1.7


example

Universal Design

An environment designed so that it can be accessed, understood and used to the greatest extent possible by all people regardless of their age, size, ability

example

Dacă faceți clic pe „Potrivire”, sistemul va crea automat un set de carduri de memorie potrivite pentru dvs., pornind de la kitul de studiu pe care l-ați creat în prealabil. Puteți oferi linkul elevilor dvs. pentru a-i implica într-un alt tip de activitate de învățare.



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

## Cum să - Quizlet

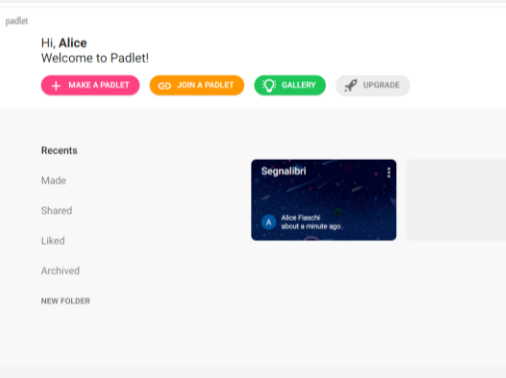
### 3. Creați-vă testele



Dacă faceți clic pe „Test”, sistemul vă va crea automat unul, pornind de la kitul de studiu pe care l-ați creat

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

## Padlet



**Padlet** este un instrument foarte util pentru a implica studenții în brainstorming-virtual (sau fizic)-: funcționează ca o tablă digitală unde toată lumea își poate împărtăși gândurile și ideile!

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

## Cum să- Padlet

### Cum să te abonezi








- Vă puteți înregistra gratuit și puteți crea până la 3 padlete sau aveți un număr nelimitat de padlete dacă vă abonați cu o taxă lunară. Odată ce te înregistrezi, în zona ta ai șansa de a crea **până la 3 padlete** (sau poți împărtăși unul cu colegii și prietenii tăi!)



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

## Cum să- Padlet

Start with a blank ...

 <b>Wall</b> PREVIEW Pack content in a brick-like layout. <b>SELECT</b>	 <b>Stream</b> PREVIEW Streamline content in an easy to read, top-to-bottom feed. <b>SELECT</b>	 <b>Grid</b> PREVIEW Arrange content in rows of boxes. <b>SELECT</b>	 <b>Shelf</b> PREVIEW Stack content in a series of columns. <b>SELECT</b>
 <b>Backchannel</b> PREVIEW Communicate in a chat like environment. <b>SELECT</b>	 <b>Map</b> PREVIEW Add content to points on a map. <b>SELECT</b>	 <b>Canvas</b> PREVIEW Scatter, group, & content in any way. <b>SELECT</b>	

Incepeți prin a crea un șablon făcând clic pe „Faceți un Padlet”: veți fi introdus într-un set de șabloane prestabilite de unde puteți alege!

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



## Cum să - Padlet

Puteți alege dintre diferite tipuri de **canva**:

- Perete**: conținutul tău va fi ambalat într-un aspect asemănător cărămizii.
- Flux continuu**: conținutul va fi afișat într-un flux ușor de citit, de sus în jos.
- Grilă**: textul va fi inserat în casete
- Raft**: puteți crea coloane de conținut cu titluri, participanții își vor adăuga contribuția în coloana specifică
- Hartă**: conținutul va fi adăugat pe punctele hărții
- Pânză**: proprietarul padlet-ului poate împrăști, grupa și conecta conținut în orice mod.
- Cronologie**: creați o cronologie în care puteți plasa conținut



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006