

ACTIVITATE DE GHIDARE REZULTATE INTELECTUALE

ȘCOLI INOVATOARE ADAPTATE LA SOCIETATEA DIGITALĂ PENTRU
ÎMBUNĂȚIREA COMPETENȚELOR EDUCAȚIONALE TEHNOLOGICE

Proiect nr. 2020-1-ES01-KA201-082648



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Srijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care poate fi făcută din informațiile conținute în acestea.

PRODUSE FINALE 4

BREAKOUT

EDUCAȚIONALĂ

BREAKOUT EDUCAȚIONALĂ PERMITE PROFESORULUI SĂ MOTIVEZE ELEVII, PROMOVÂND INCLUZIUNEA, MUNCA ÎN ECHIPĂ, REZOLVAREA PROBLEMELOR. TOATE ACESTEA ÎNTR-UN MEDIU DE JOC SERIOS



4

ACTIVITAT 1

TITLUL Culori primare și secundare

ABSTRACT

Elevii vor învăța și vor vorbi despre culorile primare, culorile secundare și alte informații despre combinarea culorilor.



AUTOR/S

Scoala Gimnaziala Maria Rosetti

DATA 15/12/2021

VERSIUNEA 1

ACTIVITAT 1

OBIECTIVE DIDACTICE

Site-uri web, enciclopedii, studii despre culori.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> ȘTIINȚĂ | <input type="checkbox"/> LIMBI |
| <input checked="" type="checkbox"/> TEHNOLOGIE | <input type="checkbox"/> LITERATURĂ |
| <input type="checkbox"/> MATEMATICĂ | <input type="checkbox"/> MUZICĂ |
| <input type="checkbox"/> GEOGRAFIE/ISTORIE | <input checked="" type="checkbox"/> ALȚII: ARTS |

NIVELUL DE EDUCAȚIE

Această activitate este pregătită pentru a fi realizată de...

- 12 - 14 ANI 14 - 16 ANI ALȚII

INSTRUMENTE NECESARE

Diapozitive, fotografii, site-uri web, Genial, Office PPT.



ALEGE NARAȚIUNEA

Înainte de a utiliza Genially, elevii au urmat o lecție despre culori.

Vorbeau despre culori, cum sunt clasificate și cum le putem obține. Primele despre care au discutat - culorile primare. Culorile roșu, galben și albastru sunt culori independente, ceea ce înseamnă că nu se obțin din niciun amestec cromatic, ci sunt cele care ne ajută să obținem alte culori. Amestecate în perechi, culorile primare dau naștere la culorile binare de gradul I, numite și culori secundare. Astfel, așa cum aveți în exemplu, dacă amestecăm galbenul cu roșu obținem portocaliu, dacă amestecăm galbenul cu albastru obținem verde, iar dacă amestecăm albastru cu roșu obținem violet. Verdele, movul și portocaliul sunt culorile secundare. Culorile secundare formează culorile terțiare sau culorile binare de gradul doi. Prin urmare, portocaliul roșiatic, portocaliul gălbui, verdele albastrui și verdele gălbui, violetul roșiatic, violetul albastrui sunt culorile terțiare, ele se obțin prin amestecul culorilor binare cu una dintre culorile care fac parte din ele. Mai avem și alte categorii de culori, inclusiv culori calde. Culorile calde sunt roșul, galbenul și portocaliul, iar cea mai caldă este portocaliul, deoarece este formată din două culori calde. Culorile reci sunt albastru, verde și violet. Cea mai rece culoare este albastrul, deoarece este culoarea primară, în timp ce celelalte două au în compoziția lor o culoare caldă, motiv pentru care nu pot deveni cele mai reci culori. Verdele conține galben, iar movul conține roșu. Toate aceste culori au fost clasificate de Iohannes Itten pe o roată a culorilor. Tot aici găsim și culorile primare și culorile secundare și culorile terțiare. Avem și o gamă de culori, numite culori complementare. Ele se numesc complementare pentru că se completează reciproc, adică sunt frumoase una lângă alta și se ajută reciproc să strălucească. Le împărțim în roșu cu verde, galben cu violet și albastru cu portocaliu. Aici vă voi arăta câteva exemple de culori complementare surprinse în natură pentru perechea de roșu și verzui, vedem un câmp cu maci, pentru perechea galben și violet, un câmp de lavandă, iar pentru perechea de portocaliu și albastru un apus de soare.

La final li s-a spus că vor fi evaluați pentru această lecție data viitoare în laboratorul de informatică, unde vor trebui să lucreze la un joc care vă va ajuta să fixați aceste cunoștințe.

ACTIVITAT 1

OBIECTIVUL FINAL

Obiectivul final al acestei lecții este de a consolida culorile primare și secundare și cum le putem combina.

TESTARE ȘI MATERIALE

Testul este un joc: JOCUL DE CULORI DE EVADARE



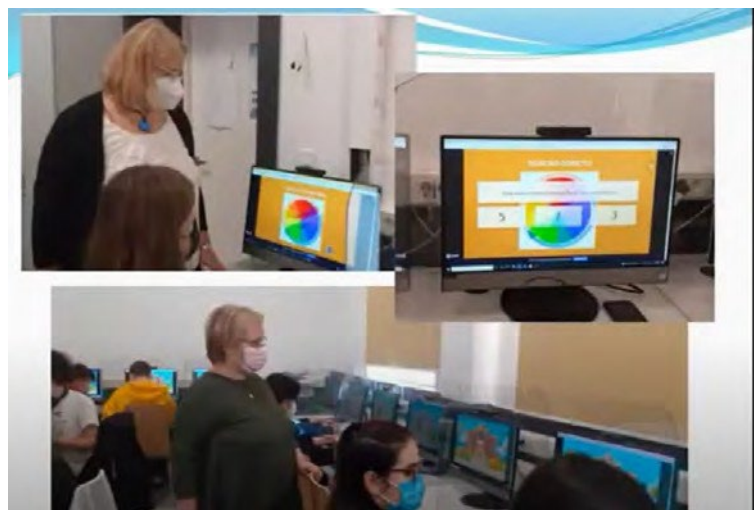
RESURSE

Fotografiile digitale utilizând aplicația Procreate, Paint. Link despre prezentare.



ACTIVITAT 1

Activitatea elevilor:



EVALUAREA STUDENTULUI

De îndată ce au dobândit cunoștințe despre culori, elevii vor crea un produs multimedia pe cont propriu - o imagine multimedia.

Mai jos, câteva fotografii realizate cu Procreate...

ACTIVITAT 1



BIBLIOGRAFIE

- Internet, site-uri web, materiale pentru profesori. Prezentare

SCALABILITATE

Materialul poate fi folosit cu elevi de la clasa a IV-a până la clasa a VIII-a.

MAI MULTE INFORMAȚII

Această activitate ar putea continua prin utilizarea acestor aplicații și tehnologii atunci când elevii lucrează în echipe, poate, sau în perechi.

ACTIVITAT 2

TITLUL Marketingul web

ABSTRACT

Învață cum să folosești principalele instrumente de marketing pentru a atinge succesul

a unei întreprinderi turistice și să fie capabil să realizeze un plan de marketing pentru o nouă întreprindere.

Îmbogățirea metodei de lucru a elevilor pentru a-i face capabili să caute informații și să știe cum să le folosească.

AUTOR/S

IPS Maffeo Pantaleoni

DATA 06/12/2021

VERSIUNEA 1

OBIECTIVE DIDACTICE

Cărți, site-uri web de restaurante, imagini, audio, hărți

ȘTIINȚĂ

TEHNOLOGIE

MATEMATICĂ

GEOGRAFIE/ISTORIE

LIMBI

LITERATURĂ

MUZICĂ

ALȚII: ADMINISTRATIVE

NIVELUL DE EDUCAȚIE

Această activitate este pregătită pentru a fi realizată de...

12 - 14 ANI

14 - 16 ANI

ALȚII: 17-19 ANI

ACTIVITAT 2

INSTRUMENTE NECESARE

Formularele Google

ALEGE NARAȚIUNEA

Înainte de a dezvolta activitatea Google Form, elevii au văzut câteva slide-uri și hărți, apoi au căutat pe internet diferite site-uri web ale restaurantelor din Roma pentru a înțelege diferențele dintre restaurante (locație, produse, prețuri, servicii, nume, marketing strategic și operațional și tipologii de canale de comunicare și web marketing).

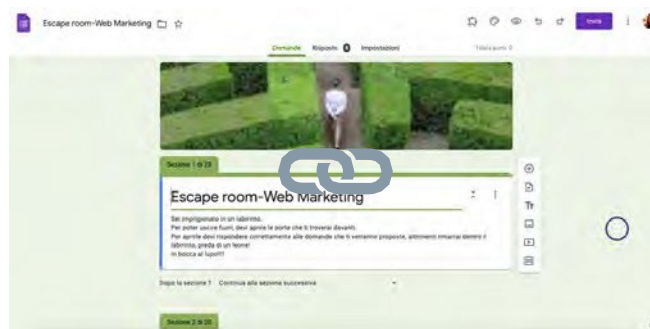
În sfârșit, au învățat subiectul și s-au jucat cu formularul Google Form break out Edu.

OBIECTIVUL FINAL

După ce au dobândit cunoștințele despre acest subiect, elevii vor crea un site web al viitorului lor restaurant ipotetic.

TESTARE ȘI MATERIALE

Elevii vor realiza jocul educațional cu ajutorul Kahoot și Escape room cu ajutorul formularului Google.



ACTIVITAT 2

RESURSE

Link despre prezentare.

Video despre activitatea cu elevii.



Activitatea elevilor:



ACTIVITAT 2



EVALUAREA STUDENTULUI

Studentii vor fi evaluați printr-un test oral și prin realizarea site-ului lor web. De asemenea, ei vor trebui să demonstreze ceea ce au învățat, sensul general al marketingului: strategic, operațional și web marketing.

BIBLIOGRAFIE

- Organizarea unităților de cazare turistică (gastronomie și vinuri, adrese de vânzare și servicii cursuri de studiu); diapozitive, tabele, imagini, hărți, planșeta profesorului.
- Prezentare

SCALABILITATE

Pentru elevii mai mici din ciclul inferior al liceului, activitatea ar putea fi adaptată, cerându-le să deseneze imagini ale unor restaurante sau să le caute în ziare sau pe internet și apoi să potrivească imaginile pentru a crea restaurantul visurilor lor.

ACTIVITAT 2

MAI MULTE INFORMAȚII

Ar putea fi adăugate și alte etape, cum ar fi dezvoltarea de jocuri educaționale pe această temă, împărțirea elevilor în echipe și utilizarea de către aceștia a instrumentelor digitale adecvate.

ACTIVITAT 3

TITLUL Formele de stat și de guvernare

ABSTRACT

Cunoașterea diferitelor forme de stat și de guvernare ale statelor lumii și înțelegerea importanței relației acestora cu drepturile și libertățile individuale.

AUTOR/S

IPS Maffeo Pantaleoni

DATA 02/11/2021

VERSIUNEA 1

OBIECTIVE DIDACTICE

Cărți, site-uri web, articole de ziar.

ȘTIINȚĂ

TEHNOLOGIE

MATEMATICĂ

GEOGRAFIE/ISTORIE

LIMBI

LITERATURĂ

MUZICĂ

ALȚII: EDUCAȚIE CIVICĂ ȘI DREPT

NIVELUL DE EDUCAȚIE

Această activitate este pregătită pentru a fi realizată de...

12 - 14 ANI

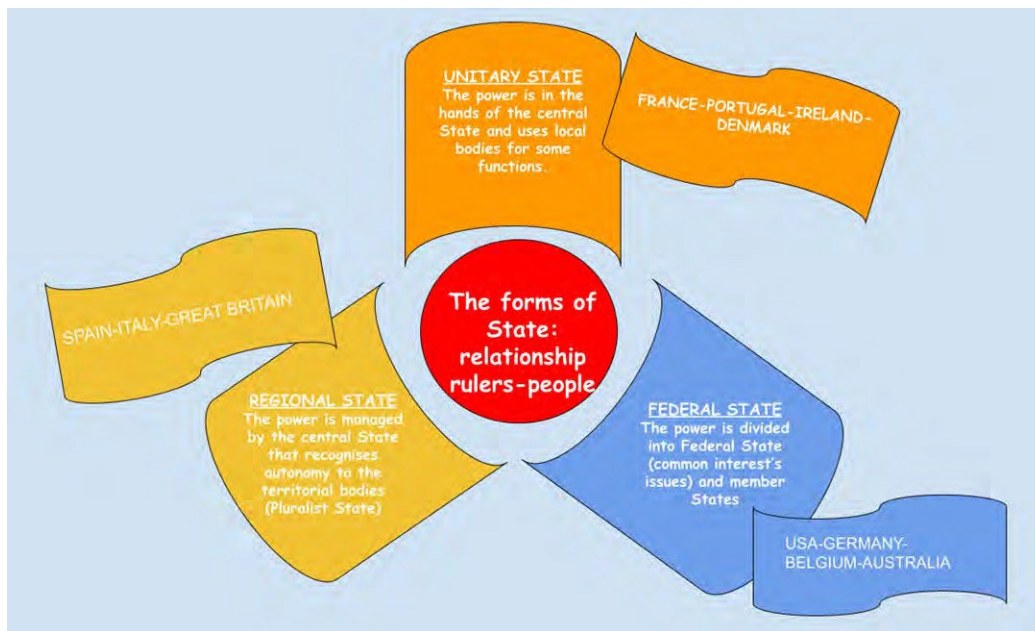
14 - 16 ANI

ALȚII

ACTIVITAT 3

INSTRUMENTE NECESARE

Cărți digitale, hărți digitale, diapozitive, fotografii, site-uri web, Genially, Adobe Spark, Google Drawings, Mindomo, Popplet.



ALEGEȚI NARAȚIUNEA

Înainte de desfășurarea activității Genial, elevii au văzut câteva diapozitive și hărți, apoi au căutat pe internet diferitele forme de stat și de guvernare din mai multe state ale lumii pentru a înțelege diferențele în ceea ce privește libertatea acordată sau nu de către state.

Au creat în sfârșit o hartă digitală și s-au jucat cu Genially breakout Edu.

OBIECTIVUL FINAL

După ce au dobândit cunoștințele necesare, elevii vor crea un produs multimedia pe cont propriu.

ACTIVITAT 3

TESTARE ȘI MATERIALE

Elevii vor face testul folosind Google Modules și Scape Room în Genially.



RESURSE

Hărți digitale create cu ajutorul Google Drawings, Mindomo, Popplet; fotografiile ale momentelor de practică; videoclipuri Adobe Spark.

Video despre activitatea cu elevii.



ACTIVITAT 3

Activitatea elevilor:



EVALUAREA STUDENTULUI

Elevii vor fi evaluați cu o activitate de dezbateri și vor trebui să demonstreze ceea ce învață făcând referințele corecte care trebuie să fie legate de realitate, ei vor trebui, de asemenea, să dea exemple de evenimente reale petrecute în lume și care se referă la drepturile și libertatea individuală.

BIBLIOGRAFIE

- 101 lecții de drept și economie
- websites

SCALABILITATE

Pentru elevii mai mici din școala primară, activitatea ar putea fi adaptată, cerându-le să deseneze imagini ale unor state ale lumii și ale unor evenimente reale sau să le caute în ziare și apoi să asocieze imaginile cu formele de stat sau de guvernare ale acestora.

Elevilor din ultimii ani de școală, din anul III până în anul V de liceu, li se va cere să prezinte opinii personale cu privire la modul în care unele state își conduc încă populația sau să motiveze ce formă de guvernare este, în opinia lor, expresia celei mai bune forme de democrație.

MAI MULTE INFORMAȚII

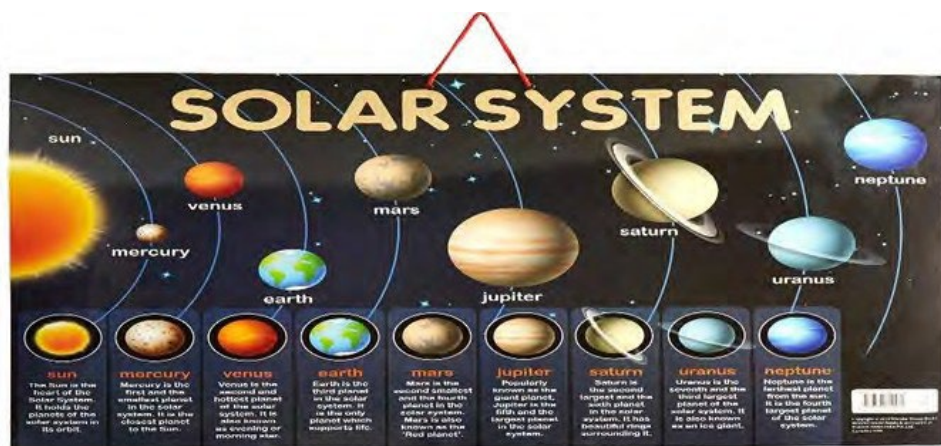
Ar putea fi adăugate și alte etape, cum ar fi dezvoltarea de jocuri educaționale pe această temă, împărțirea elevilor în echipe și utilizarea de către aceștia a instrumentelor digitale adecvate.

ACTIVITAT 4

TITLUL Descoperirea sistemului solar

ABSTRACT

Elevii vor desfășura activități care vor descoperi în cele din urmă componentele sistemului solar



AUTOR/S

Scoala Gimnaziala Maria Rosetti

DATA 15/02/2022

VERSIUNEA 1

OBIECTIVE DIDACTICE

Site-uri de informare, informații despre animale, plante, simțuri, sistemul solar, planete etc.

ȘTIINȚĂ

TEHNOLOGIE

MATEMATICĂ

GEOGRAFIE/ISTORIE

LIMBI

LITERATURĂ

MUZICĂ

ALȚII: ARTE

NIVELUL DE EDUCAȚIE

Această activitate este pregătită pentru a fi realizată de...

12 - 14 ANI

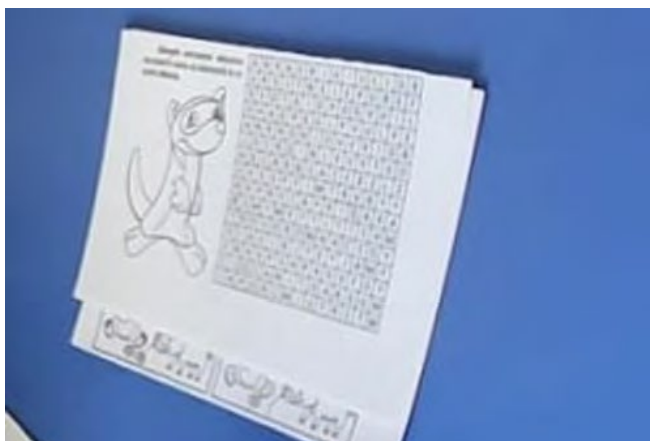
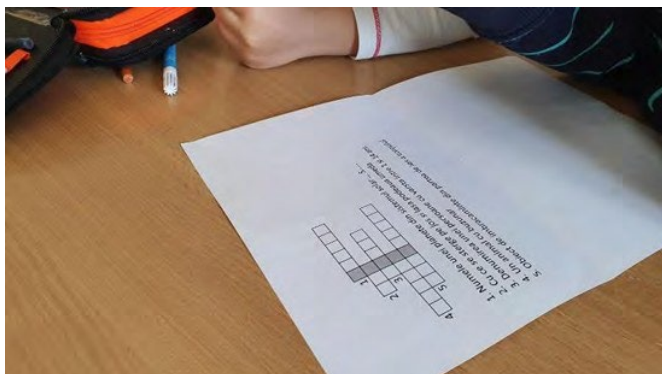
14 - 16 ANI

ALȚII: 9-12 ANI

ACTIVITAT 4

INSTRUMENTE NECESARE

Imagini, documente tipărite, cutii, încuietori cu cifru, creioane colorate, obiecte pentru recunoaștere...



ALEGEȚI NARAȚIUNEA

Copiii s-au întâlnit cu profesorii, au format echipele, li s-a spus ce vor avea de făcut în timpul activității - vor trebui să caute cutiile roșii, să afle numărul, să găsească activitatea pe care trebuie să o facă, să facă activitatea.

Prima etapă a avut loc la bibliotecă. Au căutat în cutie, au găsit cifrul, au găsit activitatea - trebuiau să găsească numele unor animale într-o cutie poștală și apoi să plaseze anumite animale pe un sistem de axe. Finalizarea corectă a acestei etape le-a arătat unde va avea loc următoarea.

ACTIVITAT 4

A doua etapă - a avut loc într-o sală de clasă. Au căutat cutia, au găsit cifrul, au găsit activitatea - descoperirea simțurilor - au primit o serie de fișiere la care trebuie să lucreze împreună. Apoi primesc un obiect și, legați la ochi, vor trebui să își dea seama ce obiect au în mână. Finalizarea corectă a activității le-a arătat unde va avea loc următoarea etapă.

A treia etapă - înapoi la bibliotecă. Au căutat în cutie, au găsit cifrul, au găsit activitatea - întâlnirea cu anotimpurile. Găsiți-le într-o cutie cu mai multe cuvinte și apoi ilustrați-le pe măsură ce le descoperiți. Cel care îndeplinește primul aceste sarcini va fi primul care va trece la ultima etapă.

În sala de sport - ultima etapă a activității noastre Escape room - au căutat cutia, au găsit cifrul, au găsit activitatea - Descoperirea sistemului solar.

OBIECTIVUL FINAL

Scopul final al acestei activități este de a descoperi Sistemul Solar prin intermediul altor cunoștințe pe care le-au dobândit deja.

TESTARE ȘI MATERIALE

- hârtie xerox
- cutii
- lacăte
- fișe de lucru

ACTIVITAT 4

RESURSE

Office PPT, enciclopedii
Video despre activitatea cu elevii.



Activitatea elevilor:



EVALUAREA STUDENTULUI

Această activitate include, de asemenea, evaluarea, evaluarea cunoștințelor privind pe baza căreia elevii trebuie să descopere sistemul solar. Dacă nu le cunosc, nu vor putea rezolva sarcinile și, implicit, nu vor putea finaliza jocul/activitatea.

BIBLIOGRAFIE

- internet
- Website
- materiale pentru profesori

SCALABILITATE

Activitatea se poate desfășura de la nivelul clasei I până la nivelul clasei a IV-a.

MAI MULTE INFORMAȚII

Acest tip de activitate poate fi propus pentru orice nivel de învățământ și pentru orice disciplină; poate combina informații din mai multe arii curriculare.

ACTIVITAT 5

TITLUL Jaf de bani breakout-edu

ABSTRACT

Activitatea are ca scop evaluarea conținuturilor din învățământul secundar general prin utilizarea gamificării la clasă. De asemenea, urmărește să promoveze munca în cooperare și integrarea elevilor cu nevoi educaționale. Subiectele actuale sunt folosite pentru a promova motivația elevilor.

AUTOR/S

IES Mediterráneo

DATA 10/12/2021

VERSIUNEA 1

OBIECTIVE DIDACTICE

- Mențineți motivația elevilor prin dezvoltarea imaginației lor. Facilitați
- imersiunea în învățare.
- Rezolvarea problemelor de raționament.
- Evaluarea într-un mod alternativ a cunoștințelor dobândite pe un subiect. Să
- încurajeze coeziunea grupului și munca în echipă.
- Învățați să gândiți înainte de a acționa.
- Dobândiți și dezvoltați capacitatea de a vedea imaginea de ansamblu.

ȘTIINȚĂ

TEHNOLOGIE

MATEMATICĂ

GEOGRAFIE/ISTORIE

LIMBI

LITERATURĂ

MUZICĂ

ALȚII: INFORMATICĂ

NIVELUL DE EDUCAȚIE

Această activitate este pregătită pentru a fi realizată de...

12 – 14 ANI

14 – 16 ANI

ALȚII

INSTRUMENTE NECESARE

Genially

ALEGE NARAȚIUNEA

Vei face parte dintr-o echipă de jefuitori, dar nu oricine poate face asta, trebuie să ai cunoștințele necesare pentru a dovedi că nu vei pune în pericol nici membrii echipei, nici operațiunea. Dovedește-ți valoarea.

OBIECTIVUL FINAL

Obiectivul jocului

- Scopul este de a obține codul care deschide seiful. Fiecare test vă răsplătește cu un număr.

Obiectivul activității.

- Evaluarea prin gamificare a conținuturilor generale ale elevilor.
- Să valorificăm capacitatea de raționament logic a elevilor noștri.
- Să aprecieze capacitatea de a lucra în echipă.
- Să valorizeze competența digitală a elevilor.

TESTARE ȘI MATERIALE

- Rio:

Studentii vor trebui să demonstreze competențe de bază în domeniul informaticii, cum ar fi utilizarea terminologiei.

- Naerobi:

Studentii vor trebui să demonstreze abilități de raționament logic.

- Berlin:

Scopul este de a evalua cunoștințele matematice elementare și analiza deducției.

- Lisabona:

Scurtă introducere în teoria grafurilor de la gamificare.

- Tokyo:

Acesta este destinat să evalueze percepția vizuală și spațială a elevilor. Contribuie la dezvoltarea abilităților analitice ale acestora, le îmbunătățește agilitatea mentală și stimulează memoria vizuală și de lucru.

- Profesor:

Elevii trebuie să plaseze corect țările pe harta lumii pentru a obține numărul de cod.

- Stockholm:

Se evaluează capacitatea de memorare a elevilor.

- Palermo:

Elevii vor trebui să cunoască monumentele răspândite în diferite părți ale țării.



ACTIVITAT 5

RESURSE

Fotografii, înregistrări audio, Genial Video despre activitatea cu elevii.



EVALUAREA STUDENTULUI

- Observație directă.
- Colectarea foii de operații.

BIBLIOGRAFIE

- Internet

SCALABILITATE

Activitatea este concepută pentru a fi utilizată la diferite niveluri educaționale, iar pentru nivelurile educaționale inferioare se poate oferi asistență, cum ar fi accesul la internet. Cu toate acestea, geniul este editabil și fiecare test poate fi modificat pentru a evalua un anumit conținut predat în acel moment, doar prin modificarea întrebărilor.

ACTIVITAT 6

TITLUL Temnița dragonului

ABSTRACT

În această activitate, dorim să facem educația distractivă. Învățarea cu plăcere este mai eficientă pentru elevi. Astfel, elevii se pot concentra pe subiecte.

În primul rând, profesorul predă subiectul și apoi elevii fac un test în această activitate. Noi nu folosim teste clasice. Genial ne ajută cu privire la această activitate.

Tema asigură interacțiunea dintre utilizator și portal. Nu este doar o temă de prezentare.

Oferă drepturi de alegere pentru utilizator. Există diferiți algoritmi în funcție de alegeri

Premierea este importantă în educație. Elevii vor răspunde corect la întrebări și vor salva regatul, iar în final vor câștiga.

AUTOR/S

Sultantepe Prof. Dr. Cemil Taşcioğlu Ortaokulu

DATA 08/11/2021

VERSIUNEA 1

OBIECTIVE DIDACTICE

- Creșterea gradului de conștientizare a invențiilor și descoperirilor
- Creșterea gradului de conștientizare a operațiilor matematice
- Creșterea gradului de conștientizare a animalelor.
- Crește gradul de conștientizare a problemelor sportive și culturale
- Crește gradul de conștientizare a educației distractive online

ACTIVITAT 6

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> ȘTIINȚĂ | <input type="checkbox"/> LIMBI |
| <input checked="" type="checkbox"/> TEHNOLOGIE MATEMATICĂ | <input type="checkbox"/> LITERATURĂ |
| <input checked="" type="checkbox"/> TEHNOLOGIE | <input type="checkbox"/> MUZICĂ |
| <input checked="" type="checkbox"/> GEOGRAFIE/ISTORIE | <input checked="" type="checkbox"/> ALȚII: CULTURĂ |

NIVELUL DE EDUCAȚIE

Această activitate este pregătită pentru a fi realizată de...

- 12 – 14 ANI 14 – 16 ANI ALȚII

INSTRUMENTE NECESARE

- Platforma online Genially
- Tabletă sau PC
- Laborator de calculatoare (pentru a studia împreună)

ALEGEȚI NARAȚIUNEA

Dorim să oferim o educație amuzantă prin intermediul unui portal online. Avem o poveste. Conform poveștii;

Un dragon a cucerit regatul. Vrem să distrugem dragonul și să salvăm regatul. Așa că avem nevoie de o sabie specială. Această sabie conține 4 elemente foarte speciale. Acestea;

Pământ, aer, apă și foc.

Pentru a primi aceste elemente, trebuie să răspundeți la întrebări.

Un om cu oase va apărea în fața ta. Acest om de os vă va pune întrebări în categorii separate. Dacă reușiți să aveți succes în aceste categorii, vă va da elementele. Aveți dreptul la 1 greșeală pentru a avea succes. Veți eșua la a doua greșeală.

ACTIVITAT 6

Există întrebări pe diferite subiecte (matematică, istorie, sport, IT, științe). În timp ce răspundeți, vi se vor da indicațiile necesare.

Nu uitați! Regatul are încredere în voi. Sunteți singura lor speranță. Fii răbdător și învinge dragonul.

OBIECTIVUL FINAL

Elevii trebuie să răspundă corect la toate întrebările și să obțină toate elementele. Ei vor pune elementele la bătaie și vor avea puterea de a învinge dragonul. În cele din urmă, Regatul va fi salvat.

TESTARE ȘI MATERIALE

În prima etapă, elevii trebuie să treacă testele "Descoperiri și invenții".

În a doua etapă, elevii trebuie să treacă testele "Animale".

În etapa a treia, elevii trebuie să treacă testele de "Cultură". În etapa a patra, elevii trebuie să treacă testele de "Matematică".

Genially Joc.



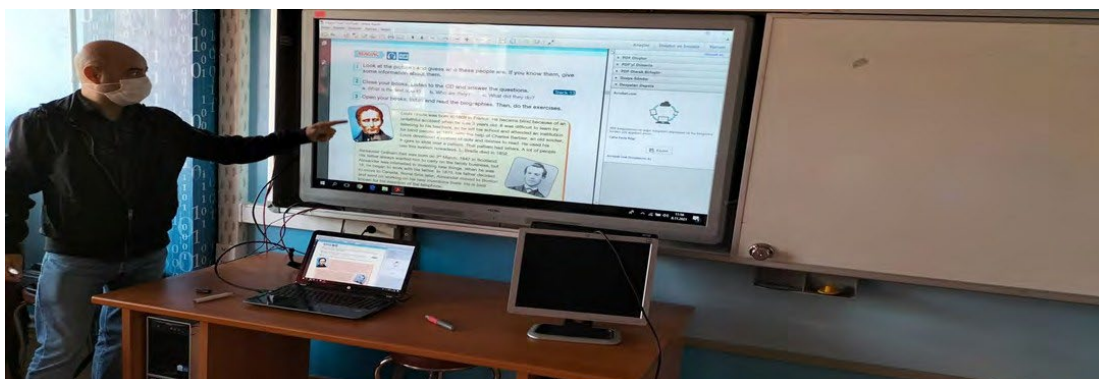
ACTIVITAT 6

RESURSE

Video despre activitatea cu elevii.



Activitatea elevilor:



ACTIVITAT 6



EVALUAREA STUDENTULUI

Testele au fost pregătite pe diferite subiecte pentru că am dori să vedem competențele lor. Aceste subiecte de competență sunt prezentate sub titlul "Test și materiale". Învățăturile la diferite materii vor fi testate cu această temă și acest test va ajuta diferitele tipuri de inteligență ale elevilor.

BIBLIOGRAFIE

- Cartea de engleză pentru clasa a 7-a.

SCALABILITATE

Există 4 subiecte în această temă.

În caz contrar, pot exista 3 opțiuni de aplicare diferite:

1. Nu se limitează la 4 materii, ci pot fi adăugate și alte cursuri pe care studenții le văd într-un an. Aceasta include lecții fizice și mentale. Acest lucru va transforma aplicația într-un test de evaluare generală.
2. Puteți să reduceți cererea la un subiect și să puneți întrebări detaliate despre acesta. Acest lucru înseamnă creșterea numărului de pagini
3. Cu o licență corespunzătoare, aplicația poate fi utilizată și offline. Acest lucru le oferă studenților posibilitatea de a lucra oricând doresc.

În plus, deoarece aplicația are funcția de adăugare de sunet, se poate adăuga la aplicație și un sunet de fundal sau mostre audio.

MAI MULTE INFORMAȚII

"Student License" a fost achiziționat în aplicație. Alte școli care doresc să continue această practică ar trebui să fie atente la acest aspect.

Studii similare pot fi efectuate fără a achiziționa o licență.

ACTIVITAT 7

TITLUL Activități educaționale amuzante

ABSTRACT

Tehnologia joacă un rol important în viața noastră. Astfel încât avem nevoie de noi softuri. Tinerii pot realiza cu ușurință aceste programe în zilele noastre. În acest timp, au avut loc actualizări, evoluții și schimbări în educație. Am folosit aceste evoluții și am încercat să facem educația amuzantă cu ajutorul softurilor susținute. În general, elevii sunt îngrijorați de examene. Cu aceste noi metode, ne asigurăm că studenții se bucură de examene. Noi creștem succesul și motivația.

Am folosit 3 instrumente tehnologice pentru această activitate.

1. Genially
2. Appinventor
3. Plickers

Am folosit aceste instrumente separat unul de celălalt. Elevii trebuie să realizeze 3 activități pentru a trece la un nou nivel. Am creat o atmosferă de competiție

AUTOR/S

Sultantepe Prof. Dr. Cemil Taşçioğlu Ortaokulu

DATA 27/12/2021

VERSIUNEA 1

OBIECTIVE DIDACTICE

Elevi noi pentru această activitate;

- Elevul descoperă Genially în mod interactiv.
- Elevul descoperă dezvoltarea de aplicații mobile cu Appinventor.
- Elevul descoperă realizarea de chestionare cu Plickers.
- Elevul învață distrându-se cu Genially.
- Elevul dezvoltă o aplicație mobilă distrându-se cu Appinventor.
- Elevul se testează folosind QR Code cu Plickers.

ACTIVITAT 7

Studenti cu experiență;

- Elevul își creează propriul cont cu Genially
- Elevii pot lucra pe tema pe care au ales-o.
- Elevul își poate dezvolta propria aplicație mobilă pentru Android și IOS cu Appinventor
- Elevii utilizează lucrările dezvoltate pentru Appinventor și IOS pe dispozitivul lor mobil fără a le încărca în PlayStore sau AppleStore.
- Elevul își poate crea propria clasă și propriile întrebări pentru activitatea Plickers. Folosește Plickers în cadrul propriei sale lucrări (dezbateri, atelier, club, interviu etc.).
- Studentul utilizează rapoartele de chestionare obținute cu Plickers atât pentru dezvoltarea individuală, cât și pentru cea de grup.

ȘTIINȚĂ

TEHNOLOGIE

MATEMATICĂ

GEOGRAFIE/ISTORIE

LIMBI

LITERATURĂ

MUZICĂ

ALȚII:

NIVELUL DE EDUCAȚIE

Această activitate este pregătită pentru a fi realizată de...

12 – 14 ANI

14 – 16 ANI

ALȚII

INSTRUMENTE NECESARE

- Computer
- Tabletă sau telefon
- Contul Genially
- Cont Appinventor
- Cont Plickers
- Hârtie, carton etc. pe care vor fi tipărite Plickers.
- Aplicațiile mobile "MIT AI2 Companion" și "Plickers"

ALEGE NARAȚIUNEA

1-Nivelul general;

1.1. Un cont la <https://app.genial/>. Puteți lucra la temele din sistem cu ajutorul contului pe care l-ați creat. Cu toate acestea, trebuie menționat că temele sunt plătite.

1.2. Alegeți o temă pentru dumneavoastră. Tema este plină de subiecte și întrebări pe care le veți stabili.

1.3 Am folosit tema "Ninja, camera de luptă". În funcție de temă, elevul trebuie să ia 4 războinici în echipa sa în timpul testului. Sunt întrebări diferite, dar elevii se vor alătura în timpul examenului datorită formatului de joc.

1.4 elevii primesc un cod numeric pentru fiecare secțiune pe care o parcurg. Vor fi necesare 4 numere pentru 4 materii în total.

1.5 Dacă va reuși să introducă corect aceste 4 numere în câmpul de parolă de la sfârșitul capitolului, va termina lucrarea. Bineînțeles, un factor important aici este să poată face acest lucru rapid. Pentru că este o cursă contra cronometru.

2-Nivel Appinventor;

2.1 Studentul nostru trebuie să își creeze un cont la <https://appinventor.mit.edu/>. Folosind acest cont, el poate dezvolta aplicații cu programare pe bază de blocuri.

2.2 Elevii noștri au învățat cum să folosească Appinventor, dar aplicația pentru testarea elevilor este dezvoltată de către profesor.

2.3 Lucrarea de test pregătită de profesor în format .aia este încărcată în contul elevului. Acum, elevul este pregătit să transfere lucrarea din contul său Appinventor pe telefon. Cu ajutorul aplicației numite "MIT AI2 Companion", lucrarea de test este transferată pe dispozitivul mobil prin scanarea codului QR.

2.4 Logo-ul Erasmus+, logo-ul Istedu și logo-ul școlii îi urează bun venit studentului pe primul ecran afișat pe dispozitivul mobil al studentului (tabletă sau telefon). În plus, studentul trebuie să introducă aici codul de 4 cifre obținut de la Genially în "TextBox". În caz contrar, elevii nu vor putea vedea celălalt test pe ecran.

ACTIVITAT 7

2.5 Elevul care introduce codurile din 4 cifre va trece la celălalt ecran și va răspunde la întrebările testului. Elevul va vedea întrebări în 4 domenii diferite și va încerca să răspundă corect la ele.

3-Plickers Nivel;

3.1 Profesorul trebuie să își creeze un cont la <https://www.plickers.com/>.

3.2 După ce contul este creat, membrii clasei și întrebările sunt create în Plickers , iar site-ul este gata de utilizare.

3.3 De asemenea, este necesar să descărcați cardurile Plickers de pe site. Ei pot imprima aceste carduri pe hârtie.

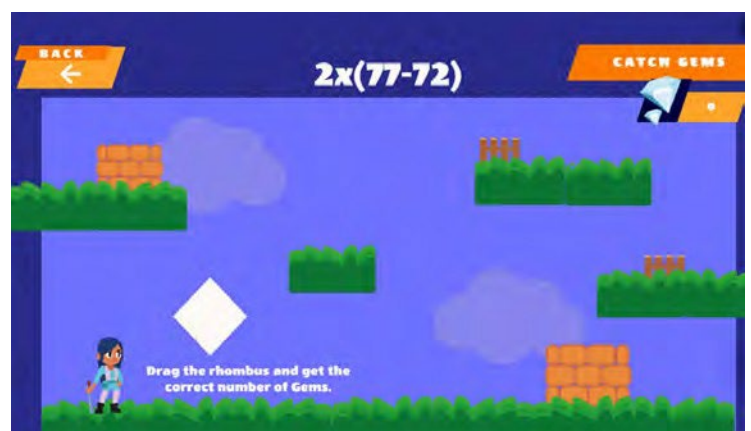
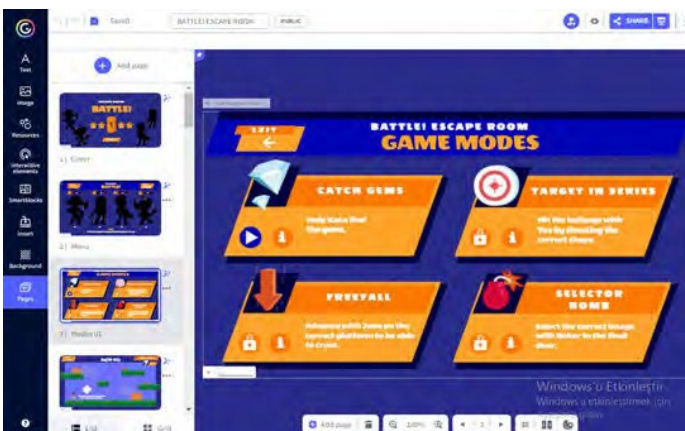
3.4 Profesorul instalează aplicația numită "Plickers" pe dispozitivul său mobil. Profesorul se conectează la telefonul mobil cu contul plickers.

3.5 Întimp ce întrebările sunt afișate pe tabla interactivă, elevul trebuie să țină în mână cartelele plickers pentru a fi scanate de telefon în funcție de răspuns. Când procesul de scanare al profesorului este finalizat, rezultatele elevilor vor fi afișate pe tabla interactivă.

3.6 De asemenea, se poate obține un raport detaliat după toate întrebările.

OBIECTIVUL FINAL

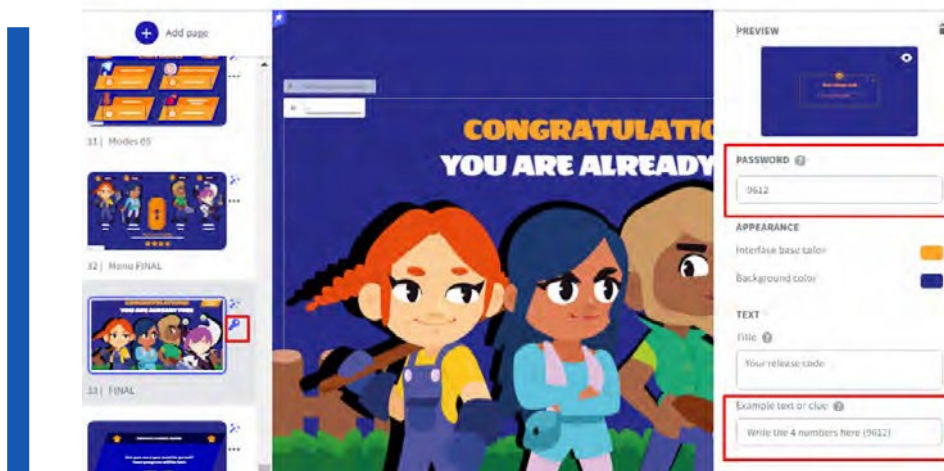
Mai întâi, elevii rezolvă jocul Genially.



ACTIVITAT 7



Elevii trebuie să știe numărul care le este dat la sfârșitul fiecărui capitol.



Appinventor funcționează:



ACTIVITAT 7



Plickerii funcționează:



Sultantepe
Students

Quick Add Student Add Students Print Class Roster

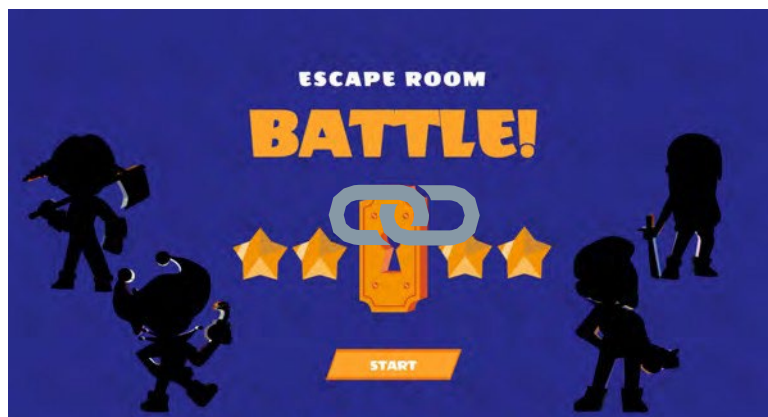
FIRST NAME	LAST NAME	CARD NO
Berrak	Karabulut	3
Ecrin Naz	Ofluoglu	1
Jadon	Robles	4
Mert	Ulrcan	10
Onur	Bhatti	6
Sarp	Sen	2
Sevin	Bhatti	7
Türker	Yüceer	8
Zeynep	Zeybekler	5
Zeynep	Oztürk	9



TESTARE ȘI MATERIALE

- <https://app.genial.ly/>
- <https://appinventor.mit.edu/>
- <https://appinventor.mit.edu/>
- <https://www.plickers.com>
- Aplicația mobilă "Plickers"
- "MIT AI2 Compenion" aplicație mobilă

Genially game.



RESURSE

- <https://app.genial.ly/>
- <https://appinventor.mit.edu/>
- <https://appinventor.mit.edu/>
- <https://www.plickers.com>

Video despre activitatea cu elevii.

ACTIVITAT 7



EVALUAREA STUDENTULUI

Elevii noștri au început activitățile simultan. În mod normal, elevii noștri stabilesc cât timp va dura activitatea.

Pe de altă parte, la evenimentul Plickers, important pentru noi va fi numărul de răspunsuri corecte, nu timpul.

În evaluarea studenților;

Genialitatea se bazează pe timp. Pentru că este posibil ca elevul să ajungă la răspunsul corect prin metoda de încercare și eroare. Se poate spune că elevul nostru care ajunge la codul de 4 cifre într-un timp mai scurt are mai mult succes.

În Appinventor, se bazează atât pe viteza elevului, cât și pe răspunsul corect/incorrect.

Răspunsul corect sau greșit al elevului este evaluat în Plickers. Rezultatul testului va fi reflectat în raport.

BIBLIOGRAFIE

- Manual știință clasa a 6-a
- Manual de matematica clasa a 7a
- Manual de engleza clasa a 8a
- Manual de științe sociale clasa a 7-a

SCALABILITATE

Lucrările noastre cuprind diferite discipline și subiecte. Se poate aplica tuturor grupurilor de elevi de liceu.

MAI MULTE INFORMAȚII

Genially este doar unul dintre site-urile unde puteți lucra în mod interactiv. Există sute de astfel de site-uri. Printre ele, pot fi determinate cele potrivite pentru educație și se pot face studii în sălile de clasă și acasă.

Se poate lucra mult mai mult în Appinventor, mai ales că se poate produce conținut pentru IOS. Deoarece studiile pot fi utilizate în educație; De asemenea, poate fi publicat pe PlayStore și AppleStore.

Pentru ca funcția de raportare a Pickers să fie mai funcțională, studiile pot fi prezentate tuturor elevilor dintr-o școală, nu unui grup de elevi, și se pot face evaluări ale acestora.

ACTIVITAT 8

TITLUL Cafeaua lui Fermat

ABSTRACT

Activitatea se desfășoară într-o cafenea de epocă, unde clienții obișnuiți sunt matematicieni.

Acolo, ei împărtășesc conjecturi și demonstrații. Arătându-și progresul în fața celorlalți colegi de clasă.

AUTOR/S

IES Mediterráneo

DATA 15/11/2021

VERSIUNEA 1

OBIECTIVE DIDACTICE

- Mențineți motivația elevilor prin dezvoltarea imaginației lor. Facilitați
- imersiunea în învățare.
- Să rezolve probleme de raționament logic și matematic.
- Evaluarea într-un mod alternativ a cunoștințelor dobândite la un subiect. Să
- încurajeze coeziunea grupului și munca în echipă.
- Învățarea de a gândi înainte de a acționa.
- Dobândiți și dezvoltați capacitatea de a vedea imaginea de ansamblu.

ȘTIINȚĂ

TEHNOLOGIE

MATEMATICĂ

GEOGRAFIE/ISTORIE

LIMBI

LITERATURĂ

MUZICĂ

ALȚII:

ACTIVITAT 8

NIVELUL DE EDUCAȚIE

Această activitate este pregătită pentru a fi realizată de...

12 – 14 ANI

14 – 16 ANI

ALȚII

INSTRUMENTE NECESARE

- Cutii din lemn
- Întrerupătoare Led
- Diverse lacăte
- Cryptex
- Lanternă cu lumină ultravioletă
- Pix cu cerneală invizibilă
- Tabletă
- Calculator
- Magnet
- Imagini de matematicieni
- Pen drive
- APLICAȚII ȘI PAGINI DE INTERNET
- Youtube
- Genially
- Cititor de coduri QR
- Aplicații de proiectare a avatarurilor (ZEPETO)
- Noi folosim Genially

ALEGE NARAȚIUNEA

Elevii au fost familiarizați cu viața marilor matematicieni și au aflat cât de important a fost și este să scrie notițe pe marginea cărților. Elevii vor trebui să găsească cheia care deschide ușa camerei, folosindu-și ingeniozitatea, cunoștințele și spiritul de observație.

OBIECTIVUL FINAL

Obiectivul jocului

Obiectivul final este de a găsi o cheie care să deschidă ușa de ieșire a cafenelei. Obiectivul activității.

Să prezinte elevilor activitatea unor matematicieni și matematicieni din diferite epoci și modul în care aceștia au influențat dezvoltarea matematicii.

Să valorizăm capacitatea de raționament logic a elevilor noștri. Să prețuim capacitatea de a lucra în echipă.

Să valorizeze competențele digitale ale elevilor.

TESTARE ȘI MATERIALE

Deblocarea tabletei: Modelul de deblocare se obține prin comandarea unora dintre cărțile de pe raft.

Deschideți cutia mare de lemn: Cheia este ascunsă în casa de marcat. Anterior trebuie să deschideți casa de marcat a cărei cheie este ascunsă prin cameră.

Deschideți cutia cu obiecte pierdute și găsite: Cheia este ascunsă printre pungile de ceai. În cutie se află o carte de decodare, un suport de carte cu documentație și o busolă.

Deblocarea cutiei de dimensiuni medii: Pe marginile cărții se află un text scris cu cerneală invizibilă. Împreună cu cardul de decodare și cu o lumină ultravioletă (care va fi ascunsă prin cameră), puteți descifra codul încuietorei care deschide cutia de dimensiuni medii. Înăuntru se află o serie de întrerupătoare. Pentru a obține codul ascuns în cutie trebuie să așezi întrerupătoarele în ordinea corectă și să pui pe ele un magnet ascuns în cameră.

Ordinea comutatoarelor din caseta din mijloc: Se obține din anii de naștere ai matematicienilor care se află în imaginile din cameră. Cu ajutorul tabletei se pot citi codurile QR care apar în fiecare căsuță. Acestea vor duce la un videoclip care oferă informații despre fiecare personaj în parte.

ACTIVITAT 8

Pen drive: Este ascunsă în interiorul unei busole cryptex și se deblochează cu ajutorul codului de pe unul dintre cardurile din suportul de carduri (ambele se aflau în cutia cu obiecte pierdute și găsite). Se deblochează cu ajutorul codului pe care îl obțineți din cutia de dimensiuni medii.

Cu bună știință: Poate fi accesat de pe computer și odată ce Pendrive-ul este deblocat. Constă într-o serie de teste de raționament logico-matematic. Odată rezolvate, se obține un cod din 3 cifre.

Deschideți o cutie mică: Are un lacăt cu trei numere. Acestea se obțin ca soluție la Genial. Ea conține în interior cheia de ieșire din cafenea.

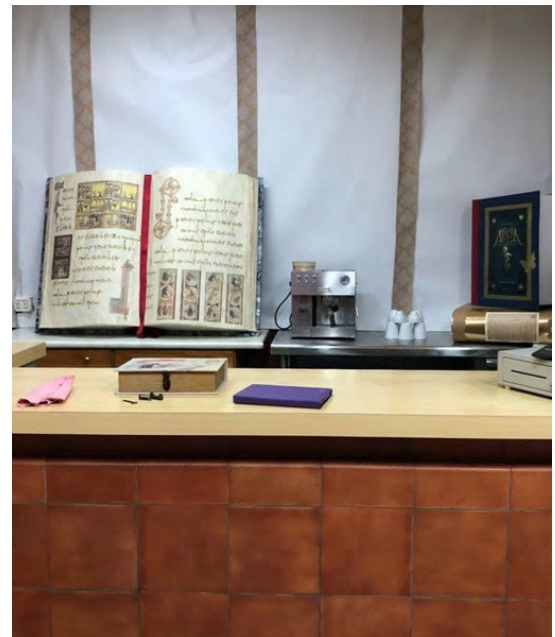


RESURSE

Video despre activitatea cu elevii.



ACTIVITAT 8



ACTIVITAT 8



EVALUAREA STUDENTULUI

- Observație directă.
- Colectarea foii de operațiuni.

BIBLIOGRAFIE

Wikipedia

SCALABILITATE

Activitatea pe care am prezentat-o este concepută pentru orice nivel educațional, deoarece codurile care trebuie obținute pentru a avansa sunt obținute din conținuturi matematice de bază.

Aceeași activitate poate fi modificată și complicată la orice nivel educațional. De exemplu, în loc de a găsi soluția prin adunarea numerelor naturale (leșirea ESO), aceasta ar putea fi rezultatul unei integrale definite (a II-a bacalaureat).

Din informațiile furnizate de videoclipurile diferiților matematicieni, ne-am concentrat asupra secolului în care s-au născut (lucrând astfel cu cifre romane), dar pot fi luate în considerare mai multe date. De exemplu, conjectura lui Goldbach poate fi utilizată atunci când se lucrează cu numere prime, al cincilea postulat al lui Euclid atunci când se studiază poziția relativă a liniilor drepte, sau ecuația lui Euler poate ajuta la introducerea seturilor numerice.