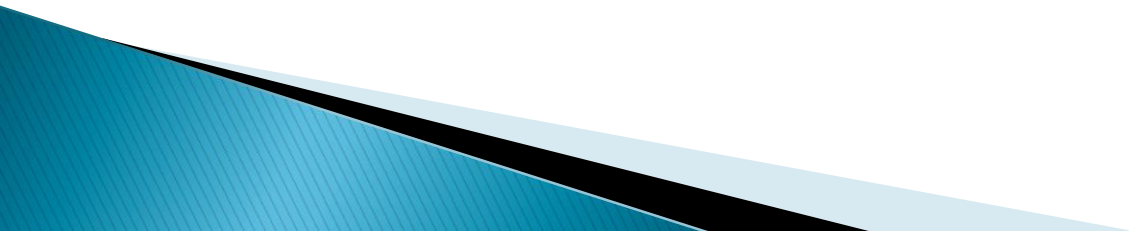


INSTRUMENTE WEB 2.0 OPORTUNITĂȚI ÎN EDUCAȚIE

Profesor Spiridon Claudia Denisa

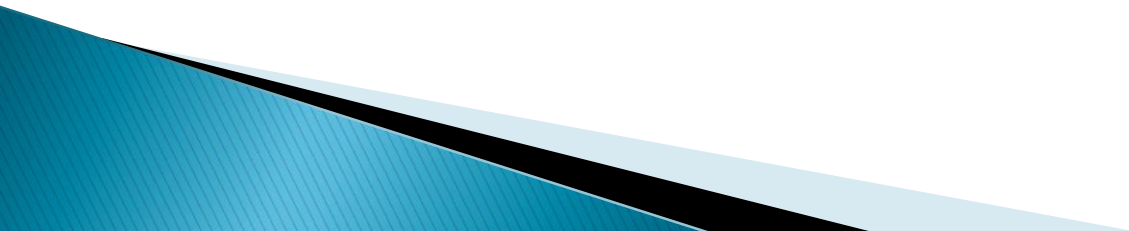
Într-o lume în care utilizarea device-urilor mobile a devenit indispensabilă, lume în care părinții și profesorii reclamă utilizarea acestora în mod intensiv de către cei mici, tot nouă, adulților, ne revine misiunea de a-i deprinde pe elevi să folosească eficient aceste mijloace.

Resursele Web au devenit aproape
indispensabile in predare, invatare si
evaluare.

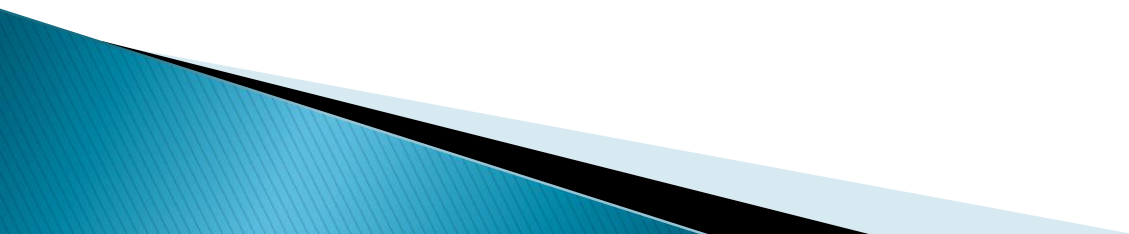


Modul de învățare tradițional a devenit greu de gestionat în comparație cu învățământul bazat pe resursele Web.

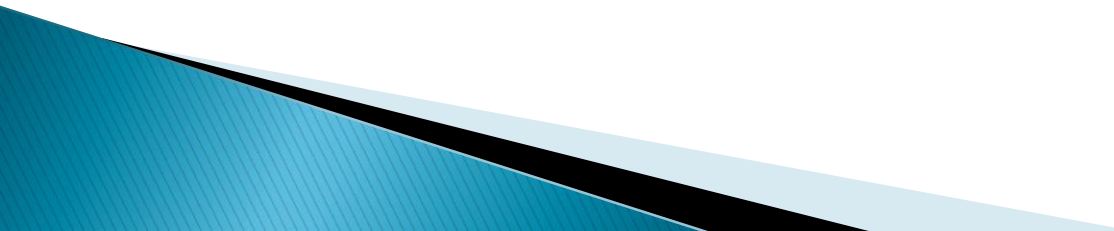
Putem spune că acest tip de resurse reprezintă de fapt noile cărți ale epocii moderne.



Există numeroase aplicații a căror utilizare în mediul didactic permite apropierea elevilor de materiile pe care le predăm, asimilarea rapidă a conținuturilor predate într-o manieră plăcută și crearea de competențe reale, atât la nivelul disciplinei, cât și la nivel interdisciplinar.



Exemplele pe care le voi oferi se referă la
posibilitatea utilizării acestor instrumente
atât pentru atingerea unor obiective cognitive
aferele nivelurilor de bază, precum
înțelegerea, cât și pentru nivelurile
superioare, unde avem de-a face cu crearea
unor produse de activitate originale, care să
valorifice cunoștințele, competențele și
potențialul creativ al elevilor



Ce este Web 2.0 ?

- ▶ Oferă modalități de utilizare a tehnologiilor Web, având ca scop dezvoltarea creativității, partajarea informațiilor, și – foarte important – colaborarea între utilizatori.
 - ▶ Oferă servicii, nu pachete software, care au condus la dezvoltarea și evoluția comunităților bazate pe Web.
 - ▶ Aplicațiile prezintă interactivitate și utilizabilitate crescută.
 - ▶ De la un instrument personal (Web 1.0), Web-ul a evoluat către o platformă colectivă de lucru (Web 2.0).
- 

În continuare, voi prezenta un instrument pe care le utilizez în mod curent la clasă, nivel gimnazial și liceal și anume: *Kahoot*

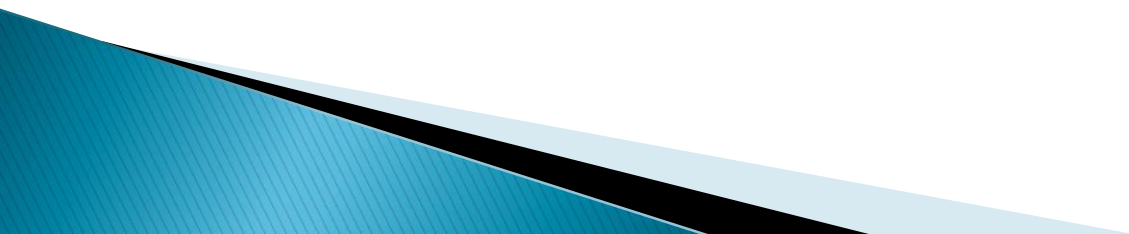


Aplicația Kahoot (kahoot.com) este un instrument care poate fi utilizat la orice vârstă, la orice disciplină și care transformă învățarea într-o joacă.

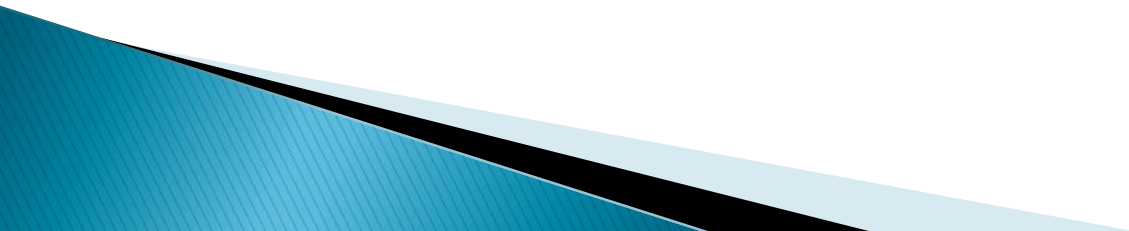
Kahoot! este o platformă gratuită de învățare bazată pe joc și tehnologie educațională. Lansat în august 2013 în Norvegia, Kahoot! este acum folosită de peste 50 milioane de oameni din 180 de țări.

A câștigat rapid popularitate datorită faptului că se poate accesa folosind orice dispozitiv, calculator, telefon, tabletă sau laptop.

Aceste dispozitive trebuie să aibă acces la Internet (dacă aplicația nu a fost descărcată pe dispozitivele elevilor).



Cu *Kahoot!* puteți să introduceți subiecte noi, să testați cunoștințele, să vă evaluați, să vă conectați cu alții din întreaga lume, să consultați opiniile, să adunați informații, să facilitați discuția, să creați o dezvoltare profesională sau să vă distrați puțin.



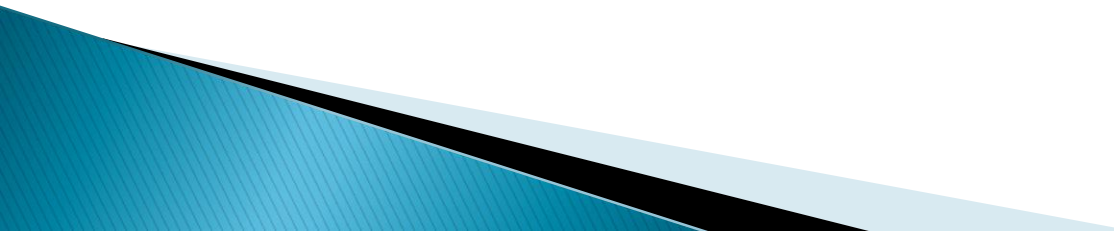
Importanța utilizării aplicației Kahoot!

- Interactivitate (dezvoltarea creativității, perspicacității, atenției și distributivității)
 - Feed-back imediat pentru elev și profesor (folosirea acestor aplicații asigură corectarea imediată a răspunsurilor, elevul realizând ce parte a disciplinei stăpânește mai puțin, iar profesorul își poate proiecta mult mai rapid activitățile)
 - Reducerea factorului stress (utilizarea acestor aplicații în evaluare încurajează crearea unui climat de învățare incitant și plăcut)
- 

- Centralizarea și stocarea rezultatelor. Stocarea rezultatelor elevilor la diferite teste și interpretarea grafică a acestora permite crearea unei baze on-line cu informații referitoare la nivelul lor de cunoștințe, dobândite la nivelul evaluărilor și oferă o perspectivă de ansamblu asupra activității elevilor pe o perioadă mai lungă de timp. Profesorul economisește timpul pregătirii testelor xeroxate, apoi corectate și centralizate. Folosind aplicația Kahoot! sunt eliminate aceste etape și totul se face automat prin descărcarea rezultatelor.
 - Se elimină complet posibilitatea ca un elev să copieze
 - Obiectivitatea evaluării rezultatelor

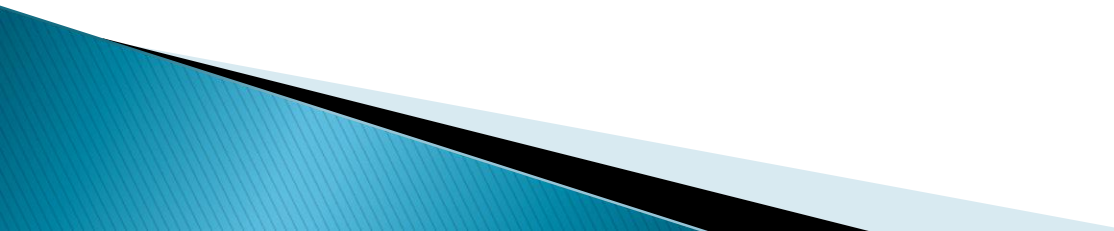
Avantajele utilizării aplicației Kahoot!

Pentru profesori:

- Îmbunătățirea calității actului de predare–învățare–evaluare
 - Ridicarea standardelor la nivelul competențelor digitale
 - Dezvoltarea creativității în proiectarea lecțiilor și testelor
 - Timp redus în proiectarea activității didactice și feedback (rezultatele clare și centralizate se pot descărca imediat)
- 

Avantajele utilizării aplicației Kahoot!

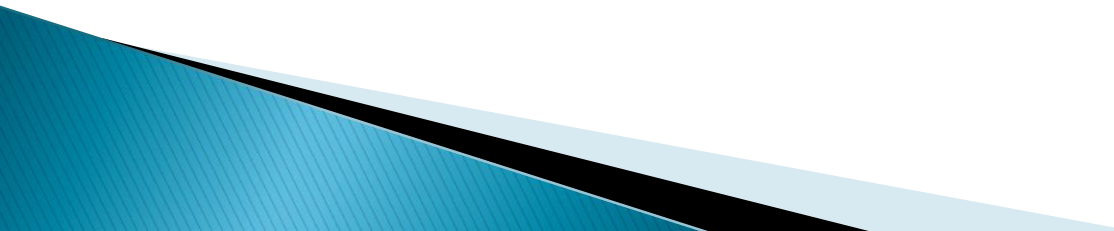
Pentru elevi:

- Dezvoltarea autocontrolului
 - Îmbunătățirea abilităților digitale
 - Înțelegerea reciprocă
 - Dezvoltarea încrederii de sine
 - Colaborarea și munca în echipă
- 

Care este activitatea profesorului?

1. Să introducă un nou subiect.
 2. Să facă o evaluare formativă, recapitulare etc.
 3. Să inițieze o discuție pre-test/ post-test etc.
 4. Să conceapă și să creeze un test.
- 

Pasii care trebuie urmati pentru a crea un test:

- ▶ *Pasul 1:* Crearea unui cont gratuit pe www.getkahoot.com ca profesor
 - ▶ *Pasul 2:* Logarea în contul creat
- 

But the first question caught them off guard.



Teaching new material?

A powerful way to teach something new, "Blind" kahoots help you introduce and reinforce concepts in a single game!

[Learn more](#)

Create a new Kahoot!



Quiz

Introduce, review, evaluate, reward and more with a quiz



Discussion

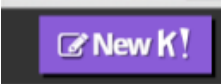
Facilitate discussion or initiate debate with just 1 quick question



Survey

Gather opinions and insights to facilitate discussion and debate

Crearea unui nou test

- ▶ *Pasul 3:* Crearea unui nou test.(click pe  situat pe bara de sus in stanga)
- ▶ completarea titlului,
- ▶ descrierea in cateva cuvinte sugestive a acestuia,
- ▶ vizibilitatea (ONLY ME adica doar cel care creeaza testul sau EVERYONE–adica sa fie vizibil pentru toata lumea)

- ▶ Language– alegerea limbii, de obicei limba română
- ▶ Audience– cui se adreseaza, de obicei alegem SCHOOL, adica pentru elevi
- ▶ Inserarea unui link de la un film video, preluat de pe youtube.com (camp care nu e obligatoriu)

- ▶ Adaugarea unei imagini sugestive a testului (camp care nu e obligatoriu),
- ▶ Click pe butonul OK
- ▶ Adăugați întrebările cu ADD questions

Etapă a patra : Crearea întrebărilor implica completarea datelor de mai jos

ose

K! Question 11

Next

Question (required)

Time limit

20 sec

▼

Award points ?

YES ☐

Media ?

Add Image



Add Video



or drag & drop image

Answer 1 (required)

 ✓

Answer 2 (required)

 ✓

Answer 3

 ✓

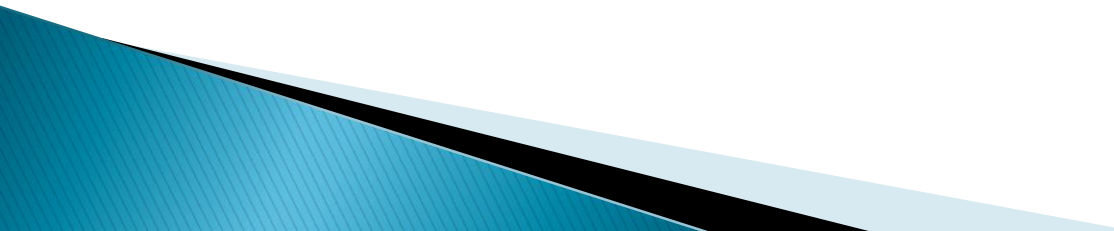
Answer 4

 ✓

Credit resources

Crearea intrebarilor implica completarea datelor de mai jos

Pasul 4: Completați setările la fiecare întrebare (enunțul întrebărilor, timpul de răspuns, editați răspunsurile, bifarea răspunsului corect, adăugarea de fișiere, fotografii și filmulete video sugestive).



Pagina cu întrebarea nr. 1

Browser tabs: kahoot se poate folosi si..., Folosirea dispozitivelor m..., Edit your kahoot | Quest..., test grila microprocesor - X

Address bar: Secure | <https://create.kahoot.it/create#/edit/b4af6499-42c8-4ba7-87ab-49a0f654cf7e/question/1>

Close K! Question 1 Next

Question (required)

Care din următoarele afirmații privind **memoria RAM**, este corectă ?

Time limit: 20 sec ▼ Award points: YES ☐

Media ?

Add image Upload image Add Video

or drag & drop image

Answer 1 (required)

RAM este memorie numai cu acces de citire ✓

Answer 2 (required)

RAM este memorie doar de scriere ✓

Answer 3

RAM este memorie de citire și scriere ✓

Answer 4

RAM este memorie nevolatilă ✓

Credit resources

Taskbar: Windows logo, B, File Explorer, VLC, Shopping cart, Chrome, Firefox, Edge, Opera, Steam, Word

System tray: RO, 20:02, 10.05.2018

- ▶ *Pasul 5:* Cand doriti sa finalizati testul dati Save
- ▶ *Pasul 6:* Adăugați o imagine de copertă testului.

Pagina de ansamblu Testul "Arhitectura calculatorului"

Folosirea dispozitivelor x Kahoot! x Kahoot! | Play this quiz x

Arhitectura-calculatorului/b4af6499-42c8-4ba7-87ab-49a0f654cf7e

My results FAQs Support New K! claudiaspiridon

Questions (4) Show answers

Q1: Care din următoarele afirmații privind **memoria RAM**, este corectă ? 20 sec

Q2: Viteza unității centrale de prelucrare CPU este măsurată în: 20 sec

Q3: Rezoluția unui monitor CRT este măsurată în: 20 sec

Q4: Ce reprezintă imaginea alăturată? 20 sec



**In final, pot fi vizualizate pe contul
personal istoricul testelor create**

All audiences

All kahoot types

Search



Test grilă metoda backtracking

by claudiaspiridon 3 days ago

Quiz 1 question Public

Play ▶

1

Challenge 🏆

Share 🔄

0



Manual competențe digitale

by claudiaspiridon 3 days ago

Survey 1 question Public

Play ▶

0

Share 🔄

0



test arhitectura calculatorului

by claudiaspiridon 3 days ago

Quiz 4 questions Public

Play ▶

2

Challenge 🏆

Share 🔄

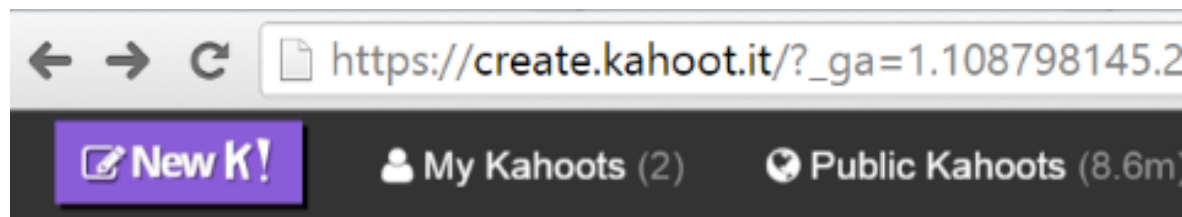
0

**Cum se procedează la clasă
pentru a se aplica un test de pe
platforma Kahoot?**



- ▶ Logați-va pe contul d-voastră de profesor.

- ▶ Căutați un test



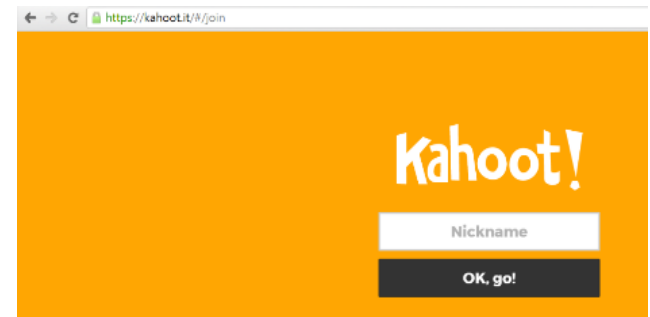
din cele publice care vi se potrivește la ora sau “jucați” un test propriu.

- ▶ Lansați Kahoot pe tabla interactivă dând **Play** pe testul ales.

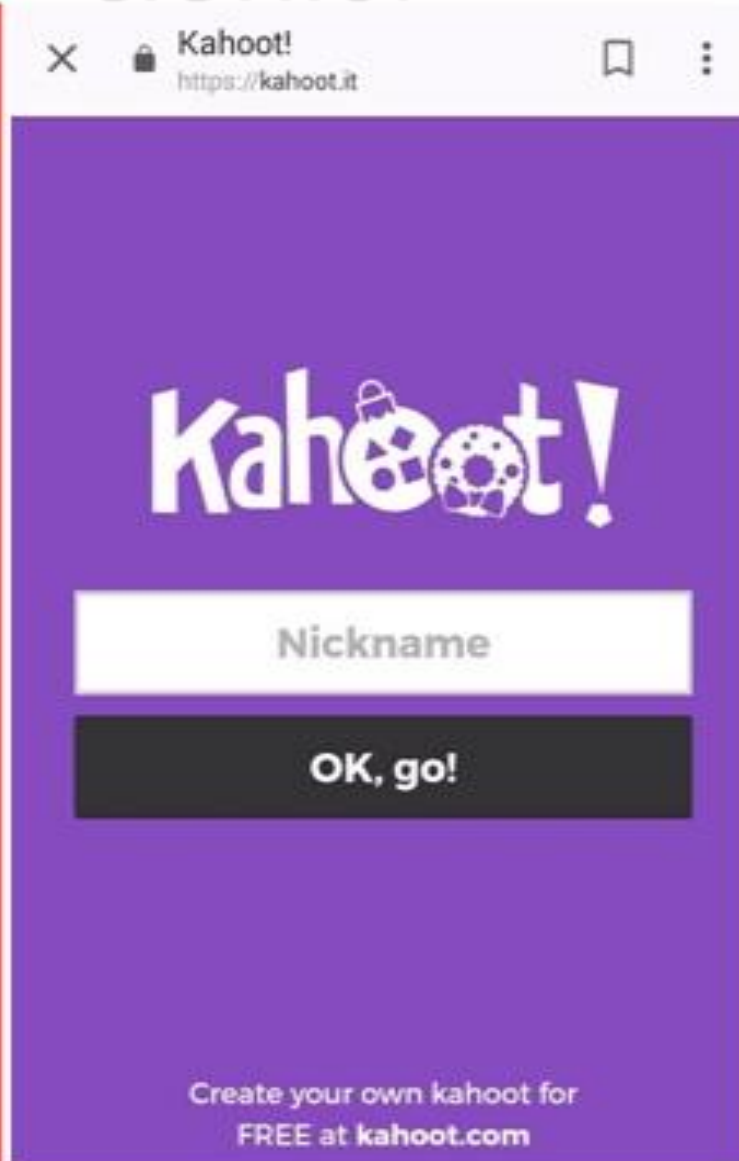
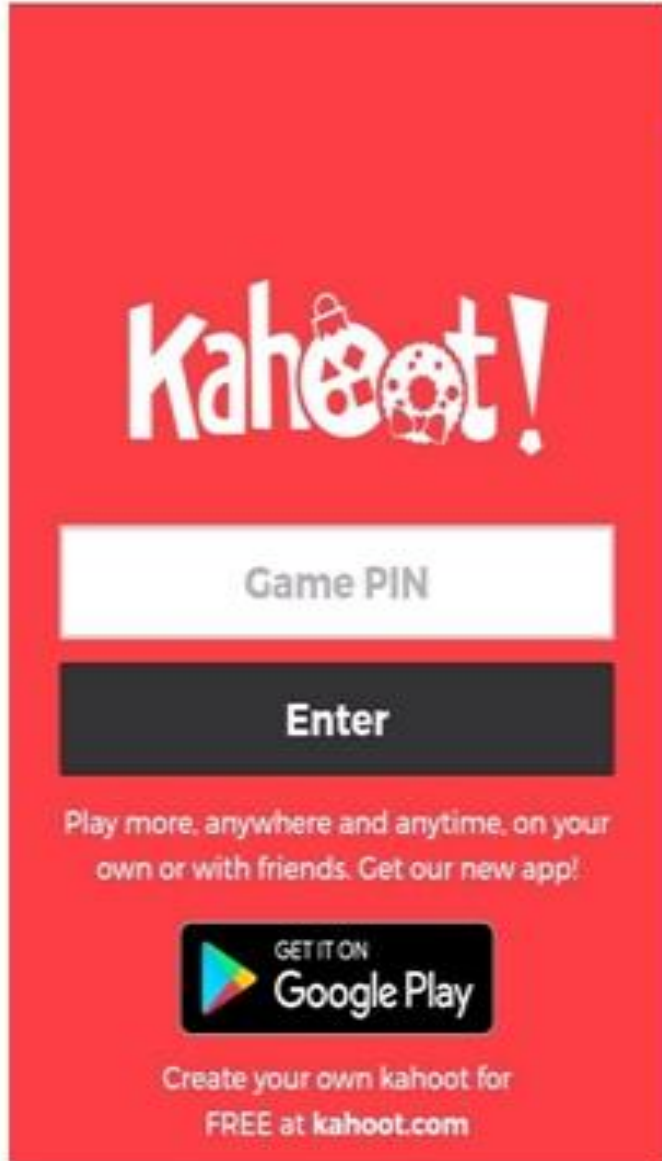
Pe tabla interactivă sau pe ecranul/peretele videoproiectorului apare un cod PIN format din 6–7 cifre, pe care elevii îl introduc pe telefoanele/tabletele lor.



Cereți elevilor să se alăture (Tot ce au nevoie este acceseze www.kahoot.it și să introducă PIN-ul testului care va apare pe tabla interactivă și să scrie user-ul;



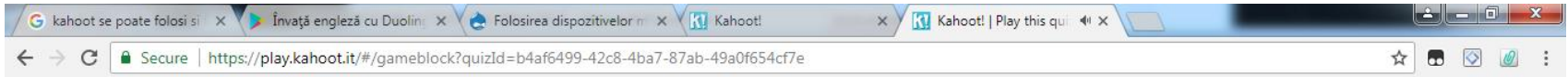
Pagini ce apar pe telefoanele elevilor



Profesorul pornește jocul/testul, apăsând butonul *START*.

Odată jocul/testul pornit, pe tabla interactiva apar întrebările cu cele 4 variante de răspuns, fiecare răspuns având o anumită culoare (roșu, galben, albastru, verde).

Pagină cu întrebare



Ce reprezinta imaginea alaturata?



Full Screen

12



Skip

0
Answers



placa de retea



placa de baza



placa grafica

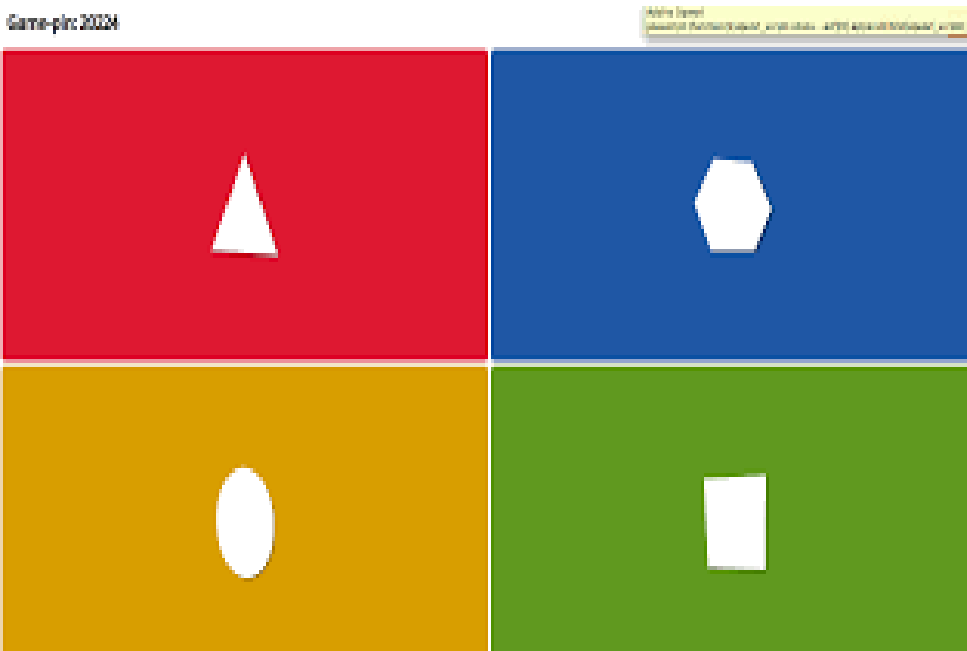


memoria externa



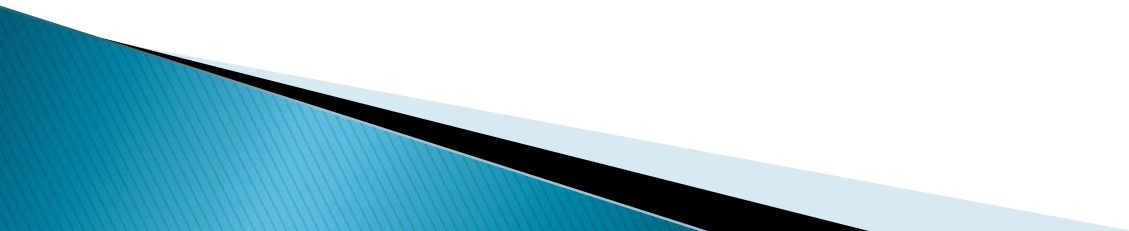
Pe telefoanele elevilor apar cele 4 culori cu 4 forme geometrice, iar ei în timpul stabilit trebuie să atingă culoarea al cărui răspuns cred că este corect.

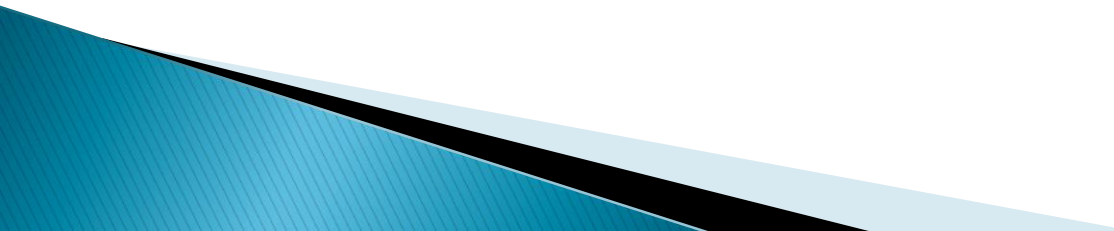
Game-pinc 20224



Elevii raspund la intrebari dând click pe imaginea corespunzatoare raspunsului corect.

Răspunsurile corecte și greșite apar pe tabla interactivă în timp real.



- ▶ Primii 5 jucatori cu cele mai mari punctaje sunt postați în ordine descrescătoare!
 - ▶ După ce au răspuns la toate întrebările profesorul poate salva și descărca rezultatele ce pot fi folosite pentru notare sau feedback.
- 

Concluzie

Un adevăr incontestabil al zilelor noastre ne demonstrează că elevii acestui secol al tehnologiei înțeleg și asimilează mai ușor informația prezentată cu ajutorul aplicațiilor media.

Bibliografie

- [1] Platforma Kahoot!, <https://kahoot.it>
- [2] Crearea unui joc, <https://create.kahoot.it>
- [3] Resurse Kahoot!, <https://kahoot.com/welcomeback/>
- [4] Tutoriale, <https://kahoot.com/blog/2017/12/06/case-study-film-students/>
- [5] Library, <https://kahoot.com/library/>
- [6] Microsoft Innovative Educator, <https://education.microsoft.com/skypekahoot>

