

Modul 5: Implicarea activa a elevilor cu tabla interactiva

Ghid complet de strategii de implicare

Elaborat pentru cadre didactice si administratie

techminds-academy.ro

Contents

1	Introducere	2
2	Principii de implicare activa	2
2.1	Motivatia intrinseca	2
2.2	Incluziune	2
2.3	Colaborare	2
3	Strategii bazate pe joc	2
3.1	Jocuri de tip quiz	2
3.2	Jocuri de asociere	2
4	Simulari interactive	3
4.1	Tipuri de simulari	3
4.2	Exemple	3
5	Studii de caz din Romania	3
5.1	Invatamant primar	3
5.2	Invatamant gimnazial	3
5.3	Invatamant liceal	4
6	Personalizarea invatarii	4
6.1	Stiluri de invatare	4
6.2	Exemple de activitati	4
7	Implementare in context romanesc	4
7.1	Comunitati de practica	4
7.2	Localizare	4
7.3	Abordare graduala	4
8	Solutii pentru provocari	5
9	Recomandari practice	5
10	Concluzie	5

1 Introducere

Acest ghid ofera o colectie detaliata de strategii pentru stimularea atentiei si participarii active a elevilor utilizand tabla interactiva. Integreaza jocuri, simulari, studii de caz si abordari personalizate, adaptate contextului educational romanesc.

2 Principii de implicare activa

2.1 Motivatia intrinseca

- Elevii sunt mai angajati cand activitatile sunt relevante.
- Exemple: Jocuri bazate pe contexte reale, simulari cu aplicatii practice.

2.2 Incluziune

- Adresati diverse stiluri de invatare (vizual, auditiv, kinestezic).
- Exemple: Harti mentale, discutii facilitate, activitati tactile.

2.3 Colaborare

- Incurajati munca in echipa prin proiecte pe tabla.
- Exemple: Crearea de povesti colective, simulari de grup.

3 Strategii bazate pe joc

3.1 Jocuri de tip quiz

- **Vocabulary (Limbi straine, Primar)**
 - Elevii raspund la intrebari de vocabular pe tabla.
 - Implementare: Kahoot cu imagini, cronometru, clasament.
 - Beneficii: Consolidarea vocabularului, motivatie.
- **Istorie in viteza (Istorie, Gimnaziu)**
 - Intrebari tematice cu punctaje.
 - Implementare: Quizlet Live, explicatii vizuale.
 - Beneficii: Retentie, colaborare.

3.2 Jocuri de asociere

- **Domino matematic (Matematica, Primar)**
 - Potrivirea expresiilor cu rezultate.
-

- Implementare: SMART Notebook, efecte sonore.
- Beneficii: Gandire clasificatoare.

4 Simulari interactive

4.1 Tipuri de simulari

- **Stiintifice:** Modeleaza fenomene (ex. PhET Circuit Kit).
- **Istorice:** Recreeaza contexte (ex. negocieri in Mozaik 3D).
- **Procedurale:** Modeleaza pasi (ex. Scratch).

4.2 Exemple

- **Circuit electric (Fizica, Gimnaziu)**
 - Elevii construiesc circuite tactil.
 - Implementare: PhET, testare serie/paralel.
 - Beneficii: Experimentare sigura.
- **Ecosistem virtual (Ecologie, Liceu)**
 - Ajustarea factorilor ecologici.
 - Implementare: Mozaik 3D, reflectie asupra sustenabilitatii.
 - Beneficii: Gandire sistemica.

5 Studii de caz din Romania

5.1 Invatamant primar

- **Context:** Dificultati in invatarea alfabetului.
- **Abordare:** Litere vii, gradina alfabetului, jocuri fonologice.
- **Rezultate:** Retentie cu 40% mai mare, timp redus cu 3 saptamani.
- **Lectii invatate:** Contexte narative, rutine consistente.

5.2 Invatamant gimnazial

- **Context:** Conexiuni slabe geografie-istorie.
 - **Abordare:** Harti multistrat, cronologii spatiale.
 - **Rezultate:** Scoruri imbunatatite, premiu judetean.
 - **Lectii invatate:** Colaborare interdisciplinara.
-

5.3 Invatamant liceal

- **Context:** Limitari de laborator.
- **Abordare:** Experimente virtuale, jurnale digitale.
- **Rezultate:** Cresterea cu 23% a alegerilor STEM.
- **Lectii invatate:** Adaptare locala, combinarea virtual-real.

6 Personalizarea invatarii

6.1 Stiluri de invatare

- **Vizual:** Harti mentale, diagrame animate.
- **Auditiv:** Naratiuni audio, discutii.
- **Kinestezic:** Activitati drag-and-drop, simulari tactile.

6.2 Exemple de activitati

- **Harta mentala (Istorie, Gimnaziu):** Elevii conecteaza evenimente tactile.
- **Poveste dezvaluita (Limbi straine, Primar):** Completare audio pe tabla.
- **Puzzle geometric (Matematica, Gimnaziu):** Asamblare forme tactile.

7 Implementare in context romanesc

7.1 Comunitati de practica

- Grupuri locale, platforme online (ex. Digitaliada).
- Workshopuri cu Casa Corpului Didactic.

7.2 Localizare

- Traducerea aplicatiilor, integrarea patrimoniului romanesc.
- Exemple: Harta istorica a Romaniei, arhive TVR.

7.3 Abordare graduala

- Lectii pilot, evaluare periodica.
 - Concentrare initiala pe discipline bogate in resurse.
-

8 Solutii pentru provocari

Provocare	Solutie
Resurse limitate	Fonduri europene, solutii low-cost (ex. Wiimote).
Conectivitate slaba	Resurse offline, biblioteci locale.
Timp de pregatire	Template-uri, colaborare, implicarea elevilor.
Rezistenta la schimbare	Demonstratii, integrare elemente familiare.

9 Recomandari practice

- Incepeti cu activitati simple (ex. quiz-uri).
- Documentati succesul pentru motivarea colegilor.
- Combinati activitatile digitale cu cele traditionale.
- Implicati elevii in crearea materialelor.
- Evaluati continuu si ajustati strategiile.

10 Concluzie

Acest ghid transforma tabla interactiva intr-un instrument de implicare activa, integrand jocuri, simulari si personalizare. Aplicati strategiile pentru a crea lectii captivante si incluzive.
