

Modul 2 - Lectia 4

Sabloane pentru activitati interactive

Elaborat pentru cadre didactice si administratie

techminds-academy.ro

Introducere

Acest document contine sabloane reutilizabile pentru crearea de activitati interactive pe tabla interactiva, adaptabile pentru diverse discipline si niveluri. Sabloanele sunt concepute pentru a facilita planificarea si implementarea activitatilor colaborative si interactive.

Sabloane

Sablon 1: Potrivire interactiva

Scop: Asocierea elementelor (ex. litere, numere, imagini)

Nivel: Primar, Gimnaziu

Descriere:

- Elevii potrivesc elemente prin drag-and-drop.
- Include feedback vizual si audio.

Structura:

- **Titlu:** [Ex. Potrivirea literelor]
- **Obiective:** [Ex. Recunoasterea literelor]
- **Elemente:** [Ex. Litere mari/mici, imagini]
- **Instructiuni:** [Ex. Trage litera mare langa cea mica]
- **Resurse:** [Ex. SMART Notebook, imagini digitale]
- **Adaptari:** [Ex. Niveluri de dificultate, echipe]

Exemplu utilizare: Potrivirea literelor in limba romana sau a elementelor geografice pe harta.

Sablon 2: Simulare stiintifica

Scop: Explorarea fenomenelor prin simulari interactive

Nivel: Gimnaziu, Liceu

Descriere:

- Elevii manipuleaza variabile si observa efectele.
- Include tabele pentru date si analiza.

Structura:

- **Titlu:** [Ex. Circuite electrice]
 - **Obiective:** [Ex. Intelegerea curentului]
 - **Simulare:** [Ex. PhET Circuit Construction]
 - **Instructiuni:** [Ex. Construiesti un circuit]
-

- **Resurse:** [Ex. Simulare PhET, fise digitale]
- **Adaptari:** [Ex. Fizica, chimie, biologie]

Exemplu utilizare: Simularea reactiilor chimice sau a fotosintezei.

Sablon 3: Analiza colaborativa

Scop: Structurarea ideilor prin adnotare si organizatori grafici

Nivel: Gimnaziu, Liceu

Descriere:

- Elevii adnoteaza texte sau creeaza harti conceptuale.
- Include colaborare multi-touch.

Structura:

- **Titlu:** [Ex. Analiza literara]
- **Obiective:** [Ex. Identificarea temelor]
- **Continut:** [Ex. Fragment literar]
- **Instructiuni:** [Ex. Adnoteaza figuri de stil]
- **Resurse:** [Ex. Text digital, organizator grafic]
- **Adaptari:** [Ex. Poezie, istorie]

Exemplu utilizare: Analiza unui text literar sau a unui eveniment istoric.

Sablon 4: Tur virtual

Scop: Explorarea interdisciplinara a unei destinatii

Nivel: Toate nivelurile

Descriere:

- Elevii creeaza un tur virtual cu elemente multimedia.
- Include cercetare si prezentare.

Structura:

- **Titlu:** [Ex. Tur Roma antica]
- **Obiective:** [Ex. Intelegerea contextului istoric]
- **Destinatie:** [Ex. Roma antica]
- **Instructiuni:** [Ex. Aadauga puncte de interes]
- **Resurse:** [Ex. Google Earth, resurse multimedia]
- **Adaptari:** [Ex. Istorie locala, ecologie]

Exemplu utilizare: Tur al Deltei Dunarii sau al Parisului impresionist.

Concluzie

Aceste sabloane ofera un cadru flexibil pentru crearea de activitati interactive, valorificand functionalitatile tablei interactive. Recomandam adaptarea lor la disciplina si nivelul clasei pentru a maximiza impactul educational.
